



Woop

Woop er appen som skaber oplevelser, eventyr og læring i din nærliggende natur. Woop er det perfekte værktøj til at skabe en unik oplevelse, hvad end det er til spejdermødet, weekendturen eller sommerlejren. Det eneste du skal bruge, er din smartphone!

Gren/alder:

Trop

Spejderne skal:

- Have undersøgt, forberedt, planlagt og udført mindst én Woop-jagt.
- Woop-jagten skal have et emne og laves sådan, at folk som ikke er spejdere også kan tage på jagten, og have det sjovt med indholdet.
- Have deltaget i mindst én Woop-jagt, som de ikke selv har været med til at planlægge.

Yderligere idéer til forløbet:

- Udnyt at folk er i bevægelse, og få flere folk ud til flotte natursteder, historiske monumenter eller andre smukke steder i jeres lokalområde.
- Kontakt lokale kulturinstitutioner (såsom museer eller arkiver) og lav en jagt i samarbejde med dem.
- Kontakt en lokal folkeskole og hør dem, om de kunne være interesserede i at få lavet jagte, som kan bruges til at aktivere de yngre elever på skolen.

Varighed:

Mærket tages over 3 – 4 møder.

Årstid:

Mærket kan tages i alle sæsoner af året.

Forløbsforslag:

Møde 1	Møde 2	Møde 3	Møde 4
Spejderne beslutter sig for emnet jagten skal handle om. De indsamler information og undersøger emnet.	De forbereder spørgsmål, overvejer formidling og målgruppe, og planlægger selve jagten i Woop-appen.	Spejderne tester jagten af på en af de andre patruljer eller grene, og indsamler deres feedback.	Forløbet evalueres sammen med feedbacken fra de andre. Implementer eventuelle ændringer og test jagten af igen.

Forslag til emner i kan komme ind på undervejs:

Møde 1:

- Hvor og hvordan skaffer I information til research? Fysisk, online, andre steder? Hvilken rolle spiller kildekritik?
- Hvordan samler og deler I bedst jeres research?
- Husk at emnet enten skal være noget lokalt kulturformidling eller noget naturvidenskabeligt.
- Tænk eventuelt i lokale helte, historiske bygninger eller andet lignende.

- Ved nød kan det færdige materiale, der allerede er på appen, bruges, men så forventes det, at spejderne laver yderligere research inden for emnet.

Møde 2:

- Hvilke muligheder er der i appen, og hvordan kan de bedst udnyttes?
- Hvad er formidling, og hvordan kan I bruge det i jeres woop-jagt?
- Hvordan kan I tage højde for aldersgruppe og sprogbrug? Hvordan sikrer I at jagten også kan forstås og bruges af ikke-spejdere?

Møde 3:

- Hvad vil I være opmærksomme på, når I tester jeres jagt?
- Hvilke ting syntes I eventuelt selv kan forbedres?
- Hvordan ønsker I at bruge deltagerne feedback?

Møde 4:

- Evaluer både forløbet og jagten.
- Gennemgå feedbacken fra deltagerne, og sammenlign den med jeres egen evaluering.
- Implementer de ændringer I er kommet frem til i jeres evaluering.

Inspiration til aktiviteter under mærkeforløbet:

- [Undersøg naturtyper](#)
- [Hvilket træ er det nu?](#)
- [National samhørighed](#)
- [Find viden om din lokale egn i de danske arkiver](#)
- [Fototur](#)
- [Byløb: Google uden Google](#)
- [Turistløb](#)