



# Smutter: Syvsover

## Formål

Styrker mod og motivation mht. at sove ude sammen med andre og at kunne undvære sin mor og far.

## Forudsætninger for grønsmutterne

Ingen særlige forudsætninger

## Forudsætninger for lederne

Lederne har styr på diverse overnatningssteder samt transport dertil, sedler til forældrene i god tid mht. tilbagemeldinger.

## Om trinene

### Trin 1

På løb i drømmeland.

### Trin 2

Godnathistorier.

### Trin 3

Når mørket falder på.

## Udfordring

Sove på et høloft (som alternativ i en udendørs hule, de selv har bygget).

## X'et

Hvis I sover i shelter.





## Trin 1 - På løb i drømmeland

### Introduktion

Når vi sover – og når grønsmitterne skal sove ude – kan de opleve at drømme. Drømme kan være gode eller uhyggelige med også skøre og mærkelige.

I kan vælge mellem aktiviteterne, og der er nok til to møder - måske vil I bruge en enkelt på trin 2 også.

### Aktiviteter

**Drømmeland:** Hvordan ser der ud i drømmeland? Fortæl om overtroen om drømmefangere og lav jeres egen drømmefanger (søg information på internettet).

Materialer: Pil, garn, fjer, perler.

I løbet af ugen skal de tegne eller skrive kort om en af deres drømme.

**Drømmekage:** Noget klamt de skal forholde sig til, klistret, mærkelige farver.

Materialer: Klistret trylledej, forskellige frugtfarver – form en drømmekage.

Der er bagt en rigtig drømmekage til sidst på mødet, pigerne kan her på skift fortælle en af deres drømme.

**Drømmebilleder:** Lave malingklatter og smække dem sammen til et symmetrisk kunstværk. Sådan kan en drøm måske også se ud? Har grønsmitterne set farver i deres drømme?

Materialer: Små lærreder (eller andet materiale) en pr. pige eller to store lærreder (afhængig af antallet i flokken), de 3 grundfarver, pensler i forskellige størrelser.

**Drømmetydning:** Grønsmitterne skal lege forskere og undersøge, hvorfor og hvordan vi drømmer? Hvad sker der egentlig, og hvorfor kan det blive uhyggeligt?

Grønsmitterne er sammen 2 og 2, de prøver på skift at fortælle en drøm, og så skal den anden finde på, hvad det kan betyde – bare bruge deres fantasi.

**Drømmeprins:** Åh nej! Prinsesserne er stukket af for at finde deres drømmeprins, og nu kan de ikke finde tilbage til deres eget eventyr igen. Find det par der passer sammen:

<b>Prinsesse</b>	<b>Eventyrbeskrivelse</b>
Snehvide	Hun er ligeså hvid som sne, med læber ligeså røde som blod og hår ligeså sort som ibenholdt.
Tornerose	Hun stak sig på en ten og kom til at sove i hundrede år.
Rapunzel	Hun er fanget i et tårn, og den eneste måde hun kan få besøg er hvis de klatre op af hendes meget lange fletning.
Askepot	Hun har to onde stedsøstre, og taber sin glassko til bal på slottet.
Jasmin	Hun lever i et varmt land og er datter af sultanen.
Pocahontas	Hun er høvdingens datter, og søger råd hos Bedstemor Piletræ-
Mulan	Hun vil slås på linje med de mandlige samuraier, og klæder sig ud som mand for at få lov.
Esmarelda	Hun er sigøjner, og ven med klokkeren fra Notre Dam kirken.
Ariel	Hun lever under vandet og giver sin stemme væk for at få lov at gå på land til sin drømmeprins.
Belle	Hun er forelsket i et uhyre.

Billeder af de forskellige eventyrprinsesser (eller bare navnet) og beskrivelsen ligger godt blandet mellem hinanden. Pigerne skiftes til at vende to kort og spilles som vendespil.

## Afslutning

Snak med grønsmitterne om deres drømme. Har de prøvet at have mareridt?

## Materialeliste

- Se under de enkelte aktiviteter ovenfor



## Trin 2 - Godnathistorier

### Introduktion

Alle i flokken har deres yndlings-godnathistorie med (måske er det bare en de har fået fortalt), tæppe/sovepose, liggeunderlag, pude og lommelygte.

Husk at give grønsmutterne besked om at medbringe dette!

### Aktiviteter

I laver sammen et fortællerum med tæpper og puder. Hver grønsmutte fortæller kort om deres egen godnathistorie.

Hygge med fortællinger i mørket i lommelygtens skær.

Måske suppleres med lege eller aktiviteter fra trin 1 og trin 3.

### Afslutning

Snak med grønsmutterne om deres godnat-ritualer. Hvad betyder de for dem? Hvad gør de, når de sover andre steder, end de plejer fx ved deres bedsteforældre?

### Materialeliste

- Seddel til pigerne omkring de skal medbringe tæppe/sovepose og liggeunderlag, pude og deres yndlingsgodnathistorie





## Trin 3 - når mørket falder på

### Introduktion

Vi leger med det, som foregår i os eller omkring os om natten.

### Aktiviteter

**Aftensang:** "nu er jord og himmel stille..."

**Søvnægengeren (leg):** Leg: Blindebuk (gå som om du sover).

**Snakke i søvne:** Tale med noget i munden (fx en mariekiks, et stort stykke æble)

Når man taler i søvne er det man siger som oftest ret usammenhængende og svært at finde mening i.

I kan lave hviskelegen, hvor du med noget munden fortæller en kort historie til den første i en række, som så fortæller til den næste osv. Så til sidst ser I, hvad historien er blevet til.

**Syvsover:** Tegn din egen "syvsover" - hvordan tror du sådan en ser ud?

### Byen sover (leg)


Fremgangsmåde:

1. Der udvælges fire personer (evt. færre, hvis I ikke er så mange).
2. De fire udvalgte siger: "Byen sover", og de andre deltagere gemmer hovedet i armene og lukker øjnene.
3. De fire udvalgte går stille rundt og prikker én sovende hver, hvorefter de lister tilbage til udgangspunktet.
4. De fire siger: "Byen vågner", og dem, der er blevet prikket, rækker hånden op.
5. De prikkede skiftes til at sige, hvem de tror, der har prikket dem.
6. Når alle er kommet med deres bud, fortæller prikkerne, hvem de har prikket.
7. De, der har gættet rigtigt, bytter plads med deres prikker.
8. Gættes der forkert, fortsætter prikkeren.

**ORDLEG:** Lederen sidder med kortene tæt ind til sig. Foldet sammen som en bog.

Pigerne deles ind i små hold afhængig af antal af grønsmutter i flokken. Holdene konkurrerer om at gætte hurtigst. Lederen må kun svare med ja eller nej.

Andre ordbegreber kan tages med her igen som; Søvnægenger, syvsover, snakke i søvne, opbygget på samme måde.

- 
- Det er noget mange gør om natten.
  - Det har noget gøre med vejrtrækningen.
  - Det starter med S

Løsning: SNORKE

- Det er en kropsdel.
- Det snurrer i den del af kropsdelen.
- Det kan foregå i andre kropsdele ofte fod.

Løsning: MIN ARM SOVER

- Det er ofte noget vi kan lege for at snyde.
- Ordet er opkaldt efter et natdyr i skovene.
- Det starter med R...

Løsning: RÆVESØVN

## Afslutning

Er grønsmutterne vant til at sove med lys? Er de bange for mørket? Hvorfor?

## Materialeliste

- Se ovenfor



## Udfordring – sove ude - på halmloft

### Introduktion

Grønsmutterne skal sove ude på et halmloft

### Aktiviteter

På halmloftet forberedes en hule til at fortælle godnathistorier.

I kan lege nogle af legene, fortælle godnathistorier og synge aftensange.

### Afslutning

Om morgenen kan I snakke om, hvordan det var at sove på høløftet, sammen med spejderveninderne. Drømte de noget? Var det hyggeligt – uhyggeligt? Hvordan fik I det til at blive hyggeligt? Hvad betyder det, at de er sammen – og ikke alene?

### Materialeliste

- Udstyr på overnatning

