



Spirer: Stifindere

Formål

Spirerne skal lære helt grundlæggende elementer af at finde vej i form af de internationale sportegn og få viden om verdenshjørnerne.

Forudsætninger for grønspirerne

Det kræver ingen særlige forudsætninger, blot nysgerrighed.

Forudsætninger for lederne

Som leder skal du kende de internationale sportegn og verdenshjørnerne.

Om trinene

Trin 1

Kan vi finde tegn?

Trin 2

Verdenshjørner.

Udfordring

På sporet.





Trin 1 - Kan vi finde tegn?

Introduktion

På dette trin skal spirerne træne deres evne til at gå efter tegn. De skal fx prøve at blive væk og finde tilbage igen ligesom Hans og Grethe, samt lære de internationale sportegn at kende.

Aktiviteter

Eventyret om Hans og Grethe: Læs eventyret (hvis I ikke vil læse det til sidst) eller genfortæl det kort.

Internationale sportegn: I Lommeguiden er der en beskrivelse af de internationale sportegn. Lad spirerne øve sig på dem. Del spirerne i mindst to hold. Hvert hold skal lave en rute med tegnene, som det andet hold skal prøve at følge. Ruten skal tage mindst 10 minutter at gå. Find på en god "skat", der kan ligge for enden af ruten.

Små hvide sten: Gå en tur i nærområdet. Smid små hvide sten efter jer ligesom Hans og Grete gør i eventyret. Lad spirerne selv finde tilbage ved at følge stene. Gå evt. et stykke bag dem, så I hele tiden kan følge med i, om de går den rigtige vej.

Når I er kommet tilbage til spejderlokalet, kan I slutte af med at læse hele eventyret "Hans og Grete" højt for pigerne.

Afslutning

Har I prøvet at blive væk? Hvordan fandt I tilbage? Eller blev I fundet?

Materialeliste

- Små grene og sten
- Skatte
- Små hvide sten
- Eventyret om Hans og Grethe





Trin 2 - Orientering og verdenshjørner

Introduktion

Spirerne lærer helt grundlæggende om verdenshjørnerne.

Aktiviteter

Bogstavløb: Lederen har i forvejen tegnet (eller taget billeder af) nogle kendetegn fra nærområdet fx flagstangen, havelågen, det udgåede træ, eller hvad der nu er af særlige kendetegn. Det skal være 5 ting i alt. Hvert sted er der lagt bogstaver i det antal, der svarer til spirerne. På en post ligger der S'er. På en anden P'er. Tilsammen kan dannes ordet spire. Spirerne finder posterne sammen, men hver spire danner sit eget ord, når alle poster er fundet.

Flag: På et nogenlunde fladt areal anbringes 15-20 kageflag i nordlig, sydlig, østlig eller vestlig retning i forhold til et centralt kendetegn, fx en flagstang et stort papirflag eller lignende.

Før legen går i gang har de talt om verdensretningerne, og fået angivet hvilke retninger, der er hvor ift. området. Lederen siger nu en længde i meter og en retning, og spirerne skal nu finde det flag, der passer til stedsangivelsen, fx 3 m øst for centeret.

Kameler i en sandstorm: Leg legen et sted med god plads. Grønsmutterne er kameler, der skal vende ryggen mod en sandstorm. Start med at udpege nord, så grønsmutterne ved, hvor verdenshjørnerne er. Lederen giver forskellige kommandoer. Siger hun "sandstorm fra syd", skal grønsmutterne vende ryggen mod syd. Siger hun "sandstorm fra øst", skal grønsmutterne vende ryggen mod øst osv.

Skyer: En spire vælges som drage, der bor i det ene hjørne af et afmærket område. De andre spire er skyer, og de bevæger sig rundt i lokalet. De skal bevæge sig hele tiden. Når lederen siger "blæsten kommer fra syd" flyver alle skyerne mod nord. Mens skyerne løber, skal dragen forsøge at fange dem. Lykkes dette bliver de også til drager. Legen fortsætter til alle spirerne er blevet drager.

Afslutning

Hvorfor kan det være godt at kende verdenshjørnerne? (fx snak om lys og skygge, hvor solen er om dagen, at kunne finde vej).

Materialiste

- Bogstaver SPIRE i det antal der er spirer, Kageflag (eller andre markeringer)
- Tegninger eller billeder





Udfordring - På sporet

Introduktion

Det er sjovt at komme ud at gå, men det er endnu sjovere, hvis man samtidig leger fangeleg! Spirerne skal på en gåtur, hvor de først og fremmest skal huske det, de har lært om sportegn og måder at finde vej, men samtidig skal have det sjovt.

Aktiviteter

På sporet: Spirerne deles i to hold. Det er vigtigt, at der er en leder med på hvert hold. Det første hold går af sted og lægger spor ud undervejs, så det andet hold kan følge efter. Det kan være pile tegnet med kridt, lagt ud med grene eller noget helt andet. Når det første hold har været af sted i 5 – 7 minutter, følger det andet hold efter. Det gælder nu for hold nummer to om at følge de spor, som hold nummer et har lagt ud. Når hold nummer et er kommet til et sted, hvor de synes, det er godt at gemme sig, laver de et tegn, der viser, at legen slutter her. Det gælder nu for hold to om at finde hold et. Så skal holdene bytte, så begge hold får lov at prøve at gemme sig og at lede. Turen må gerne være forholdsvis lang, så spirerne får en oplevelse af at gå.

TIP! Hvis I har lyst, kan I lave aktiviteten til en fangeleg, hvor det gælder for hold to om at indhente hold et. I kan evt. have aftalt en bestemt tidsramme for, hvornår hold to senest skal have fanget hold et. Hvis det ikke lykkes, gemmer hold et sig, som beskrevet ovenfor.

Fangelegen kan evt. Indlægges, der hvor de to hold bytter.

Afslutning

Var det nemt at finde vej? Er I nogle gange bange for at blive væk? Bliver det bedre, når I lærer noget om at finde vej?

Materialeliste

- Ting til at lave tegn
- Evt. lidt drikkevarer hvis nogen skulle blive tørstige på turen
- Gode gåsko

