

Forløb D - Fuldmånemøde

Dette forløb starter med et fuldmånemøde - en navngivningsceremoni for minispejdere.

Der findes mange forskellige former for fuldmånemøder, og der er forskel på om man også bliver bedt om at drikke en hemmelig drik eller om det som i dette tilfælde er bundet op på iderammen om minispejderne som en ulveflok, taget ud af junglebogens univers. Her har vi været så heldige at få lov til at kigge nærmere på 3. Vesterbro Vildgæs' hemmelige fulmåneceremoni. Vær opmærksom på at de kalder deres minispejdere for polarulvene - og derfor vil teksten herunder beskrive 'ulve', hvor der menes spejdere i minialderen.

Få mere inspiration omkring arbejdet med junglebogen som ideramme på: <http://www.spejdernet.dk/Inspiration/Ulve/Ulveideramme.aspx>

Hvis I har haft en stor oprykningsceremoni, eller hvis I hellere vil tage på weekendtur og afholde fuldmåneceremoni der, så lån i stedet et opstartsmøde fra et af de andre forløb.

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

Mødet startes op som beskrevet i [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed 10 min.

2) LEG

Find en leg på aktivitetsdatabasen: <http://dds.dk/aktiviteter/find-aktivitet>

Ellers kan der findes flere lege på [<http://leder.fdf.dk/index.php?id=269>]

Varighed 10 min

3) FULDMÅNECEREMONIEN:

STEMNING I HYTTEN:

Det store lokale er mørklagt. Der brænder lidt røgelse. De børn som allerede har navn og er optaget i koblet sidder i en rundkreds på gulvet sammen med lederen. Ulvene sidder med et stearinlys i hånden. I rundkredsen står du små tallerkner med fyrfadsllys. Når lederen taler er det vigtigt at tale med en hyggelig og mystisk rytme i stemme og gerne en lille smule lav, så ulvene bliver nødt til at tie stille for at kunne høre hvad der foregår.

RITUAL:

Den nye ulv bliver ført ind i lokalet med bind for øjnene og sat i cirklen med ansigtet mod lederen. Alle ulvene og lederen begynder at messe Tjikkerlikker tre gange. Første gang hviskende, anden gang meget stille og tredje gang almindeligt taleleje. Derefter får den nye ulv at vide at han/hun kan tage bindet fra øjnene. Lederen byder velkommen til fuldmånemøde og fortæller den nye ulv at det er blevet tid til at blive optaget i koblet og få spejdernavn. Den nye ulv får at vide at når man optages i koblet skal man også leve efter spejderlovens principper. Den nye ulv skal derfor gøre og gentage efter lederen. Lederen tager den ene tallerken med fyrfadsllys op i venstre hånd og siger "Den der er med i spejdernes fællesskab gør sit bedste for at". Ulven gentager ved at tage den anden tallerken i hånden. Derefter siger lederen det første punkt i spejderloven mens højre pegefinger køres under tallerknen og derefter ned af højre kind. Ulven gentager sætningen mens han/hun kører højre pegefinger under tallerknen og ned af højre kind. Derefter reciterer lederen andet punkt i spejderloven mens højre pegefinger køres under tallerknen og denne gang ned af venstre kind. Ulven gentager. Ved recitering af tredje punkt køres fingeren over panden og fjerde punkt højre kind etc. Efter at have været igennem spejderloven, tager lederen tallerknerne med lys og puster ud. Lederen rejser sig op og tager polarulvestanderen som står op af væggen og holder den vandret mellem ulven og lederen. Ulven lægger venstre hånd på standeren og gør honnør med højre og siger 'Jeg lover at holde spejderloven'. Derefter får ulven sit nye navn at vide og bliver budt velkommen i koblet, samt får mærker til uniformen, tørklæde 'ring' og navnediplom, som er rullet sammen og bundet med sisal.

Find navnene fra junglebogen

her:<http://www.spejdernet.dk/Inspiration/Ulve/Ulvesaerpraeg/Ulvenavne.asp>
[X](#)

AFSLUTNING:

Alle ulvene får at vide at de ikke må fortælle nogle om hvad der sker til fuldmånemødet, men kun fortælle at der er her man får sit navn.

INDDELING I PATRULJER

Herefter kan der eventuelt deles nye patruljer

30 minutter (+15 minutter hvis man også deler nye patruljer)

4) KLIP ULVEMASKER I KARTON.

Alle minispejderne skal have en ulvemaske, der laves ud af et stykke tilklippet karton med en elastik bag på.

Varighed 30 min (mindre, hvis man deler patruljer)

5) AFSLUTNING

Som beskrevet i afsnittet om [mødets rammer](#)

Varighed 5 min.

MATERIALER:

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

Brunt / gråt karton

Elastik

Hæftepistol

Sakse

Tuscher

Spejderloven

Fyrfadsllys

Stander

Navneskilte

Husk at have valgt navne på forhånd

Forløb D - Rikki-Tikki-Tavi Løb

Historien om Rikki Tikki Tavi stammer fra Rudyard Kiplings Junglebog, og beskriver et lille modigt desmerdyrs kamp mod to slanger

På mødet lærer spejderne om desmerdyret, og undervejs må de samarbejde om små opgaver for at hjælpe Rikki Tikki Tavi.

Mødet giver en god indgangsvinkel til at arbejde med junglebogen som ideramme for minispejderarbejdet.

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

Mødet startes op som beskrevet i [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed 10 min

2) RIKKI TIKKI TAVI LØB

Løbet findes her: [<http://dds.dk/aktiviteter/aktivitet/229>]

Start med at læse forhistorien om Rikki Tikki Tavi for spejderne. Send derefter patruljerne ud på de fem poster. Erfaringen er, at det er ok at starte alle posterne samtidig, selvom det betyder at nogle af minispejderne ikke får historien i den helt rigtige rækkefølge. Det er dog fornuftigt at man har hørt en del af historien før man kommer til post 5.

70 min (på hver post er der 5 minutter til at læse historien højt, samt 8 minutter til at løse opgaven. Derudover er der 2 minutter til at komme til næste post. Det er derfor en god ide at lægge posterne tæt på hinanden, for at undgå transporttid)

3) AFSLUTNING

Som beskrevet i afsnittet om [mødets rammer](#)

Varighed 5 min

Historien findes i Bilagslisten nederst på [forløbssiden](#)

MATERIALER:

Print af historien til alle ledere/postmandskab (Historien findes i Bilagslisten nederst på forløbssiden)

Post 1:

Sisal (til at flette med - alternativt kan der bruges siv)

Reb

Vat

Æg (samme antal som der er patruljer + et par stykker til spild)

Post 2:

3 mælkekasser

2 brædder (solide)

Redningsreb

Post 3:

Sangbøger (til inspiration)

Post 4:

Forløb D - Færdighedsmøde I

På mødets fire aktiviteter arbejdes der med minispejdernes basale spejderfærdigheder.

På dette møde skal der laves et primitivt kompas, arbejdes med flaget, dets historie og anvendelse, lave kryds- og 8-talsbesnøring, samt bygges bål.

Hvis I vurderer at I har mange nye minispejdere, eller hvis I tænker at mødet gerne må foregå i et mere roligt tempo, så kan det anbefales at nøjes med tre af de fire poster. Overvej derfor om dine minispejdere fx har kompetencerne til at tænde et bål eller om I bør bruge mere end <15 minutter på dette.

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

Mødet startes op som beskrevet i [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed 10 min

2) LØB MED FIRE POSTER:

1. Primitiv kompas [<http://dds.dk/aktiviteter/aktivitet/166>]
2. Kompasgang [link <http://dds.dk/aktiviteter/aktivitet/133>]
3. Besnøringer (krydsbesnøring og ottetalsbesnøring [Eksternt link http://www.arresoe.dk/index.php?option=com_content&view=category&id=31:pionering&layout=blog&Itemid=31]
4. Byg bål og brænd en snor over

Hvem får først brændt en snor over?

Patruljen deles ind i hold, og det gælder nu om at lave et bål, som kan brænde en snor over, som er bundet fast mellem to pinde og er ca. 40 cm. over jorden

75 minutter i alt. 15 minutter på hver post + transporttid

3) AFSLUTNING

Som beskrevet i afsnittet om [mødets rammer](#)

Varighed 5 min

MATERIALER:

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

Primitivt kompas:

Magnet

Stor synål

Skål med vand

Lille plade af træ eller flamenco (alternativt en korkprop)

Flaget:

Et flag

Evt en vimpel

Besnøringer

Seks rafter

Seks besnøringsreb

Byg et bål:

Bomuldssnor

Pinde til at binde snoren op med

Tændstikker

Brænde

Økse

Forløb D - Junglebog I

På mødet stifter minispejderne kendskab til de forskellige figurer fra Rudyard Kiplings Junglebog.

Hver figur (dyr) har sin egen historie og sine egne egenskaber - og på mødet møder spejderne 8 forskellige af dyrene, der hver står bag en opgave eller lille leg.

I kan bruge færre eller flere poster afhængigt af jeres minispejdere og afstanden mellem posterne.

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

Mødet startes op som beskrevet i [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed 10 min

2) LØB MED SYV POSTER:

POST 1 - SLANGEN KARAIT

Karait er den støvbrune slange, som I måske kender fra historien om desmerdyret Rikki Tikki Tavi. Ingen i hele junglen er så hurtig og smidig som den. To gange om året skifter den hele sin ham, og da er den lidt gnaven. Han har det lige som når din cykel er punkteret!

Opgave: Hjælp Karait med at lappe sin cykel.

POST 2 - GLENTEN RANN

Glenten er en rødbrun fugl, og dens vingefang kan blive 1½ meter. Denne store rovfugl har lange vinger og kløftet hale. Den jager i skovområder og åbent land, og den svæver ofte kortvarigt, når den leder efter bytte som rotter, mus, fugle og krybdyr. Den spiser også ådsler ligesom gribbe. Den røde glente yngler i et træ, hvor hunnen lægger op til fem æg. Glente har et meget skarpt syn, som den bruger når den jager.

Opgave: Kikkertkimsleg med ting ophængt langt fra posten.

POST 3 - FLAGERMUSEN MANG

Flagermusene har vinger af tynd hud, som de flyver gennem nattemørket med. De ser dårligt, men har et veludviklet "radarsystem".

Flagermusene har vinger af tynd hud, som de flyver gennem nattemørket med. De ser dårligt, men har et veludviklet "radarsystem". De udstøder høje lyde, hvis ekko de bruger til at navigere efter, så de ikke støder ind i ting og kan fange flyvende smådyr. Ungen klamrer sig til moderen indtil den selv kan flyve

Opgave: Avisstafet. En avisside holdes på brystet, men den slippes, når man begynder at løbe hen til målet. Tabs avissiden undervejs, stopper man op og lægger den til rette igen.

POST 4 - KRONHJORTEN SAMBHUR

Hjortene søger føde i skumringstiden morgen og aften. De søger ud på skovsletter for at græsse. Sambhurhjorten holder mest af skove med bakker og klipper.

Opgave: Hjorten er tørstig. Vandstafet med svampe. Hvor hurtigt kan I fylde et litermål?

POST 5 - ULVEN AKELA

Ulvene har en lys brun-grå farve og ligner schæferhunde. De er stærke og smidige og jager som regel i flokke på 10-30 stk., og meget ofte er det hjorte, der jages. Ulvene har skarpe sanser, og kan spore og vejre på lang afstand, og den forstår at arbejde sammen med de andre ulve i stammen under ledelse af en førerulv.

Opgave: Ulvene er dygtige til at bruge deres ører, derfor skal vi nu spille Lydmemory.

Der skal bruges en masse ens dåser med låg. Der fyldes forskellige ting i dåserne, så der er to af hver slags. Eksempler på fyld: Tørrede ærter, ris, perler, bjælder, tændstikker, vand osv.

Dåserne stilles tilfældigt på jorden og man skiftes til at ryste to dåser. Lyder de ens, så har "et stik" og må fortsætte, ellers er det den næstes tur.

POST 6 - TIGEREN SHERE KHAN

Tigeren holder til i junglekrattet i nærheden af floderne. Den er et stort og stærkt dyr. Den jager hjorte, antiloper, bøfler mv. Enkelte tigre strejfer om i landsbyens nærhed og stjæler kvæg og kan også angribe mennesker. Dette har til tider medført, at landsbyer forlades.

Opgave: Skyde til måls med dartpile efter et tigerbillede.

POST 7 - PANTEREN BAGHEERA

Panteren er et blodtørstigt og listigt dyr, der er i besiddelse af stor styrke og hurtighed. Ofte lister den sig lydløst efter sit bytte eller lægger sig i baghold på en gren. Den jager antiloper, hjorte, aber og kan også jage mennesker. En del pantere er kulsorte, men pelsen viser pantertegninger under visse belysninger. Sorte pantere fødes ofte i kuld med unger af sædvanlig rødgul farve.

Opgave: I skal øve jer i at fjerne torne fra gulerødder, rense sår og lave en forbindelse.

75 minutter i alt. 10 minutter på hver post + transporttid

3) AFSLUTNING

Som beskrevet i afsnittet om [mødets rammer](#)

Varighed 5 min

MATERIALER:

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

Post 1:

Cykelslanger

Balje med vand til at finde hullet i slangen

Lappegrej
Cykelpumpe

Post 2:
Kikkert
Fem ting fra spejderhytten
Snor

Post 3:
Avisside
Mållinje

Post 4:
Spand med vand
Svampe
Litermål

Post 5:
Dåser med låg (fx fotohylstre)
Ting til at putte i dåserne

Post 6:
Papplade
Dartpile
Billede af en tiger

Post 7:
Gulerødder
Pincet
Torne
Forbindinger
Sæbevand

Forløb D - Knobmøde

I aften står der knob på menuen. Minispejderne skal lære knobene råbåndsknob, flagknob, flamskknob og slyngestik. Derudover kan de dygtige se nærmere på pælestik, dobbelt halvstik og tømmerstik.

Hvis du er ny leder, så kan du studere knobene på følgende adresser:

http://da.wikibooks.org/wiki/Spejderleksikon/Pionering_og_Knob<http://www.spejdernet.dk/Inspiration/Spejderleksikon/knob.aspx>

Det kan også anbefales at købe en knobbog.

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

Mødet startes op som beskrevet i [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed 10 min

2) LÆR 3-6 KNOB

Alle i patruljen skal lære/prøve at binde råbåndsknob, flagknob og flamskknob. Derudover kan man prøve mere ved pælestik, dobbelt halvstik og tømmerstik.

3) KNOBLEG

Patruljen deles i 3 hold, hvert hold får en gryde med 4 besnørringsreb i. Når legen sættes i gang, skal hvert hold så hurtigt som muligt binde råbåndsknob på alle deres reb. Når der er bundet råbåndsknob på et reb, må man kaste det ned i en af de andre holds gryder - når leget slutter, gælder det om at have så få reb i sin gryde som muligt.

Afslutningsvis viser Julie hvordan man rinker et besnørringsreb op (som det skal ryddes op inden det hænges på plads i skuret).

4) MEMORY

Patruljen spiller memory med kort hvor tegning af knob og knobets navn danner stik.

5) KNOBSTAFET OG TOVTRÆKNING

Patruljen deles i 2 hold - de to hold løber stafet mod hinanden.

Først instrueres der i hvordan man binder et slyngestik.

[<http://da.wikipedia.org/wiki/Slyngestik>]

Første mand binder et slyngestik rund om en lille rafte, og løber rund om en top. Tilbage ved basen bindes slyngesticket op, og tov og rafte afleveres til næste mand, som binder et slyngestik, og løber med raften osv.

Hvert hold binder 4 besnørringsreb sammen med råbåndsknob - de to sammenbundne reb bindes sammen med et råbåndsknob, og de to hold dyster i tovtrækning. (Råbåndsknob bruges til at binde to lige tykke besnørringsreb sammen med).

Afslutningsvis bindes tovene fra hinanden, og gøres klar til næste patrulje.

75 minutter

6) AFSLUTNING

Som beskrevet i afsnittet om [mødets rammer](#) - Varighed 5 min

Forløb D - Junglebog II

På mødet stifter minispejderne kendskab til de forskellige figurer fra Rudyard Kiplings Junglebog.

Hver figur (dyr) har sin egen historie og sine egne egenskaber - og på mødet møder spejderne 7 forskellige af dyrene, der hver står bag en opgave eller lille leg.

I kan bruge færre eller flere poster afhængigt af jeres minispejdere og afstanden mellem posterne.

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

Mødet startes op som beskrevet i [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed 10 min

2) LØB MED SYV POSTER:

POST 1 - ELEFANTEN THA

Den indiske elefant lever flokkevis i junglen. De vandrer lange strækninger og kan bane sig vej selv gennem tæt skov. De svømmer også godt. Føden består af blade, kviste, frugter, jordstængler mv. Elefanten kan blive 150 år gammel og har næppe andre fjender end mennesket. Tæmmede elefanter bruges som arbejds- og ridedyr.

Opgave: Slæbe træstamme gennem bane i skoven - man bruger én hånd til at slæbe med, mens den anden hånd griber fat om næsen.

POST 2 - VANDBØFLEN MYSA

Den indiske bøffel vader og svømmer i flodernes og søernes rørbevoksning i store flokke. Pelsen er sort, og hornene kan blive 2 meter lange. Den kan tæmmes og holdes som husdyr og er et meget udholdende dyr.

Opgave: Vandbøflen keder sig. Lav 2 ringe af tov ved at binde et råbåndsknob. Spil derefter ringspil med dem.

POST 3 - PÅFUGLEN MAO

Påfuglene lever i flokke på flere hundrede i junglen. De er mest kendt for deres imponerende halefjer, som hannerne kan folde ud som en vifte, når de gør kur til hunnerne.

Opgave: Øv jer i at balancere med en lang fjer eller i mangel af bedre, en bambuspind, på håndfladen.

POST 4 - HIMALAYABJØRNEN SONA

Sona er sød, men også klog og mistænksom. Når bjørnen skal skrive et brev til sine venner bruger den derfor kodeskrift, så ingen andre kan læse det.

Opgave: Hvad står der her? Azyk oå uvzq zq xssbhyuazx (Sona er klog og mistænksom)

Brev med A-K koden (nøgle til A-K koden ligger ved siden af. Den findes i bogen "knæk koden, -håndbog om koder og signalering side 12. Du kan også bruge <http://spejdernet.dk/Inspiration.aspx>).

POST 5 - ELEFANTEN HATHI

Den gamle, kloge elefant hedder Hathi, og han holder meget af ikke at sige ret meget, så hans egenskab er tavshed. Til gengæld har han også en rigtig god til at huske:

Opgave: Kimsleg med 20 forskellige ting fra ulvelokalet (man må ikke tale sammen medens man kigger!)

POST 6 - SKILDPADDEN OO

Skildpadderne er godt beskyttede af et kuplet rygskjold som er vokset sammen med bygskjoldet. Der er huller til hale, ben og hoved. De bevæger sig langsomt, men er meget sejllivede og kan blive op til 200 år gamle.

Opgave: Løs rebussen på skjoldet. Du kan evt få hjælp til at lave en rebus her: <http://www.alexanderbandfanklub.dk/rebus/rebus.html>

POST 7 - ABERNE, BANDARFOLKET

Rhesusaberne færdes i store flokke i træerne. De er grå og langhalede og meget nysgerrige. De lever af saftige frugter og nødder.

Opgave: Skyde kokosnødder ned fra træ (murkant eller lignende)

Varighed 75 minutter i alt.

3) AFSLUTNING

Som beskrevet i afsnittet om [mødets rammer](#)

Varighed 5 min

MATERIALER:

Minimum et besnøringsreb pr. mini
Rafter

1 x 5 m Midderrafte
4 x 3 m Karrusel
4 x 2 m Tværstivere på karrusel
4 x 1 m Sidderafter på karrusel
12 x 1 m Pløkke til bardunopstramning

Reb
30 Besnøringsreb
4 x 8 m Barduner (reb)
4 x 10 m Bærer karrusellen reb

Forløb D - Færdighedsmøde II

På mødets fire aktiviteter arbejdes der med minispejdernes basale spejderfærdigheder.

På dette møde skal der laves knob, pioneres, læres førstehjælp, arbejdes med kort og kompas - og så vil brugen af kniv introduceres til minispejderne.

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

Mødet startes op som beskrevet i [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed 10 min

2) LØB MED FIRE POSTER:

KNOB OG PIONERING

- Bind en 3-buk med en simpel besnøring [Find viden her:http://www.arresoe.dk/index.php?option=com_content&view=category&id=31:pionering&layout=blog&Itemid=31]
- Lav flagknob og råbåndsknob

INTRO TIL KNIV

- Tal om hvordan man giver en kniv til en anden person, og fortæl om at hvordan man holder kniven.
- Alle deler et æble midt over og fjerner kernehuset
- Skræl og flæk en gulerod
- Spis æbler og gulerod)

FØRSTEHJÆLP

- Fortæl om de 4 trin i trinvis førstehjælp: Stop ulykken, livreddende førstehjælp, tilkald hjælp, anden hjælp. Find viden her: <http://www.foerstehjaelp.dk/cm124/>
- Lav tørklædeforbinding på hånden og som armslynge

KORT OG KOMPAS

- Snak med spejderne om hvad et kort er. Vis dem et kort, og giv dem forståelsen af kortet - som et billede af verden taget oppe fra.
- Hvor er nord på kortet
- Signaturer - hvad betyder de forskellige ting på kortet?
- Find huse, kirker, veje, vand, skove og andre sjove ting.

72 minutter i alt. 18 minutter på hver post + transporttid

3) AFSLUTNING

Som beskrevet i afsnittet om [mødets rammer](#)

Varighed 5 min

MATERIALER:

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

Knob og pionering:

6 rafter (per patrulje)

4 besnøringsreb (per patrulje)

Et knobtov per spejder på posten (alternativt besnøringsreb)

Introduktion til kniv:

Et halvt æble per spejder (+lidt til spild)

En gulerod per spejder (+lidt til spild)

Knive/dolke

Førstehjælp:

Spejdertørklæder (hvis spejderne ikke har selv)

Kort og Kompas:

Kort (må gerne være af lokalområdet)

Kort med signaturer (fx o-løbskort)

Forløb D - Større, Hurtigere, Højere

På dette møde skal vi blive klogere på naturvidenskabens målestokke. Med inspiration fra 'Skolen-i-skoven' vil dette møde give minispejderne begreber for de matematiske begreber på en sjov måde.

Mødet kræver en del ledere/postmandskab - men man behøver ikke at være en leder til alle 10 poster. Nogle af posterne kan være døde (uden postmandskab), hvilket dog kræver at alle patruljerne har en god læser. Nogle af posterne kan også klares ved at et postmandskab tager flere poster.

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

Mødet startes op som beskrevet i [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed 10 min

2) STJERNELØB MED 10 POSTER:

Se beskrivelsen på: <http://dds.dk/aktiviteter/aktivitet/273/1>

Varighed 75 minutter i alt.

3) AFSLUTNING

Som beskrevet i afsnittet om [mødets rammer](#)

Varighed 5 min

MATERIALER:

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

Post 1: pind + snor + målebånd

Post 2: reb + blade

Post 3: 9 L og 4 L spand (Litermål og 15 L spand)

Post 4: Målebånd

Post 5: minutur (mobiltelefon)

Post 6: Køkkenvægt, bræt og trisse. Div. Der skal vurderes vægten af

Post 7: Bark, pind, lille stykke stof, 1 stor sten + 2 små sten

Post 8: 6 huller (ringe) og 21 småsten

Post 9: Stopur / ur / mobiltlf / timeglas

Forløb D - Jeopardy

På dette mødet skal vi have afrundet forløbet, og der tages derfor en jeopardy-konkurrence i blandede spejderdiscipliner.

Man behøver ikke at have alle 6 kategorier med. Løbet er udarbejdet til at kunne rumme flere enheder/grene samtidig, og derfor vil 5'er kategorierne ofte være alt for svære til minispejdere - men frygt ikke, for der er masser af gode opgaver til minier her i en god afslutning på et forløb der har fokuseret meget på basale spejderfærdigheder.

Derfor skal man heller ikke lade sig gå på af nogle af de mere avancerede materialeønsker, som fx et morseapparat.

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

Mødet startes op som beskrevet i [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed 10 min

2) LØB MED 6 KATEGORIPOSTER.

Se beskrivelsen på <http://dds.dk/aktiviteter/aktivitet/274/1>

Varighed 75 minutter i alt.

3) AFSLUTNING

Som beskrevet i afsnittet om [mødets rammer](#)

Varighed 5 min

MATERIALER:

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

2 x tæpper

2 rafter

Plaster, kompresforbindinger, elastikbind, sårrense-servietter, vand.

Historien om uheldet + "lapper" til nr. 4

2 x tæpper

2 rafter

Plaster, kompresforbindinger, elastikbind, sårrense-servietter, vand.

Historien om uheldet + "lapper" til nr. 4

Fugle og skemaer