



Skattejæger

For at få mærket skal spejderne som sporjægere finde frem til en hemmelig skat ved hjælp af et "gammelt" skattekort.

I mikroalderen handler det om at oparbejde en grundlæggende rumlig fornemmelse for den verden, der omgiver én. Det handler om at få en fornemmelse af, hvor man starter, og hvor man skal slutte, og at man begynder at have en smule fornemmelse for afstande, og hvor ting er i forhold til hinanden.

Gren:

Mikrospejdere

Spejderne skal:

- Lære at arbejde med kort som billede af virkeligheden
- Introduceres for basal orientering (verdenshjørner, jorden drejer om solen osv.)
- Genkende elementer fra kortet i terrænet og bruge dem til at finde vej
- Prøve at gå i en fast retning (fx ved at følge solen), indtil de når et særligt punkt (fx en sti, en post eller en leder/person i fantasirammen)
- Arbejde med min. ét basalt længdemål
- Finde en skat ved hjælp af et kort

Varighed:

Mærket kan tages på 3-4 møder og/eller en tur.

Når I planlægger aktiviteterne, så tænk over at lade forskellige små aktiviteter lede op til den endelige skattejagt. En mulighed er, at en aktivitet/opgave giver næste spor. Fx kan en opgave være, at spejderne skal opmåle tredive skridt på en sti, hvor de kan finde næste post/spor.

I kan også lave flere små skattejagter, hvor spejderne på hvert møde er på en lille tur, og der finder dele af et større skattekort. Man kan så arbejde med forskellige dele af mærket på forskellige dage.

Feedback/videreudvikling af mærket:

Har du en velegnet aktivitet eller en idé til, hvordan mærket kunne tilpasses/videreudvikles? Så skriv til program@dds.dk

Forslag til forløb:

Aktivitet	Møde 1	Møde 2	Møde 3	Møde 4
1	Simon siger	Kameler i sandstormen	Verdenshjørner	Gennemgå kort og introducere skattekort
2	Find vej med tråd	Tegne udsnit af spejdergrunden	Lægge primitivt spor ud i patruljen sammen med en leder	Skattejagt
3	Prøve basalt længdemål	Indtegne en skat på det tegnede kort og lade andre hente den	Gå efter en anden patruljes spor	Fejring af skattefund

Aktiviteter - kan findes <https://dds.dk/aktiviteter>:

I kan lade jer inspirere af:

[100 ideer til orientering](#)

[Find vej med tråd, havregryn...](#)

[Følg en snor](#)

[Find vej med kompas](#)

[Kameler i sandstorm](#)

["Simon siger" med verdenshjørner](#)

[Korttegning på stranden eller i skoven](#)

Idéer til fantasi-/historierammer

Der er masser af muligheder her. Grundlæggende handler det om at få vakt spejdernes fantasi og nysgerrighed, og at opbygge spænding og forventning om den store skat, som spejderne til sidst skal finde.

Oplagte temaer kunne være:

- Sørøvere (fx Skatteøen)
- Skattejægere/opdagere (fx Tintin/Indiana Jones)
- Guldgravere (fx det vilde vesten)
- Arkæologer (fx opdage noget om folk, der tidligere har levet på egnen)

Husk at indtænke fantasirammen i alle aktiviteter, så spejderne får indtryk af et samlet forløb. Længden af skattejagten kan varieres, men den må ikke blive for lang ift. at fastholde mikrospejdernes opmærksomhed. Sørg for at den leder hen mod en kulmination – at finde skatten!

Man kan arbejde med, at hver lille aktivitet giver et nyt spor i den store ramme. Man kan også overveje klassiske plot-twist som fx:

- At andre (fx konkurrerende sørøvere) har været ved en af posterne/skatten før spejderne – men har måske overset et essentielt spor
- At have en 'falsk' skat, som bare fører videre til et nyt spor
- At skatten hele tiden har været gemt dér, hvor man startede jagten (måske i hytten, ved flagstangen, under shelteren el. lign.)

Evaluering:

For at genopfriske længemål kan evalueringen laves som en bevægelse på 1-10 meter på forskellige spørgsmål, hvor 10 meter er det bedste.