



Spirer: Mørkemestre

Formål

Dette mærke sætter mørke på dagsordenen. Mørke kan være mange ting. Det kan både være hyggeligt, uhyggeligt, sjovt og spændende. Dette mærke vil lægge vægt på, at give pigerne oplevelsen af, at mørket er noget trygt og hyggeligt. Vi undersøger altså mørket som noget uvist og ikke uhyggeligt.

Forudsætninger for grønspirer

Ingen særlige forudsætninger.

Forudsætninger for lederne

Lederne skal skabe trygge rammer for spirerne, så de ikke er i tvivl om, at forløbet er hyggeligt og spændende, fremfor noget uhyggeligt.

Om trinene

OBS! Mærket tages i vinterhalvåret.

Trin 1

På opdagelse i mørket.

Trin 2

Lys i mørket.

Udfordring

At finde vej i mørket





Trin 1 - På opdagelse i mørket

Introduktion

Spirerne skal på dette trin lave sjove ting i mørket og snakke om, hvad mørket egentlig er for en størrelse.

Aktiviteter

På mærkets første trin skal spirerne på opdagelse i mørket. Aktiviteterne belyser på forskellig vis, hvordan alt bliver sværere med elementet af uvished oveni.

Find din ven i mørket: Spirerne skal finde sammen to og to. Når de har fået bind for øjnene, skal de mærke, hvordan deres makkers hænder føles. Lederen blander nu alle rundt mellem hinanden, og spirerne skal så finde tilbage til deres makker uden at tale sammen, men ved udelukkende at føle på deres hænder. Når alle har fundet sammen, må de tage bindene af.

Bytteleg: Spirerne bevæger sig forsigtigt rundt på et afgrænset område med bind for øjnene. De har alle en ting i hånden. Når de finder en anden pige, skal de bytte ting og bevæge sig videre. Lederen bestemmer, hvornår legen er slut.

TIP! Brug en tennisbold eller andet, der ikke kan gå i stykker hvis den tabes.

Følekimsleg: På et langt stykke reb hænger 10 – 15 ting. Spirerne skal med bind for øjnene gå turen med rebet i hånden. Mens de går, skal de føle sig frem til de forskellige ting, der hænger på rebet. Når alle spirerne har gennemført, skal de i fællesskab opremse de fundne ting.

”Den blinde krage”: Spirerne står i en rundkreds. Den spejder, der står i midten, har bind for øjnene og er den blinde krage. Hun bevæger sig rundt med armene baskende ud til siden og forsøger at fange en, når alle bytter plads på skift – pigerne i rundkredsen skal have øjenkontakt med en og stiltiende beslutte at bytte plads. Den som fanges bliver ny blind krage.

Tegn på ryggen: Spirerne finder sammen to og to. Den ene skal tegne noget på den andens ryg, og når denne har gættet det, bytter de plads.

Afslutning

Hvordan føles det at bevæge sig rundt uden sit syn?



Materialiste

- Spirenes egne tørklæder som øjenbind
- Tennisbolde eller lignende
- 10-15 ting på reb





Trin 2 - Lys i mørket

Introduktion

På dette trin skal pigerne også lege nogle mørkelege, men samtidig skal de også lære noget om lys i mørket. Spirerne skal lære, hvor vigtigt det er at bruge reflekser/lygter.

Aktiviteter

Refleksbrikker: Spirerne skal selv lave refleksbrikker, der kan anvendes i trafikken, samtidig med at de skal få kendskab til de grundlæggende regler for sikkerhed til fods i trafikken. Forslag til, hvordan I kan lave reflekserne:

- Find nogle kæppe i skoven, som saves op i stykker på ca. 10 cm.
- Spirerne sliber pindene, så de er fine og ensformede i overfladen
- Montér et refleksbånd omkring pinden i begge ender. Brug enten et selvklæbende refleksbånd eller lim det fast.

Til sidst skal der en snor i, så den kan hænges på tøjet. Enten ved at bore gennem pinden eller hamre en snor fast med klammer.

TIP! Husk navn på reflekserne.

Mørkesnigning: "Legen foregår på en høj med buske/højt græs – i mørke. Den, der er den, tæller til 100, mens de andre gemmer sig på højen. Derefter lyser hun med sin lygte ud over højen for at finde de andre, der langsomt sniger sig op til toppen. Opdager hun en, råbes dennes navn, og hun går tilbage til toppen. Når alle er på højen, vælges en ny til at være den.

Prøv både med og uden reflekser.

Skyggeteater: Lav skygebillede og gæt dem. Hæng et stykke hvidt lagen op og lys med en kraftig lygte ind på lagnet. Pigerne skal nu efter tur lave et skygebillede, mens resten skal gætte, hvad det forestiller.

Blackout: Stopdans i mørket. Lederen lyser rundt med en lygte blandt nogle pladser på underlaget. Når lederen slukker lygten skal alle smutterne finde en plads.

TIP! Tegn pladserne med kridt på et fladt underlag i stedet for at anvende hulahopringe eller stole.



Afslutning

Afslut trinnet med at snakke om det at bruge refleks, og hvor vigtigt det er med reflekser. Hvor stor en forskel pigerne oplevede på, at der var helt mørkt ift., når der var reflekser/lys i mørket.

Materialiste

- Tæppe
- Sav
- Sandpapir
- Refleksbånd eller -maling
- Lim
- Håndbor eller boremaskine
- Snor
- Lagen
- Musik til stopdans
- Lommelygte



Udfordring - At finde vej i mørket

Introduktion

Spirernes udfordring bringer dem på opdagelse i området omkring spejderhuset.

Aktiviteter

Hovedaktiviteten i udfordringen er et refleksløb. Spirerne har deres egen refleks med, og skal nu ud på et løb, hvor de skal orientere sig efter reflekser. Vejen samt postbeskrivelserne er markeret med reflekser, som spirerne skal finde ved at lyse efter dem med en lommelygte.

TIP! Alt efter antal deles spirerne i grupper, der alle indeholder en leder eller flokassistent. Så starter de bare på hver sin post og mødes på post fire.

Post	Beskrivelse	Materialer
1	Hvor mange ildfluelarver kan I finde?: Spirerne skal alle have fingrene i noget ulækkert og rode efter selvlysende ildfluelarver.	10-15 knæklys Badebassin eller flere spande Noget ulækkert Mulighed for at skylle hænder
2	Gæt et dyr: Spirerne skiftes til at tegne et dyr på et stykke stof med en lille lommelygte. Tegneren står på den ene side af stoffet, og resten gætter fra den anden side. Når dyret er gættet kommer en ny bag forhænget.	Stof eller lagen Lommelygte Snor og klemmer til ophæng
3	Sæt halen på hesten: Hæng et stykke pap op mellem/på træerne med en tegning af en hest uden hale. Spirerne drejes rundt tre gange og skal nu forsigtigt finde frem og klistre halen på hesten.	Papskilt med hest u. hale Kartonhale Elefantsnot
4	Historie: Her skal der lyttes til en historie i mørket. Eventyret om Hans og Grethe fortælles eller læses højt. Bagefter skal der snakkes om det at kunne finde tilbage – måske skal man ikke gøre lige som Hans med brødkrummerne, selvom det var en god idé... Spirerne skal nu finde tilbage til spejderhuset, mens den voksne holder sig bagerst.	Historien om Hans og Grethe



5	Refleks-gemme-vej: Spirerne skal nu lyse sig vej det sidste stykke hen til målet med en lommelygte. Lederen går bagerst, og lader spirerne selv finde vej. OBS! <i>Kræver komplet mørke</i>	Reflekser
---	--	-----------

Afslutning

Var det nemt at finde vej med reflekserne?

Materialeliste

- Se løbsskema for nærmere oplysninger

