

Exploreraktivitet

I denne aktivitet skal der reflekteres og måske rykkes nogle grænser. Meld på forhånd ud til deltagerne, at de skal medbringe badetøj eller tøj, der må blive vådt, samt et håndklæde og noget at skrive på og med.

I første del af aktiviteten skal deltagerne reflektere over og tale om deres frygt. I anden del skal deltagerne træne deres kommunikationsevner. I tredje del skal de samarbejde og måske rykke deres grænser.

Målgruppe

Senior, ranger og ledere.

Aktiviteten kan også laves med tropspejdere, men vær opmærksom på at placere præmien et sted, hvor det er forsvarligt for deltagerne at hente den.

Materialer

- 3 konvolutter pr. hold
- 1 puslespil, f.eks. et printet billede klippet i stykker
- Kode, der siger, hvor deltagerne skal gå hen og finde præmien
- Præmier, der kan tåle vand, f.eks. en slikpose til hvert hold

Deltagerne medbringer

- Badetøj
- Håndklæde
- Papir
- Kuglepen/blyant

Forberedelse

Inden aktiviteten

1. Forbered to konvolutter til hver gruppe.
 - a. Skriv på forsiden af hver konvolut.
 - b. Lav et puslespil, som puttes i konvolut nr. 1.
 - c. Lav en gåde, som puttes i konvolut nr. 2.
2. Placer præmierne et forsvarligt sted. Husk at have en person til at holde opsyn, hvis deltagerne skal ud i vandet.
3. Lav en seddel, hvorpå der står, hvad deltagerne skal foretage sig det sted, hvor præmierne er placeret. Husk at laminere den, hvis det er i nærheden af vand.

Første del af aktiviteten

Refleksionsøvelse

1. Begynd med at stille deltagerne i en rundkreds og inddel dem i par.
2. I makkerparrene skal de tale om, hvad deres største frygt er. Det kan f.eks. være en frygt for højder, at flyve i flyvemaskine eller edderkopper.
3. Bed nu makkerparrene om at reflektere over og snakke om, hvordan der kan arbejdes med deres frygt, og hvordan den kan omsættes til en aktivitet.
F.eks. Er frygten for at flyve i flyvemaskine ofte forbundet med frygten for kontroltab. Dette kan omsættes til en aktivitet, hvor en deltager skal gennemføre en forhindringsbane med bind for øjnene, mens en anden deltager guider. Dette kræver tillid og at deltageren slipper noget kontrol.
4. Saml op på deltagernes refleksioner i plenum, og lad hvert par fortælle, hvad de talte om. Overvej om I nogle af jeres ideer kan blive til aktiviteter i spejdergruppen.

Anden del af aktiviteten

Kommunikationsøvelse

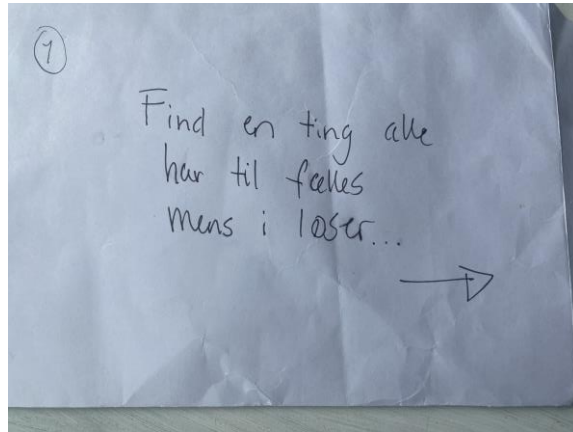
1. Deltagerne står i rundkredsen fra før, og får nu at vide, at de ikke må tale sammen når de skal udføre følgende aktivitet.
2. Fortæl dem, at de skal stille sig på række inddelt efter dem, der har størst fødder, til dem, der har mindst fødder.
3. Fortæl dem, at de skal stå på række inddelt efter, hvor mange teltture de har været på.
4. Fortæl dem, at de skal stå på række inddelt efter, hvem der elsker slik mest.
5. Husk at spørge ind til deltagernes placering efter hver øvelse, for at undersøge, om de står i rigtig rækkefølge.

Tredje del af aktiviteten

Samarbejdsøvelse

1. Deltagerne står på rækken fra før. Inddel dem nu i x antal hold med 2-4 personer på hvert hold.
2. Fortæl dem, at følgende aktivitet er en konkurrence, og at hurtigste hold vinder.

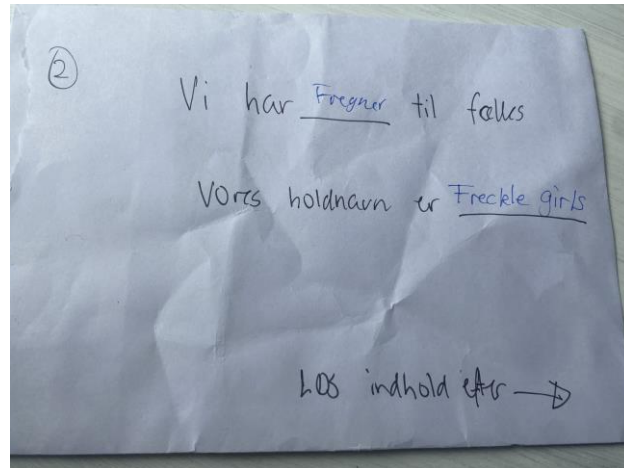
3. Fortæl dem også, at de først skal løse udfordringen i kuvert nr. 1, derefter udfylde forsiden af kuvert nr. 2 og til sidst udfordringen i kuvert nr. 2.
4. Uddel to kuverter til hvert hold.
På forsiden af kuvert nr. 1 står der "Find en ting alle har til fælles, mens I løser...".



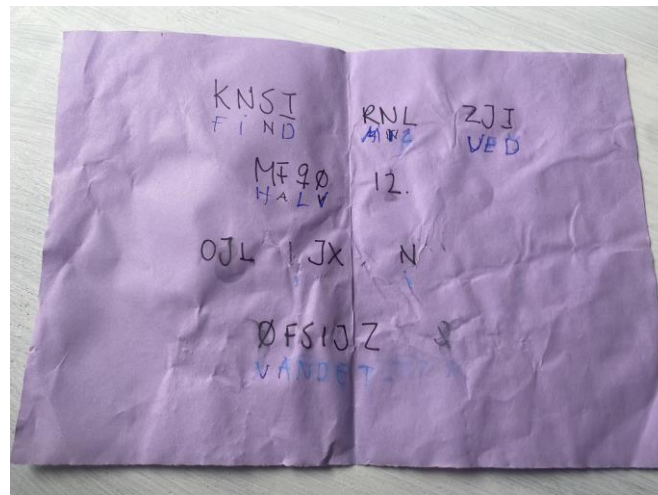
5. Inde i kuvert nr. 1 ligger et puslespil, som skal løses inden kuvert nr. 2 må åbnes.



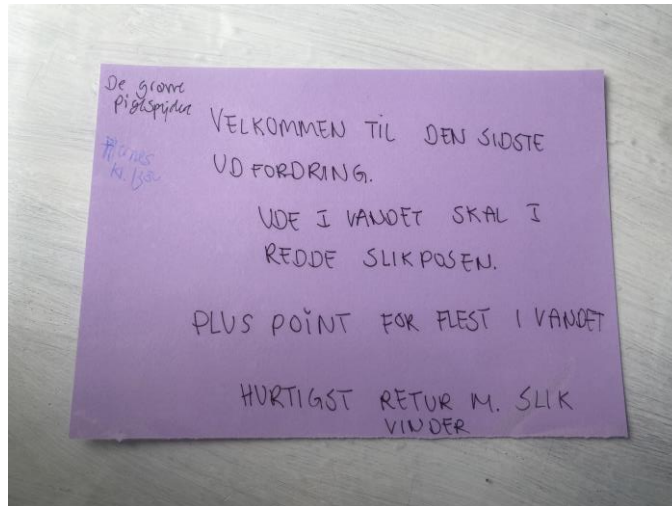
6. På forsiden af kuvert nr. 2 står der "Vi har ____ til fælles. Vores holdnavn er ____". Inden kuvert nr. 2 åbnes, udfyldes de tomme linjer.



- Inde i kuvert nr. 2 ligger en gåde, som fortæller, hvor deltagerne skal løbe hen. Lav en kode, der passer til jeres område og niveau.



- Koden i dette eksempel siger "FIND MIG VED HALV 12. JEG ER I VANDET". Koden er en alfabetkode, hvor bogstaverne er forskudt fem pladser.
- Har I vand i nærheden, som man kan svømme i, kan I lave en kode, der guider deltagerne derved. Placer posten i vandet, så deltagerne kan gå eller svømme derud.
Husk, at der skal være opsyn ved vandet af hensyn til sikkerheden.
 - Har I ikke vand i nærheden, så kan I f.eks. hænge en seddel op i et træ, som deltagerne skal klatre op og hente.
- Ved stedet, som er beskrevet i koden, lægges et lamineret stykke papir, der beskriver den sidste udfordring.



Udfordringen er at svømme ud og hente en slikpose, der er sat fast på en pæl i vandet. Slikposerne kan alternativt bindes fast til en tom flaske, der flyder, hvortil der er bundet en snor med en pose sten, der virker som anker.

11. Det hold, der først henter en slikpose, har vundet. Desuden er der pluspoint for det hold, der har flest deltagere i vandet.