



# Grønsmutter: Skovtrolde

## Formål

Som Skovtrolde skal grønsmutterne være sammen med Troldefine. Troldefine elsker nemlig naturen. Derfor skal grønsmutterne blandt andet holde skoven fri for svineri, de skal liste og bygge hule, se på en bi og bruge deres fantasi, på eventyr og finde nye veje og ikke mindst grine og lege.

## Forudsætninger for grønsmutterne

Ingen særlige.

## Forudsætninger for lederne

Ingen særlige - kræver nærhed til skov/natur.

## Om trinene

**OBS!** Tages i sommerhalvåret.

### Trin 1

Krudtugleskovens planter.

### Trin 2

Krudtugleskovens dyr.

### Trin 3

Skovsvineri.

## Udfordring

Skovtur.

## X'et

Byg en troldehule i det fri og overnat i den.



## Trin 1 - Krudtugleskovens planter

### Introduktion

På dette trin skal grønsmitterne finde de grønne fingre frem og have jord under neglene. De skal nemlig ud i naturen og bruge skovens planter til kreative og finurlige aktiviteter. I vælger selv blandt de mange aktiviteter og kan også finde på andre.

På trin 1 samles ting i skoven og leges. I kan evt. nå at lave én ting med friske planter fx plantemaling og måske nå hjem og lave en ting af noget, I har samlet.

### Aktiviteter

**Find formen:** Alle grønsmitterne skal finde noget i naturen, der føles: blødt, tungt, klæbrigt, håret, glat, rundt, let og hårdt. Find én ting ad gangen. Er det de samme ting, grønsmitterne finder?

**Skattejagt:** Del grønsmitterne i mindre hold. Hvert hold får udleveret en liste over ting, de skal finde i naturen. Det kan fx være et bølgeblad, en kastanje og en kløver. For hver ting, de finder, får de udleveret et bogstav, der fortæller dem, hvor der er gemt en skat.

**Troldefine af sten:** Saml sjove sten, mos, blade, grene, blomster, kogler og andet i naturen, som I kan bruge til at lave små troldefigurer af. Brug noget stærkt lim til at lime tingene sammen med. Brug gerne maling til at male nogle fine ansigter på figurerne og noget stof til at lave en kjole med lommer i.

**Collager af blade:** Gå en tur i skoven og saml blade fra forskellige træer. Lav nogle flotte collager af bladene. Skriv gerne på collagerne, hvilke træer bladene kommer fra.

**Pres blomster:** Pluk forskellige fine blomster og læg dem i pres mellem avisblade og under nogle tunge bøger. Sørg for, at blomsterne ligger adskilt og pænt. I kan også bruge en gammel telefonbog til at presse blomsterne i. Blomsterne skal ligge i pres i nogle uger. Derefter er de klar til at blive klistret på karton og hængt op i spejderlokalet.

**Plantemaling:** Gå ud i naturen og saml græs, mælkebøtter, blade og blomster. Mal nogle flotte malerier ved at gnide planterne på papir. Papiret tager bedst imod, hvis det er lidt groft, men almindeligt printerpapir kan godt bruges.

**Spis skoven:** Find oplysninger om naturens spiselige planter. Tag en tur ud i skoven og se, hvad I kan finde – gerne sammen med en naturvejleder. Brug planterne til at lave en lækker salat, urtefrikadeller, en pesto eller lignende.



## Afslutning

Snak om, hvad vi bruger naturen til.

## Materialeliste

- Afhænger af valg af aktivitet.
- Ting I samler i naturen
- Kontaktklim
- Stofrester
- Maling
- Pensler
- Sakse
- Papir
- Aviser
- Tunge bøger
- Bøger/informationer om planter og blomster
- Evt. skat



## Trin 2 - Krudtugleskovens dyr

### Introduktion

På dette trin skal grønsmitterne lære skovens dyr bedre at kende. De skal blandt andet undersøge dyrenes efterladenskaber og støbe dyrenes spor i gips.

### Aktiviteter

#### Høgen og fugleungerne:

**OBS!** Denne leg skal leges udenfor i et område, hvor der er træer nok til, at der er et træ pr. grønsmutte.

Marker et område i en skov med fx en snor. I området skal der være ét træ pr. grønsmutte minus ét, da en af grønsmitterne skal være fanger. "Fugleungerne" skal stå ved hver sit træ og bytte plads uden at blive fanget af "høgen". Der må ikke være to fugleunger i et træ, så det er en god ide at sende et pip ud, inden man bytter træ. Bliver man fanget af høgen, skal man være den nye fanger.

**En kvadratmeter insekter:** Afmærk en kvadratmeter et godt sted i skoven. Frem med graveske, en spand og en lup, så I kan undersøge området for smådyr og insekter. Hvor mange arter kan I finde? Og hvad er det for nogle? I kan også kigge på insekter ved at bruge en insektsuger. På hjemmesiden [www.skolen-i-skoven.dk](http://www.skolen-i-skoven.dk) kan I finde en beskrivelse af, hvordan I kan lave en insektsuger.

**Sneglevæddeløbsstafet:** Hver grønsmutte skal finde en snegl. Læg dem på en glat flade af fx glas og se, hvordan sneglene bevæger sig. Hvilken snegl kommer først over mållinjen?

**På jagt efter dyrespor:** Dyr efterlader sig alle mulige spor i naturen. Gå på jagt efter kogler, blade, agern osv. som har spor af, at et dyr har spist af det. Lån fx nogle bøger på biblioteket eller søg på nettet om dyrs efterladenskaber, så I kan bestemme, hvilke dyr der har været på spil.

**Gipsafstøbning af dyrespor:** I Lommeguiden kan I finde en oversigt over skovens dyr og deres spor. For at lave en gipsafstøbning skal I bruge:

- en tekop
- vand
- gips
- ½ teskefuld salt
- en ramme lavet af en strimmel karton
- en clips



Gå ud i skoven og kig efter dyrespor. De er lettest at finde, hvor jorden er blød, eller i sne. Kig ved en bæk eller en skovsø, hvor dyrene kommer for at drikke. Når I har fundet spor, skal I vælge ét, som er meget tydeligt. Det skal have skarpt markerede rande og flest mulige detaljer. Fjern forsigtigt sten eller jordklumper fra sporet, før I laver jeres aftryk. Først skal I lave en ramme. Saml kartonstrimlen med clipsen, så den bliver til en cirkel. Rammen sætter I rundt om dyresporet, så sporet er midt i rammen. Tryk forsigtigt rammen ned i mudderet eller sneen.

Gipsblandingen laver I sådan her:

- Fyld koppen halvt op med vand. Hæld gipspulveret ned i koppen, så der kommer et lille bjerg, der lige stikker op over vandkanten. Blandingen skal være lidt tynd, så gipsen kan løbe ordentligt ned i sporet.
- Tilsæt saltet, salt får gipsblandingen til at størkne hurtigere. Hvis det er meget varmt i vejret, så skal I ikke bruge salt.
- Vent til gipspulveret har suget vand til sig. Rør så godt rundt med en pind, til der ikke er klumper i gipsblandingen.
- Hæld gipsblandingen ned i rammen. Nu skal gipsen tørre. Det tager ca. en ½ times tid. I kan forsigtigt mærke på gipsen med en finger, om den er tør nok. Hvis I sætter mærker, så må I vente lidt længere.

Beskrivelsen er fra [www.skolen-i-skoven.dk](http://www.skolen-i-skoven.dk)

## Afslutning

Snak om at dyr spiser dyr (fødekæden) ud fra legen med høgen. Eller spørg, om de ser mange dyr i naturen – er der plads til dyrene i naturen?

## Materialeliste

- En skov
- Graveskeer
- Spande
- Lup
- Informationer om insekter og skovens dyr
- En kop
- Vand
- Gips
- Salt
- Karton
- Saks
- Clipse



## Trin 3 – Skovsvineri

### Introduktion

På dette trin skal grønsmitterne hjælpe med at holde naturen ren for skovsvineri. De skal i stedet bruge svineriet til at lave noget sjovt kunst.

### Aktiviteter

**Hvad hører til i naturen?:** Placér en række genstande, der ikke hører til i naturen, langs en given rute. Det kan være på en sti eller lignende. Del grønsmitterne i mindre hold. Det gælder nu om at få øje på og huske flest genstande langs ruten, der ikke hører til i naturen.

**Affaldssortering:** Grønsmitterne skal sortere affald i kasser med kategorierne: mad, pap og papir, glas, plastik, jern og metal og miljøfarligt affald. Hav en masse affald med hjemmefra, som spredes ud på gulvet. Grønsmitterne skal på skift tage et stykke affald fra bunken og putte det i den kasse, de tror, affaldet hører hjemme i. I kan fx lave aktiviteten til en stafet.

**Affaldskunst:** Gå en tur i nærområdet og saml det affald, I støder på. Brug affaldet, samt det affald I brugte til affaldssorteringslegen, til at lave noget sjov kunst. Husk at gøre affaldet ordentligt rent, før I bruger det.

### Afslutning

Snak om skovsvineri. Vi skal tage ansvar, hvor vi kan.

### Materialeliste

- Ting der ikke hører til i naturen
- Affald
- Kasser
- Lim
- Sakse
- Tråd
- Karton
- Andet der kan bruges til affaldskunst



## Udfordring - Skovtur

### Introduktion

Udfordringen er en heldagstur i skoven, hvor I skal opleve naturen og lave mad over bål. Her er nogle forslag til, hvad I kan lave.

### Aktiviteter

**Gå en tur i skoven:** Prøv at gå uden for stien, men husk at passe på træer, planter og dyrenes bosteder. Hold undervejs en pause, hvor I ligger jer ned og er helt stille i min. 5 minutter, så I kan opleve skoven og dens lyde.

**Roelygter:** Lav troldelygter af roer eller græskar, som kan bruges til at lyse skoven op, når det begynder at blive mørkt.

**Naturstavning:** Grønsmutterne skal finde ting i naturen, der starter med alle bogstaverne i G-R-Ø-N-S-M-U-T-T-E.

**Klatre i træer:** Få en klatreinstruktør til at tage med jer i skoven, så I kan prøve at klatre i træer.

**Mad over bål:** Lav noget lækkert mad over bål. Det kan fx være:

Æbleskiver på pind - sæt nogle optøede æbleskiver på en pind og lun dem over bålet.

Brød bagt i urtepotter

Chokoladekage bagt i appelsiner

Pizza lavet i gamle kagedåser

Brændenældesuppe

Kartofler tilberedt i saltdej

Kød tilberedt i ler

### Lege:

#### Orienteringsfangeleg

Grønsmutterne skal være sammen to og to. Hvert par, undtagen et, får udleveret et kort over et begrænset område, hvor der er markeret nogle poster samt et kort, hvor de kan notere deres svar. Lav en tidsramme for legen. De par, der har et kort, skal nu se om de kan finde posterne og bestemme den plante eller det dyr, der er lagt på posten. Svaret noterer de på deres svarkort. Det par, der ikke har et kort, skal forsøge at stjæle et kort fra et af de andre hold ved at fange dem. Lykkes det, bytter de to par roller.



### Naturlotteri

Grønsmutterne deles i små hold. To hold skal dyste mod hinanden. Hvert hold skal lave to store kvadrater med en masse felter i. I det ene kvadrat ligger der i hvert felt en ting, der er fundet i naturen. De to hold skal nu bytte kvadrater. Det gælder nu om at være det første hold, der får fyldt det tomme kvadrats felter op med de samme ting, som ligger i det fyldte kvadrat.

### Troldehøje

Tegn en stor firkant på jorden og inddel den i fire felter. I hvert hjørne tegnes der en cirkel. Cirklerne er troldehøje. Vælg fire trolde, der skal stå i hver deres troldehøj. De resterende grønsmutter - menneskebørnene - skal fordele sig i den store firkant. Troldene skal forsøge at fange menneskebørnene, men de må kun fange inden for deres eget felt. Når et menneskebarn er fanget, føres det tilbage til troldehøjen. Den trolde, der fanger flest menneskebørn, har vundet.

## **Afslutning**

Nu har I prøvet at være rigtig meget i skoven. Kunne I tænke jer at være mere i skoven? Er I blevet mere opmærksomme på at passe på skoven?

## **Materialeliste**

- Afhænger af valget af aktiviteter

