



# Spirer: Fartpiloter

## Formål

Pigerne skal opleve, at de selv kan transportere sig rundt i verden, både ved egen energi og også ved hjælp af anden energi, som fx automatiske transportmidler. De kan derved selv være med til at virkeliggøre og skabe de oplevelser, de vil have. Altså at de ved egen hjælp kan bevæge sig fra punkt A til B.

## Forudsætninger for spirerne

Der er ingen særlige forudsætninger.

## Forudsætninger for lederne

Der er ingen særlige forudsætninger.

## Om trinene

### Trin 1

Fuld fart frem! (Løb).

### Trin 2

Fartpilots fangelege.

## Udfordring

Farvefræs.



## Trin 1 - Fuld fart frem!

### Introduktion

Spirerne begynder mærket i fuld fart og skal ud på en række forskellige poster og løse opgaver, der alle har en slags sport i bevægelse, som omdrejningspunkt så prøv at skabe fart i aktiviteterne.

**TIP!** Det er tanken, at aktiviteterne gennemføres med alle spirerne på samme tid. Er det for bøvlet for jer, deler I jer blot i nogle hold.

### Aktiviteter

Post	Beskrivelse	Materialer
1	<b>Stop-dans</b> Spirerne skal danse, som de synes musikken lyder, både hurtige, elegante, vilde og slowmotion trin.	Forskellig musik
2	<b>Viftetennisspirer</b> Spirerne deles i to hold, der hver har et målfelt. Det gælder nu om at vifte flest bolde over i de andres målfelt. Man må gerne forsvare sit mål. Man kan både spille på point eller tid. <b>TIP!</b> Fold nogle simple vifter af kopipapir, så der er en til hver.	Vifter Bordtennisbolde 2 målfelter (på et bord)
3	<b>Fluesmækkerbadminton</b> Spirerne skal i mindre grupper transportere en ballon op til en markering og tilbage ved at spille sammen og skiftevis slå til den.	(Vand)balloner med luft Fluesmækkere
4	<b>Puslespilsstafet</b>	Puslespil Markering af start og mål
6	<b>Der var engang en teatersportsgren...</b> Alle spirerne går rundt mellem hinanden. Når lederne nævner en eventyrkarakter skal spirerne bevæge sig som denne, indtil hun nævner en ny: Heks – pukkelryg, hæs og ulækker Drage – suser rundt med flyvende arme og ild ud af munden Prinsesse – fin, let på tå og næsen i sky Den onde stedmor – snu, ond, gnider hænder <b>TIP!</b> Find selv på flere	



## Afslutning

Er det alle former for sport, der er fart og bevægelse i? Hænger fart og konkurrence sammen eller er der sjovt bare at have fart på?

## Materialeliste

- Se i tabellen ved de enkelte poster





## Trin 2 - Fartpilotens fangelege

### Introduktion

Der er endnu engang fart over feltet, når spirerne udfordrer hinanden i alverdens hurtige fangelege. Legene er kædet sammen, så det alt i alt blive en form for stafet, hvor udfaldet i det første spil får betydning for det næste osv.

**TIP!** Husk at læse alle legene grundigt i gennem, og hav alle rekvisitter parat, så der er glidende overgange mellem de respektive aktiviteter.

### Aktiviteter

**Fang halen:** Alle har en stofstimler eller et tørklæde i buksekanten. Nu gælder det om at fange de andres haler. Fanger man en andens hale, skal denne ligeledes sætte i buksekanten. Man dør ikke selvom, man mister sin hale. Vinderen er den, der har flest haler, når legen er slut. Den, der har flest haler til sidst giver ordre i den næste.

**Papegøje-giraf-frø:** Alle danner en rundkreds med sidste legs vinder i midten. Denne giver nu ordre:

Papegøje – alle basker med vingerne

Giraf – alle strækker den ene arm helt lige op i luften og laver smaskemund med hånden.

Frø – alle går i knæ og hopper fremad

Ønd heks – alle skal løbe mod et aftalt sted og pigen i midten skal forsøge at fange en.



Den, der fanges ved "ønd heks", skal begynde Banke-banke-bøf.

**Banke-banke-bøf:** Alle står i en rundkreds, og vinderen fra sidste leg går rundt bag cirklen og prikker deltagerne, mens hun siger "banke-banke-banke... ". Når hun siger "BØF! ", skal den hun prikker løbe modsat vej af hende, og det gælder nu om at komme først hen til den tomme plads. Taberen skal prikke i en ny runde. Legen leges i fem min.

Den, der taber efter fem min. er gået, skal vælge løven i den næste.

**Løven er løs:** Taberen fra sidste runde får et stykke tape i hånden. Alle andre står i en cirkel med ansigtet mod midten. Tapen skal nu i skjul sættes på en ryg, ved at prikke alle i ryggen, men kun efterlade tape et sted. Hende med tape på ryggen er løve.





Når taberen har prikket et par runder, råber hun " Løven er løs! " og så skal alle løbe rundt mellem hinanden og forsøge at finde løven. Når de finder løven, skal de liste til den aftalte base, så løven ikke opdager, at hun selv er løve. Når hun finder ud af det, skal hun løbe til midten af området og brøle højt. Dem, der er nået til basen, er reddet.

Alle, der ikke når til basen før, løven brøler, skal være fangere i regnbuetagfat.

**Regnbuetagfat:** Lederen har en masse stykker farvet karton. Hun deler i smug et stykke ud til hver pige – undtagen fangerne. Når lederen giver startsignal, skal fangerne forsøge at fange de andre, der så skal aflevere deres stykke karton og løbe til lederen for at få en ny. Den fanger, der først får tre stykker karton i forskellige farver råber "BANKO! " og vinder.

Den, der først får banko, er lysregulering i den næste leg.

**Rød-gul-grøn-stop:** Pigen, der er lysregulering, stiller sig for enden af en lang strækning med ryggen til de andre, der stiller op på den bagerste linje. Lysreguleringen siger højt "Rød, gul, grøn – stop! ", mens de andre løber frem. Ved stop skal de fryse sådan, som de står, og lysreguleringen vender sig hurtigt. Hvis hun ser nogen bevæger sig, skal de starte forfra.

Den, der når først til lysreguleringen, er den, hvis stol fjernes inden næste leg påbegyndes.

**Stoledans:** Alle finder en stol og danner en rundkreds foran stolene. En stol fjernes, og musikken går i gang. Når musikken stopper, skal alle sætte sig på en stol. Den, der ingen stol får, udgår fra legen. For hver gang en deltager "dør", fjernes ligeledes en stol. Vinderen er den, der sætter sig på den allersidste stol i duel med én anden.

Den, der vinder, tæller 1-2, 1-2 og deler dermed hold til den næste leg.

**Æblemand:** To hold står på hver sin række, med ansigtet til hinanden. Det ene hold er pærer, det andet æbler. Begge hold har en baglinje ca. 10 meter bag sig.

Når lederen siger "æbler fanger pærer! ", skal de gøre således. Alle de pærer, der bliver fanget bliver til omdannet til æbler. Det hold, der først får omdannet det andet til sin frugt vinder – altså vinder alle.





## Afslutning

Var det sjovt, at der var fart på hele tiden? Blev I trætte?

## Materialeliste

- "Haler"
- Tape
- Farvede kartonsnipper
- Stole
- Linjemarkeringer



## Udfordring - Farvefræs


### Introduktion

Udfordringen er et orienteringsløb med fokus på farver og hurtighed.

### Aktiviteter

Man løber mellem alle posterne

Post	Beskrivelse	Materialer
1	<b>Lilla – Hit med hastighedssangen:</b> Afspil en række sange, der er sat op i tempo, så ordene flyder sammen, og tonerne bliver anderledes. Spirerne skal nu gætte de forskellige sange, før posten er løst. <b>OBS!</b> Vælg kun sange som spirerne har mulighed for at kende.	Musik "noget lilla"
2	<b>Rød – Ketchupstafet:</b> To hold kæmper mod hinanden, hvert hold har sin egen ketchupflaske. Pigerne stiller om med 5-10 meters afstand, og skal så lave et ketchupspor på jorden. Det hold der tømmer flasken først har vundet. <b>OBS!</b> Der må ikke være "huller" i striben. <b>TIP!</b> Køb den mindste discountketchup du kan finde.	Ketchupflaske pr hold "noget rød"
3	<b>Blå – Opvaskeleg med pakkespilsterning:</b> Når man slår en 6'er, må man sende terningen videre. Hvis man bliver indhentet af den anden terning i omløb skal man løbe op og vaske op. Man vasker til næste pige afløser.	Service Balje m. vand Opvaskebørste "noget blå"
4	<b>Grøn – Find femten fejl i naturen:</b> Spirerne har ca. 2 min. Til at finde femten skjulte ting, der ikke hører til i naturen. <b>TIP!</b> Lad spirerne gemme tingene igen, så de er klar til næste hold.	Femten unaturlige ting "noget grønt"
5	<b>Guld – Lakridssnører:</b> Spirerne skal spise en lakridssnøre på tid.	Lakridssnører "noget guld" (helst glimmer ;))



MÅL	<b>Sejrsdans:</b> Spirerne løber i mål, hvor de mødes af klapsalver, konfetti og jubel i massevis.	Konfetti Målstregsmarkering
-----	--	--------------------------------

## Afslutning

Farveelementet i afslutningen kan være konfettikanoner, glimmer der skydes eller drysses ud over pigerne. Eller måske er det nærmere en farvet prik eller et klistermærke i panden. Eller lav evt. nogle simple papmedaljer i regnbuefarvet karton, som de kan få, når de er færdige.

## Materialeliste

- Se i listen ovenfor