

Forløb 6-8 år

Dette er et elektronisk eksemplar af Forløb 6-8 år.

Brug det i planlægning og til at kopiere fra, men hvis du eller andre har brug for en trykt udgave, er det billigste og mest miljøvenlige at købe et indbundet eksemplar i Spejder Sport.

God fornøjelse!

Arbejdsstofudvalget

6-8 år Forløb

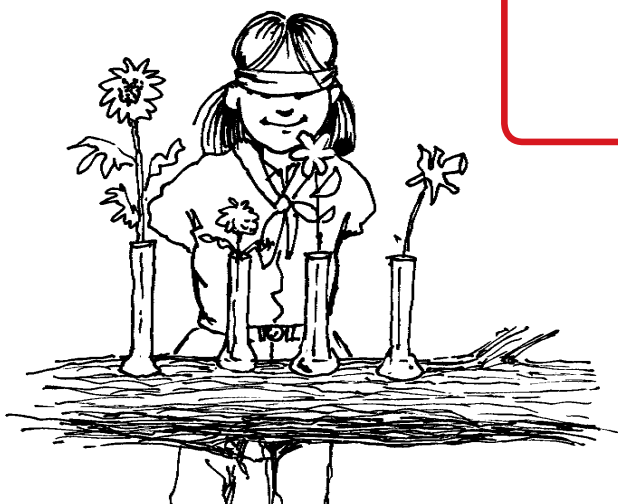
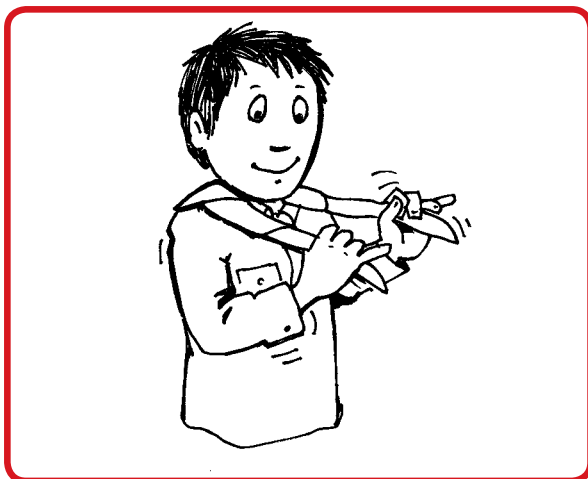
Blå spejder



4

Knob og knuder

Under forløbet arbejder spejderne selvstændigt med at lære hvordan de binder et knob.



Sanserne

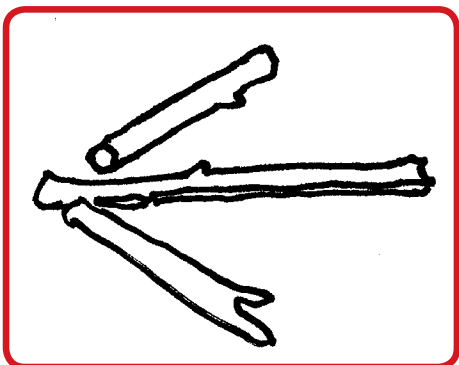
Med bind for øjnene skal spejderne lugte til forskellige ting, fx kaffe, forskellige krydderier og parfume. Efterfølgende skal de gætte hvad de har lugtet til.

11

14

Jorden rundt

Vi skal ud at rejse. Ud at opdage verden og møde fremmede kulturer og måske spejdere fra andre lande.



Spor i landskabet

Under forløbet arbejder spejderne med at kunne samarbejde og de får kendskab til forskellige sportegn.

6

Fra idé til virkelighed

Formålet med dette forløb er at få "vilde" idéer i fællesskab og omsætte dem til nye spændende forløb.

22



Indhold

F o r l ø b	
Knob og knuder	4
Spør i landskabet	6
Sanserne	
• Hvad er sanser	8
• Kimsleg	10
• Udklædning	12
Jorden rundt	
• Rejseforberedelse	14
• Grønland	16
• Australien	18
• Tur til Nepal	20
Fra idé til virkelighed	22

Udgivet af
 Det Danske Spejderkorps 2006
 Arsenalvej 10
 1436 København K
 32 64 00 50
 dds.dk
 dds@dds.dk

Skrevet af
 Andreas Isager
 Frederik Karndal Jensen
 Ida Olson
 Gitte Kortbek Sandal
 Brit Blume Schmidt
 Jesper Windeballe

Tegninger
 Lars Engfred

Foto
 Andreas Hørup Nilsson

Tryk og layout
 Silkeborg Bogtryk

Oplag
 2000

Isbn-10: 87-91923-16-6
 Isbn-13: 978-87-91923-16-6

Knob og knuder

Forløb

Knob og knuder

- Råbåndsknob
- Flagregler

Under forløbet arbejder spejderne selvstændigt med at lære hvordan de binder et knob. "Knob og knuder" kan med en god introduktion blive et sjovt emne og det kan være med til at udvide spejdernes fantasi.

Forløb: Knob og knuder			
Modul: 1			
Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
5 min	Startceremoni		
10 min	Frugtsalat	Skawler el. stole	
10 min	Optakt til knob	To forskellige farvet knobband per. spejder.	
35 min	Øve og binde knob	To knobband pr. spejder samt tørklædet.	
10 min	Frilæg		
10 min	Flaghejsning	Lille indendørs flagstang eller en hurtig tur udenfor.	
10 min	Evaluering	Kasse med surt og smilende ansigt	
5 min	Slutceremoni	Sangbøger	

Møde gennemgang

Startceremoni og leg

Oplæg

- Spejderne skal ved brug af deres tørklæde lære at binde forskellige knob og se hvordan man hejser et flag.

Råbåndsknob

- Bind råbåndsknob på dit eget tørklæde.

Leg: Frugtsalat

Flagregler

- Hvordan bindes et flagknob, hvordan fik vi Dannebrog og hvilke regler gælder der for flagning i Danmark?

Afrunding

- Når man er færdig med mødet kan man snakke om hvordan andre landes flag ser ud.

Afslutningsceremoni

Råbåndsknobet

Først ser spejderne hvordan knobet bindes, og så prøver de selv. Øv det først med knobtov og dernæst prøves på tørklædet. Det er godt at spejderne kan se et formål med at lære råbåndsknobet; her er det for at de selv kan binde deres tørklæde.

Bagefter kan spejderne udfordre hinanden i at binde knob; fx hvem kan binde knobet hurtigst, hvem kan binde det hurtigst på ryggen, hvem kan binde det med bind for øjnene...



Spejderidé

I aktiviteterne omkring vores flag og de færdigheder der hører til at bruge flaget, bruger vi *learning by doing* og giver

deltagerne respekt for og indsigt i værdier der hører til vores *samfund*.

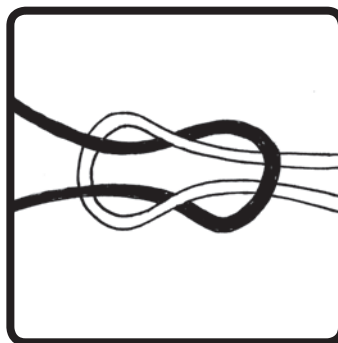
Leg: Frugtsalat

Enten udenfor, hvor hver spejder på nær én binder et tørklæde om et træ, eller indenfor hvor hver spejder på nær én sidder på en stol. Spejderne er henholdsvis æble, pære eller banan. Spejderen uden træ/stol beder fx alle æbler finde en ny plads og benytter sig af lejligheden til at få en selv så en ny bliver til overs. Siger den i midten "frugtsalat" skal alle finde en ny plads.

Tips

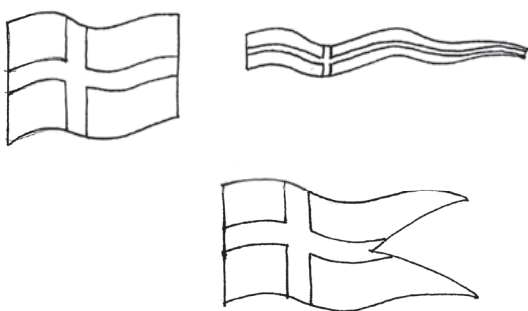
Giv spejderne knobbånd i to forskellige farver, derved kan de lettere se hvordan de skal binde.

I "Gnisten" findes der en illustreret optakt til hvordan knobet bindes med et tørklæde. Husk at mange spejdere i den alder ikke kan læse. Gør eventuelt brug af en overhead hvor illustrationerne gennemgås i fællesskab.



Flaghejsning

Man kan øve flaghejsning indendørs med en lille flagstang. Lederen viser spejderne hvordan man binder flagknob og hvordan flaget hejses. Når spejderne ser flagknob i brug, bliver de motiveret til at komme videre inden for træningen af diverse knob, da de kan se hvad det skal bruges til.



Dannebrog

Dannebrog stammer fra 1219 hvor det, efter sigende, dalede ned fra himlen under korstogene i Estland.

Det kan have fire former: Stutflag (rektangulært), vimpel (bruges af alle og må hænge ude hele døgnet), spiltflag (bruges af kongehuset, statslige institutioner og andre med special tilladelse) og orlogsflag (dybtrødt splitflag der bruges af søværnet og søspejderne).

Der må flages fra solopgang (tidligst kl. 8) til solnedgang, dog må vimplen hænge hele døgnet.

Evaluering

Evaluer med spejderne efter hvert møde. I kan have en kasse med et surt ansigt og en kasse med et glad ansigt. Spejderne har hver fem perler, de kan putte i kasserne alt efter hvordan de synes mødet har været.

Kom videre!

Klik ind på danmarks-samfundet.dk

Spor i landskabet

Forløb

Spor

- Blindebuk
- God historie
- Sportegn

Under forløbet arbejder spejderne med at kunne samarbejde og de får kendskab til forskellige sportegn.

Forløb: Spor i landskabet			
Modul: 1			
Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
5 min	Startceremoni		
10 min	Blindebuk	Tørklæder	
5 min	Historie om "den lille indianer der blev væk."	En god historie	
15 min	Se på forskellige sportegn	Man kan bruge pinde, sten mv. fra naturen, eller sand/mel	
15 min	Gåtur efter spor	Naturen, sand, mel mv. til spor	
25 min	Spejderne laver sportur til hinanden	Naturen, sand, mel mv.	
10 min	Evaluering	Tre stk. papir i farverne rød, gul og grøn.	
5 min	Slutceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Startceremoni og leg

Oplæg

- Spejderne skal under forløbet få kendskab til de forskellige sportegn.

Blindebuk

- Samarbejde gennem leg

En god historie og sportegn

- Hvordan kan den lille indianerdreng finde hjem igen fra sin fisketur ved åen?
- Brugen af spor til at finde vej.

Afslutningsceremoni

Blindebuk (samarbejdsleg)

En spejder får bind for øjnene og placeres i midten af en cirkel der dannes af de øvrige spejdere. Spejderne der danner cirklen, må ikke snakke sammen undervejs og ikke slippe hinandens hænder på noget tidspunkt. Det gælder nu for spejderen i midten om at fange en af de andre. For at undgå at blive fanget skal spejderne i kredsen samarbejde og trække sig bort fra den i midten, stadig med hinanden i hænderne.



Spejderidé

Legen med sportegn stimulerer spejdernes fantasi og øger deres bevidsthed om at kunne bruge naturen til aktiviteter.

Det er også en måde at illustrere, at der findes forskellige måder at kommunikere på.

Patruljer

I alderen 6 til 8 år er det ikke alle grupper der har patruljer. Men ved at arbejde i patruljer fra tid til anden lærer spejderne at tage ansvar for hinanden, og så er de forberedt på patruljesystemet til senere.



“Den lille indianerdreng”

Forbered en historie som indledning til hvorfor man bruger sportegn, så spejderne bedre kan se en mening med aktiviteten. Fx om en indianerdreng der skal ud at fiske et nyt sted, men ikke er sikker på at han kan finde hjem igen.

Sportegn

Se på forskellige sportegn der kan være lagt rundt omkring på et afgrænset område. Derefter skal spejderne følge sportegn. Turen er lagt ud inden mødet. Så er det spejdernes tur til selv at lave en lille sportur rundt; del spejderne i mindre patruljer med hver en leder hvis det er muligt. Når turen er færdig, byttes der med de andre patruljer.



Gå denne vej



Gå lige frem



Gå lige frem



Gå ikke denne vej



Gå til højre



Gå til højre



Gå 3 skridt i pilens retning



Gå til venstre



Gå til venstre



Er gået hjem



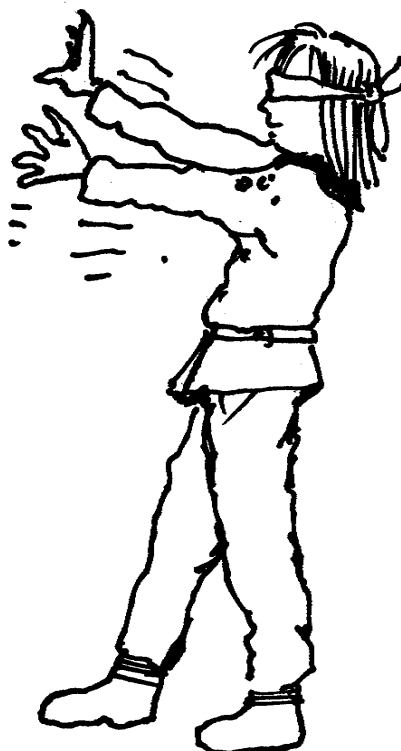
Lyskryds-evaluering

Ved evalueringen skal spejderne blandt andet evaluere de andres tur, men også hvordan samarbejdet gik i den lille patrulje. Man kan bruge lyskryds-evalueringen hvor spejderne tager stilling til et enkelt spørgsmål ad gangen. Spejderne skal vise et grønt kort, hvis de er tilfredse, et gult, hvis de er i tvivl eller et rødt, hvis de ikke er så tilfredse.

Vandretur

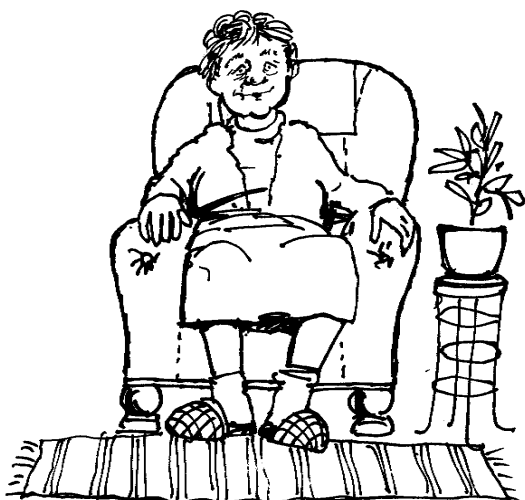
På turen går man fx igennem et område med træer, vand, blomster mv. Prøv at berøve spejderne en af deres sanser. Én får fx bind for øjnene og skal finde de andre ved hjælp af lyde.

Hvis I ikke har naturen i hyttens baghave, så aftal med spejderne (og deres forældre) at I holder næste møde et andet sted (og måske på et andet tidspunkt). Når I mødes, så hold fast på jeres start- og afslutningsceremoni.



Sansebane

Har I god tid, kan I lave en sansebane. Det kan blot være et stykke tov hvorpå der er bundet forskellige poser med indhold. Spejderne skal med bind for øjnene følge tovet, føle på posens indhold og gætte hvad der gemmer sig i posen.



Bedstemors lovevaluering

Bedstemødre er gode til at give ros, men kan også påpege områder hvor der er plads til forbedringer. Bedstemors lov er derfor, at man først siger tre gode ting og derefter en ting der kan forbedres.

Sanserne

Forløb

Hvad er sanser?

- De fem sanser
- Vandretur
- Sansebane

Kimsleg

- Baseløb
- Poster

Udklædning

- Sangbogen
- Huskekonkurrence
- Rollespil

Tid.	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
Forløb: Sanserne			
Modul: 2			
5 min	Startceremoni		
10 min	Opsamling fra sidste møde, Hvad er sanserne?		
60 min	Baseløb m. 5 poster.	Båndoptager/CD afspiller. Bånd/CD med lyd. Ting der lugter. Ting man kan smage på. 10 forskellige ting til huske posten. Et klæde til at lægge over de ti ting. Et tov til at hænge føleposerne op på. Føleposer med indhold.	
10 min	Evaluering	Kopiere blomster uden ansigt	
5 min	Slutceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Startceremoni

Oplæg

- Kimsleg-baseløb i og omkring spejderhytten, hvor spejderne skal gøre brug af de fem sanser, der blev gennemgået ved sidste møde.

Poster

- Ved de forskellige poster kommer spejderne igennem de fem sanser.
 - Smagspost
 - Lugtepost
 - Lyttepost
 - Synspost
 - Følepost

Afrunding

Afslutningsceremoni



Baseløb

Et baseløb kan foregå i og omkring spejderhytten. Hvis man er flere ledere, kan man fordele baserne imellem sig - men ellers må man lave dem som "døde" baser. Spejderne kan inddeles i patruljer og så går de skiftevis mellem baserne. Man kan også blive på samme sted og tage en aktivitet frem ad gangen.

Smagspost

Med bind for øjnene skal spejderne smage på forskellige ting, fx sukker, salt, ketchup. Vælg nogle ting som har én klar smag. Efterfølgende skal spejderne gætte hvad de har smagt på.

Vær opmærksom på at spejderne viser dig tillid ved at smage på det du giver dem. Svigt ikke tilliden ved at give dem noget ubehageligt.

Lugtepost

Med bind for øjnene skal spejderne lugte til forskellige ting, fx kaffe, forskellige krydderier og parfume. Efterfølgende skal de gætte hvad de har lugtet til.



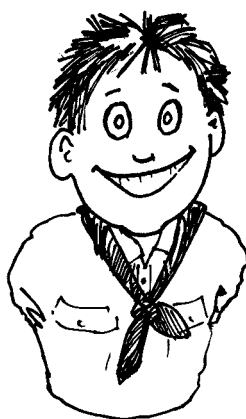
Lyttepost

På biblioteket kan man låne bånd og cd'er med lyde, fx fuglesang, havet, hvaler og bilstøj; de afspilles for spejderne, som skal gætte lydene de hører.

Synspost

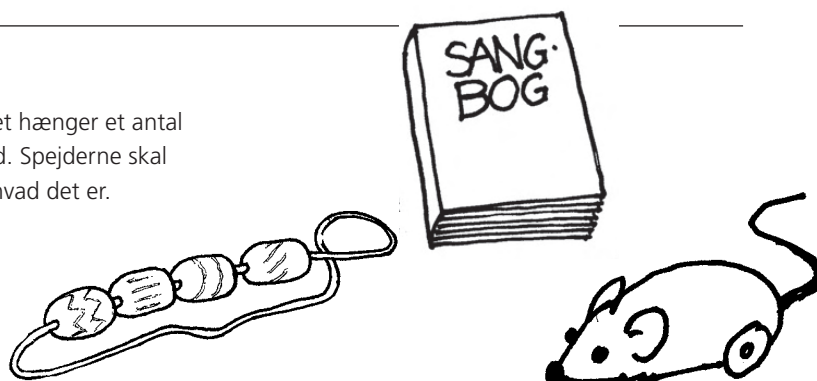
Tag ti ting fra hytten, fx sangbog, dolk, blyant, papir og knobbånd. Læg tingene på et underlag og dæk dem over. Spejderne får så lov at kigge i et minut, hvorefter tingene dækkes til igen. Herefter skal spejderne huske så mange af tingene som muligt.

En variation kunne være at en af lederne kommer ind med en masse tøj på og efter et minut går ud igen. Spejderne skal så huske så meget af tøjet som muligt.



Følepost

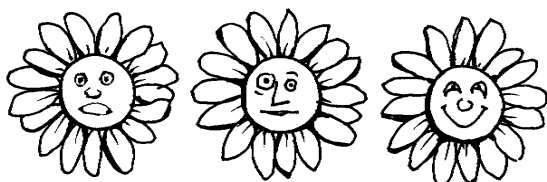
Et tov hænges op og på tovet hænger et antal poser med forskelligt indhold. Spejderne skal føle på indholdet og gætte hvad det er.



Blomster-evaluering

Lav en sød og sjov omgang blomster-evaluering. Det er blomster hvorpå spejderne kan tegne ansigter - glade eller sure - alt efter hvordan de synes mødet har været.

Husk at få spejderne til at uddybe deres vurdering. Spejderne skal lære at reflektere over oplevelser og udtrykke en stillingtagen.





Hvem er hurtigst?

Inddel spejderne i patruljer og giv dem forskellige opgaver, fx hvilken patrulje får først givet spejderne i patruljen mindst otte stykker tøj på, eller hvilken patrulje bliver først klædt ud som prinser og prinsesser, dyr, mor og far?

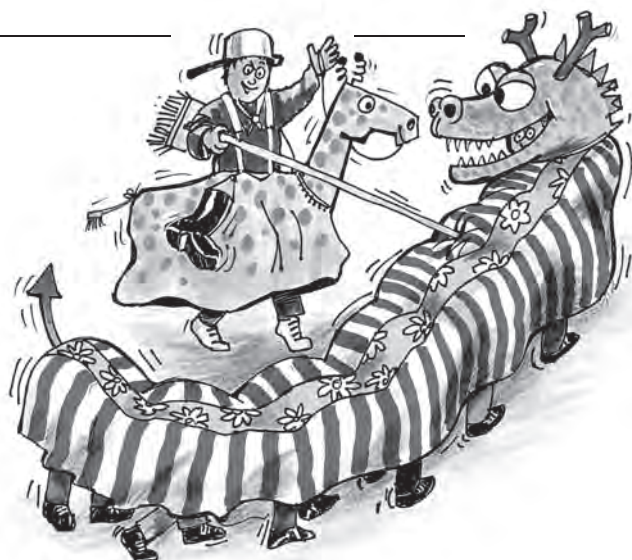
Hvad havde X på?

Legen "hvad havde X på?" træner spejdernes observationsevne og hukommelse. En leder eller spejder kommer ind i en bemærkelsesværdig udklædning. Vedkommende går rundt blandt spejderne og går efter nogen tid ud igen. Nu skal spejderne beskrive hvad personen havde på:



Rollespil

I de små rollespil skal spejderne, i mindre patruljer, have udleveret små eventyr fx "De tre bukkebruse". De har nu tid til at klæde sig ud og opføre rollespillet, og så skal de andre spejdere gætte hvilket eventyr det er.



Bedstemors lov evaluering

Bedstemødre er gode til at give ros, men kan også påpege områder hvor der er plads til forbedringer. Bedstemors lov er derfor, at man først siger tre gode ting og derefter en ting der kan forbedres.



Rigsvåben

På forsiden af det rødbedefarvede pas findes hele Danmarks rigsvåben. Det ses fx ved den dansk-tyske grænse på danske ambassader, rejsepas og andre officielt udstedte dokumenter. Normalt har det flotte farver. Dem kan man se på fx www.sa.dk

Personlige mål

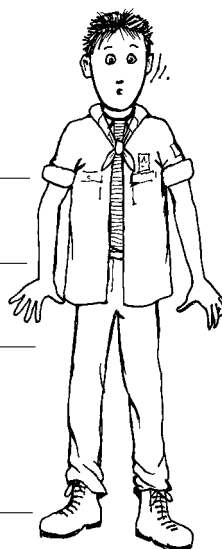
Jeres pas kan fx indeholde informationer om jeres personlige mål. Ikke kun højde men også mange andre mål.

Dato: _____

Strakte arme _____

Fingerspids til albue _____

Tommel til lillefinger _____



Skridtlængde _____

Hvor måler du 1 m?

Fra _____

Til _____

Danmark

Brug også en side eller to på at skrive nogle ting ned om Danmark. Det kunne være indbyggertal eller noget om hvor lang tid man går i skole herhjemme.

Hvor skal vi hen?

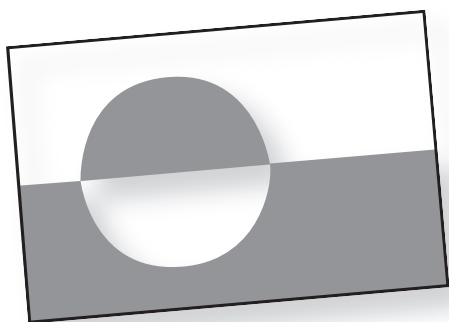
Det er sjovest hvis spejderne er med til at bestemme hvilke lande I skal besøge i resten af forløbet. Kig på en globus eller i et atlas og snak om de forskellige lande. Husk at komme hele verden rundt!

I de næste moduler har vi lavet forslag til hvordan møderne kunne se ud, men I kan bare sætte de lande ind I har fundet frem til at I vil besøge.



Mere information

politi.dk
danmark.dk

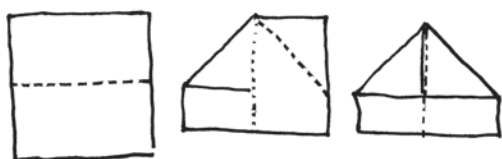
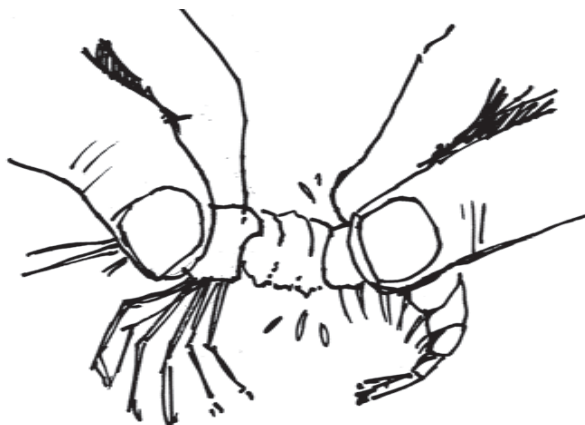


Stempel i passet

Selvom man ikke skal bruge pas for at komme fra Danmark til Grønland, skal I have et stempel i jeres pas som minde. Men I skal selv tegne det! Det er det grønlandske flag. Det nederste felt og den øverste halvkugle er rød.

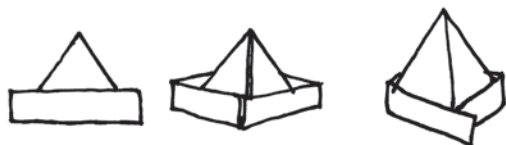
Pil selv rejer

Havet rundt om Grønland er fyldt med fisk og skaldyr, og det er også Grønlands største eksportvare. Mange grønlandere arbejder med at pille rejer. Prøv selv - det er ikke helt let. Med to fingre holder man på hovedet. Med to andre fingre trækker man haleskjoldet af.



Fold en båd af papir

Både er en livsvigtig del af det grønlandske samfund. Man bruger både til at fange fisk og besøge hinanden, fordi det som regel er lettere at sejle på havet end at rejse på land. Prøv selv at folde en båd af papir. Afprøv den til sidst i en vaskebalje.



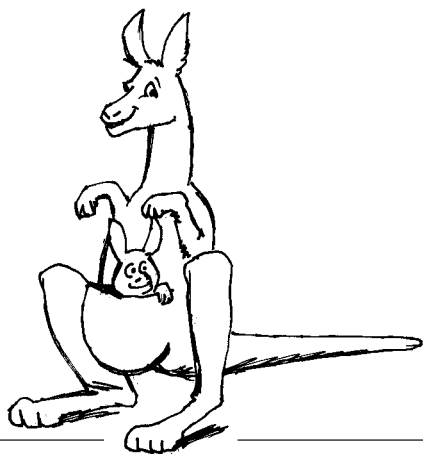
Fakta om Grønland

Grønland er verdens største ø med et areal på 2.166.086 km², cirka 81% af øen dækket af is. Grønland ligger i Nordatlanten. Nærmeste naboer er Island og Canada.

Hovedstad	Nuuk (Godthåb)
Højeste punkt	Gunnbjørns fjeld 3.693 m.
Indbyggertal	56.375 (2005)
Sprog	Grønlandsk og dansk
Religion	Evangelisk-lutherske kirke
Etniske grupper	Inuit 80 pct., dansk 20 pct.
Møntfod	Danske kroner

Kom videre

nanoq.gl



Stempel i passet

Når I lander i Australien skal I vise pas igen og have et stempel i passet, så man kan se I har været her.

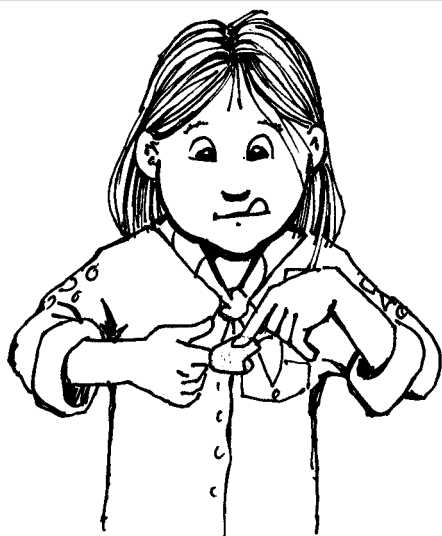
Men I skal selv tegne det! Det er det mest kendte australske dyr, en kænguru.

Fjernundervisning

Nogle børn i Australien bor så langt ude på landet at de ikke kan komme til en skole. De bliver undervist hjemme over radio og internet.

Prøv at forklare en anden spejder hvordan han eller hun skal tegne en koalabjørn uden at vise ham billede og uden at du selv kikker på hans tegning. Det er svært.

Koalabjørne er også et kendt australsk dyr. De lever kun i Australien.



Førstehjælp

Når der er langt til skole, er der også langt til lægen. Derfor er det ekstra vigtigt at kunne førstehjælp, når man er i Australien.

Hvis man skærer eller river sig, er det vigtigt at man vasker såret grundigt så der ikke kommer betændelse i, og derefter forbinder det eller sætter plaster på. Prøv begge dele, men husk at vaske hænder først!

Fakta om Australien

Australien er ikke en ø som Grønland, men et kontinent og samtidig en stat på den sydlige halvkugle nordvest for New Zealand og syd for Indonesien.

Landet er det sjette største i verden.

Navnet 'Australien' betyder "sydligt land".

Find flere interessante ting i bøger og på nettet.

Hovedstad	Canberra
Areal	7.686.850 km ²
Indbyggertal	20 millioner
Sprog	Engelsk
Religion	Ingen statsreligion, flest kristne
Analfabeter	1%
Møntfod	Australsk dollar (AUD)

Kom videre

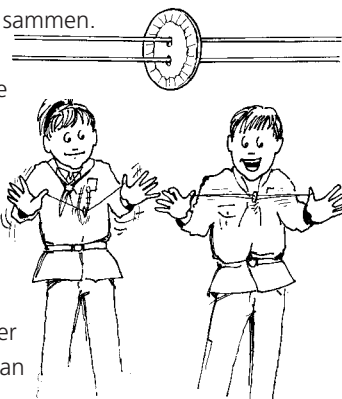
wikipedia.org
 australiaphotography.com
 at-rejse-er-at-leve.dk
 lonelyplanet.com

Nepalesisk legetøj

Snurreleg

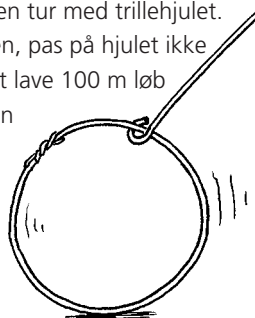
I skal bruge en kapsel og noget tyndt sejlgarn. Kapslen bankes flad, og der prikkes to huller i den, sejlgarnet trækkes gennem hullerne, og enderne bindes sammen.

Hold tråden sammen i begge ender og snur kapslen rundt. Når I strammer og slækker sejlgarnet, snurrer kapslen rundt. Når I bliver rigtig dygtige, kan I få den til at snurre rundt i lang tid.



Trillehjul

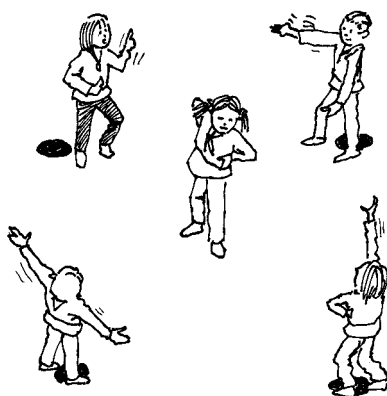
I skal bruge kraftig hegstråd. Heraf laves en ring med 50 cm i diameter. I lukker ringen ved at sno enderne ind i hinanden. Bagefter fremstiller I en styrestang på en meter af hegstråd med en krog i den ene ende. Ringen hægtes på stangen, og I er nu klar til at løbe en tur med trillehjulet. I styrer hjulet med stangen, pas på hjulet ikke hopper af i farten. Prøv at lave 100 m løb for trillehjul eller måske en forhindringsbane. Hjulet triller bedst på et hårdt underlag.



Nepalesiske lege

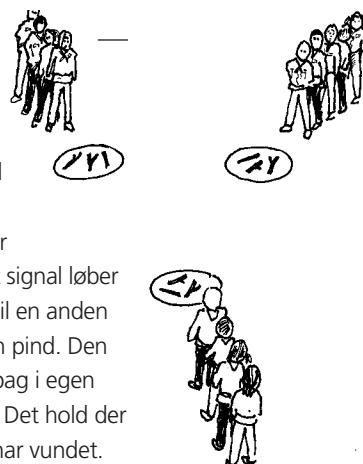
Suri Kasa (bytte hjørne)

Fem spejdere står i midten af en afmærket firkant, fx 4 m x 4 m. På et aftalt signal prøver deltagerne at nå hvert sit hjørne. Den spejder som ikke får noget hjørne stiller sig i midten af firkanten. De fire andre spejdere gør tegn (vinke, blinker osv.) til hinanden om at bytte plads. Mens de andre bytter plads, prøver spejderen i midten at "stjæle" et af hjørnerne. Hvis I er mange kan I stå i andre mønstre i stedet for.



Pindeleg

Tre cirkler markeres på jorden, der skal være fem meter mellem hver cirkel. I hver cirkel lægges tre pinde. Bag hver cirkel stiller fire-otte spejdere sig. På et signal løber den første spejder fra hvert hold hen til en anden cirkel (lige gyldigt hvilken) og henter en pind. Den lægges ind i egen cirkel, og man går bag i egen række, og den næste på holdet løber. Det hold der først får samlet 5 pinde i egen cirkel, har vundet.



Hinkeleg

I Nepal hinker man med bare tæer! En hinkerude tegnes som vist og en sten bruges som hinkesten. Stenen kastes ind i rum nr. 1, dette rum springes over på vejen op gennem hinkeruden. På tilbagevejen samles stenen op med tæerne, kastes ud af hinkeruden og man hinker selv ud. Næste gang kastes stenen ned i rum nr. 2 og dette springes over osv.



Flagstangs-evaluering

Slut af med at spørge spejderne hvad de synes om turen. Brug fx flagstangs-evaluering. Stil tre spørgsmål som du gerne vil høre spejdernes mening om. Fx: Lærte I noget nyt? Var det sjovt? Har I lyst til at lære mere om andre lande? Bed for hvert spørgsmål spejderne om at stille sig på en skala, fx mellem hytten og flagstangen. Hvor hytten er negativ (lidt) og flagstangen er positiv (meget). Udspørg nogle af spejderne om hvorfor de har valgt at stå hvor de står.



Kom videre

www.um.dk (Landefakta fra udenrigsministeriet)

Idéjagt

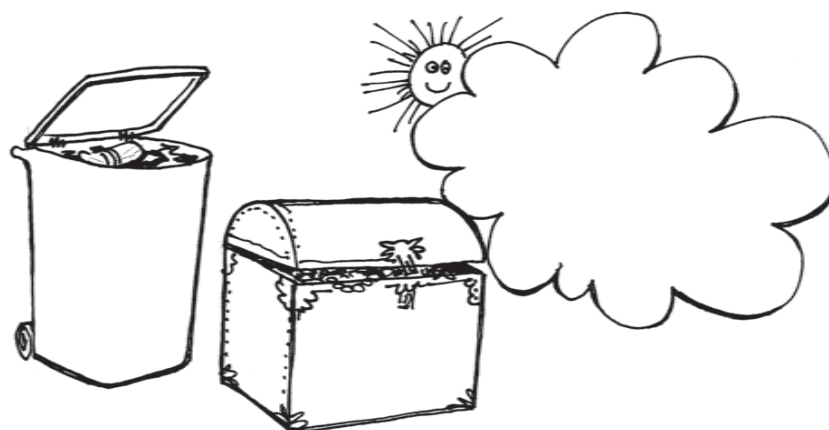
Spejderne går på "opdagelse" i et billede, en tegning eller en plakat (fx "Find Holger" eller lignende). Begynd med at lade dem fortælle hvad de ser. Lad dem langsomt bevæge sig væk fra tegningen og over i fantasiens verden. Resultatet vil blive en masse fantastiske fortællinger, men også et mylder af idéer. Lederen skriver spejdernes fortællinger ned undervejs og markerer særligt idéerne. Undervejs kan lederen spørge til spejdernes fortællinger og få dem til at tænke over om det er noget de gerne vil prøve.



Skraldespand, skattekiste og sky

Når man har fået en masse gode og skøre idéer og udviklet dem til endnu flere store og små projekter kan man godt have brug for at sortere i dem. På et stort papir tegnes en skraldespand, en skattekiste og en sky. Skraldespanden er til de dårlige, helt urealistiske eller kedelige idéer. Skattekisten er til guldet: de gode idéer der er

lige til at bruge eller som vi bare må prøve. Skyen er til de vilde og flyvske idéer som vi her og nu ikke kan eller vil lave, men som vi vil gemme til en anden god gang, eventuelt til sommerlejren. Så tager man hver idé frem og i fællesskab beslutter sig til om den hører hjemme i skattekisten, skyen eller skraldespanden.



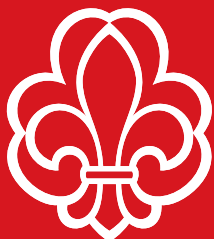
Sådan bygger du et forløb op

Et forløb er en række møder og en afslutning bygget op omkring en fælles idé. Hvis man skræller aktiviteterne af forløbene, så ville de se næsten ens ud. Det kan man kalde planlægningens skelet. En måde at vise planlægningens skelet på og hvordan det ene forløb afløser det andet, er planlægnings-spiralen.



Kom videre!

spejder.dk/aktivitet
spejder.dk/cokassen
Her finder du også forskellige metoder til idégenerering og evaluering.



Forløb 6-8 år er fem varierede forløb lige til at bruge. Her er møder og ture, aktiviteter som kræver plads og nogle som er stillesiddende – uanset årstid og omgivelser vil der være et forløb der duer.

Hæftet henvender sig især til nye ledere, men kan bruges til inspiration af den erfarne leder.

Ud over at være en hjælp til at komme i gang med spejderarbejdet vil hæftet give dig gode vaner ved den jævnlige planlægning. De tre vigtigste er:

- Vælg aktiviteter som veksler mellem bevægelse og koncentration
- Lav en detaljeret tidsplan
- Evaluer

Læs om metoder og principper i Lederintro, og find flere aktiviteter på nettet: spejder.dk/aktivitet.

