

1 KRAMMELEG

Anbefalet antal deltagere: minimum 7

Trini for trin

En står udenfor legen og er opråber. Opråber slår med micro:bit-terningen fx 3. Så skal alle finde kramme i grupper af tre. De som ikke får en plads i grupper af tre er ude af legen.

Materialer

micro:bit med terningprogram

2 Hurtigere/vildere/ højere leg

Anbefalet antal deltagere: minimum 3

Trin for trin

En står udenfor legen og er opråber. Opråber vælger en fysisk aktivitet fx hoppe og slår med micro:bit-terningen fx 3. Jo højere tal jo hurtigere/højere/vildere skal spilopspejderne hoppe.

Ideer til andre aktiviteter: råbe/slå kolbøtter/synge/trille/
high five/sparke/danse

Materialer

micro:bit med terningprogram

3 Bålkage med terninge- bestemt fyld

Trini for trin

Hver familie får en foliebakke, som de smører med olie og putter sandkagedej i. Nu skal de slå med micro:bit-terningen om hvilket fyld, der skal i deres kage. Familierne skal nu putte deres fyld ned i kagen. Bruges kakaopulver og appelsinsaft/skal, skal det brandes ind i dejen. Kagerne skal nu bages på bålet til de hæver op og dejen er færdigbagt (tjekkes ved at stikke en strikkepind i kagen). Kagerne kan fx bages i en dutchowen, bålgrøder med sand i bunden eller på en bålrist.

Ideer til fyld: æble i tern, chokoladeknapper, hindbær, brombær, kakaopulver, appelsin skal og saft

Materialer

micro:bit med terningprogram

Bål

Små foliebakker

Olie

Sandkagedej

6 slags fyld

Dutchowen/bålgrøder med sand i bunden/bålrist

4 Antal hænder og fødder på jorden

Anbefalet antal deltagere: 4-7. Er I mange deltagere, så del jer i flere hold.

Trini for trin

En står udenfor legen og opråber. Opråber nævner en kropsdel fx fødder og slår med micro:bit-terningen fx 6. Nu skal spejderne tilsammen sørge for, at der er 6 og kun 6 fødder på jorden. Opråber vælger en ny kropsdel fx numse og slår et nyt tal fx 2. Nu skal spejderne sørge for at de tilsammen præcis rører jorden med 2 numser og 6 fødder. De må gerne støtte og holde hinanden. Opråber bliver ved med at indtil det ikke længere kan lade sig gøre at løse opgaven.

Kropsdele er fx fødder, hænder, hoveder, knæ, numser, albu-er, mave.

Materialer

micro:bit med terningprogram

5 Tegn et fantasidyr

Trini for trin

Hver familie får et stykke papir. De skal nu tegne et fantasidyr. Alle starter med at tegne en krop. Familierne må selv bestemme hvilke kropsdele dyret skal have, men det er micro:bit-terningen, der bestemmer hvor mange. Fx vælger en familie at deres fantasidyr skal hoved, så slår de med terningen og får 3 - nu skal de tegne 3 hoveder på deres fantasidyr. Familierne bliver ved med at vælge kropsdele og slå med micro:bit-terningen indtil de synes deres tegning er færdig.

Ideer til kropsdele: hoved, hale, ben, arme, fødder, hænder, snabler, ører, vinger, øjne, næser, næb, andefødder, fingre, tæer, navler.

Materialer

micro:bit med terningprogram

Papir

Tuscher i forskellige farver

6 Kram et træ

Trini for trin

Spejderne lærer at genkende træer ved at føle på dem med bind for øjnene. Spejderen får bind (tørklæde) for øjnene og bliver ført hen til et let genkendelig træ. Hun/han føler på træet (struktur, grene, blade) og bliver ført tilbage til udgangspunktet. Spejderen skal nu finde træet igen uden bind for øjnene. Når I er sammen igen, så spørg spejderne hvad de synes var nemt, svært, sjov etc.

Materialer

Spejdertørklæder