



Smutter: Stifindere

Formål

Det handler om at finde vej, så man slipper for at fare vild. Det gør man ved at styrke sin iagttagelsesevne, at lægge mærke til hvor man er, hvor man har været og få styr på retningerne.

Forudsætninger for grønsmutterne

Ingen særlige forudsætninger.

Forudsætninger for lederne

Kendskab til verdenshjørner og kort.

Om trinene

Trin 1

Hvordan finder man vej?

Trin 2

Far vild – find hjem.

Trin 3

Kort og signaturer.

Udfordring

Finde vej efter kort.





Trin 1 - Hvordan finder man vej?

Introduktion

På dette trin skal grønsmitterne høre om, hvordan man kan lære at finde vej. Det handler meget om at holde øje med, hvor man er. Men kort og viden om verdenshjørnerne kan hjælpe en, så man vender rigtigt og også kan finde hjem.

Aktiviteter

Lav forskellige aktiviteter, der handler om at kunne finde vej. Her er nogle forslag til aktiviteter, I kan lave, men find gerne selv på flere.

Verdenshjørnerne: Træn grønsmitternes fornemmelse af, hvor verdenshjørnerne er ved fx at lege de lege, der er beskrevet her eller andre lege med verdenshjørnerne.

Fortæl grønsmitterne hvordan jeres spejderhus vender, gå ud og se på solen og eventuelle tegn i naturen (mos på træerne, træer der hælder osv).

Kompasgang uden kompas: Giv grønsmitterne bind for øjnene. De skal starte med næsen mod nord. De skal nu gå 5 skridt mod syd, 3 skridt mod vest, 8 skridt mod nord osv. Vender alle næsen sammen vej, når legen er færdig?

Kompsadiktat: Hver grønsmutte skal bruge et stykke ternet papir og en blyant. De skal nu følge en "diktat" og gætte hvilket dyr, tegningen forestiller. 1 = 1 tern, N = nord, S = syd, Ø = øst, V = vest, NØ = nordøst, NV = nordvest, SØ = sydøst, SV = sydvest.

Start med at tælle 10 tern ind fra papirets nederste højre hjørne og 10 tern fra papirets nederste kant. Start fra det punkt: 2V - 1N - 1Ø - 3N - 1NV - 1SV - 2S - 2SV - 1V - 1N - 1Ø - 1NØ - 2N - 2NV - 6V - 1S - 3SØ - 2S - 1V - 1N - 4NV - 1SV - 4S - 2V - 1N - 1Ø - 4N - 1NØ - 3NV - 2V - 1NV - 1Ø - 2NV - 3Ø - 1NØ - 1N - 1SØ - 1NØ - 1S - 2SØ - 11Ø - 7SØ - 1S - 1V - 2NV - 1SV - 4S.

Afslutning

Skal I selv finde vej til dagligt? Har I prøvet at fare vild?

Materialeliste

- Ternet papir
- Blyanter





Trin 2 - Fare vild og finde hjem

Introduktion

På dette trin skal grønsmitterne prøve at "fare vild" og finde hjem igen.

Aktiviteter

Grønsmitterne går i to hold med hver deres leder fra mødestedet af to ca. lige lange men forskellige ruter til et på forhånd aftalt mødested.

Undervejs tales om hvad man ser, grønsmitterne skal prøve at lægge mærke til omgivelserne. Lederen fortæller undervejs om verdenshjørnerne, solens gang over himlen, måske kan I på denne tur se tegn i naturen, der kan hjælpe jer med at se, hvilken retning I går i.

Hvert hold markerer sin rute med snore.

Når holdene mødes, prøver grønsmitterne selv at finde hjem igen, af den anden rute. Snorene samles ind undervejs.

Afslutning

Lægger I til dagligt lige så meget mærke til omgivelserne, som I gjorde på den her tur? Kunne I se, at I på vejen hjem ville ende samme sted, som I startede jeres tur ud?

Materialeliste

- Snore





Trin 3 - Kort og signaturer

Introduktion

Grønsmutterne skal lære kort og signaturer at kende. Det er vigtigt, at de får lov til at se på rigtige kort, både 4 cm. Kort og o-løbskort.

Aktiviteter

Signaturer: Fortæl grønsmutterne om signaturer. Hav et antal brikker med signaturer og lad dem prøve at finde dem på kortene

Signaturer vendespil: For hvert af de kort med signaturer, som du har vist ovenfor, skal grønsmutterne lave en makker, enten ved at skrive hvad det er, tegne eller evt. klippe ud af blade.

Når der er lavet brikker nok til vendespil, spiller grønsmutterne det.

Hvordan vender et kort?: Grønsmutterne introduceres til, at nord altid er opad på et kort. Ud fra det kendskab til, hvordan jeres spejderhus vender de tidligere har fået, skal de prøve at vende kortene rigtigt (gerne et hver, nede på gulvet).

Afslutning

Signaturerne skal prøve at vise, hvordan virkeligheden ser ud. Synes I det var nemt at se, hvad det skulle være/ligne?

Materialeliste

- Kort, både o-løbskort og 4 cm. kort
- Kort/karton med signaturer på
- Kompas (hvis du ikke ved hvordan jeres spejderhus vender)





Udfordring - Finde vej efter kort

Introduktion

Udfordringen er at prøve at følge en kort rute på et kort i et ukendt område, uden at følges med en leder. Samtidig skal de bruge deres iagttagelsesevne.

Aktiviteter

Grønsmutterne får udleveret et kort med en rute samt en bingoplade med et antal signaturer. Grønsmutterne skal undervejs udfylde bingopladen ved at markere, når de har set signaturerne i virkeligheden. Evt. kan de dokumentere dette ved at tage billeder med deres telefoner.

Inden Grønsmutterne sendes afsted skal I tale med dem om hvordan kortet vender, hvad kan de se, afstande osv.

Ruten skal være indenfor et afgrænset område, så grønsmutterne ikke for alvor bliver væk. I kan evt. have levende poster undervejs.

TIP! Husk at medbringe noget lækkert at spise og drikke på jeres tur!

Afslutning

Var det svært at finde vej? Var I bange for at fare vild?

Materialeliste

- Kort med rute
- Bingoplade med relevante signaturer

