

På det første møde skal I lege en leg og lave snobrøds-hotdogs

Materialer

Indkøbes:

- Pølser (kyllingepølser kan overvejes hvis ikke alle spiser gris)
- Ketchup / Remoulade / Sennep / andre dressinger
- Løg
- Ristede løg
- Agurkesalat
- Andre lidt mere alternative forslag til topping (rejsesalat, avocado, chips, tomat, revet ost)
- Der skal findes snobrøbspinde i naturen.

I grejkassen:

- Brænde
- Bållrist
- Økse
- Knive
- Tændstikker
- Tændbriketter
- Spejdertørklæde



Forberedelse

Snobrødsdejen skal have min 30 minutter til at hæve, så vi anbefaler at I laver dejen hjemmefra. Opskrift: (<https://www.outdoorcooking.dk/blogs/opskrifter/snobrod-nem-opskrift-pa-snobrodsdej>)

Vi anbefaler at I kløvet lidt af brændet hjemmefra. Det er ikke nemt at skulle stå sammen med spejderne og kløve brænde. Kløv hellere for meget end for lidt.

Hvis I skal have rå løg eller andre ting der skal snittes med en kniv, kan det også være en fordel at gøre det inden mødet starter.

Aktiviteter

Velkomst

Saml børnene i en cirkel og byd dem velkommen og fortæl, hvad der skal ske på jeres første spejdermøde. I kan evt. Synge en god dag sang som fx: Den lille and med vinger

“En lille, en lille, en lille and med vinge (bask med den ene arm)
En lille, en lille, en lille and med vinger (+bask med begge arme)
En lille, en lille, en lille and med fod (+tramp med den ene fod)
En lille, en lille, en lille and med fødder (+tramp med begge fødder)
En lille, en lille, en lille and med rumpe (+vrik med numsen)
En lille, en lille, en lille and med næb (klap hænderne sammen foran munden som et næb)
HAPS”



Leg Fang Cirklen

Det er altid godt at starte et møde med en leg. En leg samler spejderne og kan lige tage toppen af jeres nervøsitet.

Spejderne danner en cirkel og holder hinanden i hånden. En af spejderne stiller sig ind i midten og får bind for øjnene. Personen drejer rundt et par gange, og skal derefter prøve at fange én af de andre i cirklen. Lykkes det, skal personen prøve at gætte, hvem det er, han/hun har fanget. Hvis han/hun ikke gætter det, går personen ind i cirklen igen og skal fange en ny person. Gætter personen derimod rigtigt, skal den person, der er blevet fanget, ind i midten.

Cirklen skal samarbejde og hele tiden være i bevægelse, således at personen i midten ikke får held til at fange nogen. Det er vigtigt, at cirklen under hele legen ikke lader personen i midten komme uden for cirklen, fordi det vil skabe mistillid. Brydes cirklen må den person, der slip en andens hånd, gå ind i midten.

Leg Kram et Træ

Legen er en sanseleg, hvor børnene lærer at skærpe deres sanser, når de er i naturen.

Børnene skal arbejde sammen to og to. Barn nr. 1 giver barn nr. 2 et tørklæde for øjnene og snurrer det rundt nogle gange, så vedkommende mister orienteringen. Derefter fører barn nr. 1 barn nr. 2 hen til et træ, som barn nr. 1 vælger. Barnet skal så kramme træet og føle grundigt på det: Hvor sidder grenene? Hvor tykt er træet? Er der mos eller på stammen – eller er der ridset i træet? Osv. Bagefter bytter de.

Snobrøds-hotdog

Efter lege-aktiviteten, går i gang med at lave snobrøds-hotdogs. Aktiviteten lader spejderne være med i hele processen med at lave et måltid og efterfølgende spise det. Derudover kan de eksperimentere med, hvad de vil putte på deres hotdog.

Selve aktiviteten består af to dele: bål-tænding og selve madlavningen. Bål-tændingen kan for mange nye spejdere (både unge som gamle) godt være lidt svært. Det vigtigste er at starte ud med en masse små stykker brænde og så arbejde sig stille og roligt op i størrelse (Se linket for en udførlig guide i bål-tænding <https://dds.dk/artikel/guide-kunsten-at-taende-et-godt-bal>).

Når bålet er kommet godt i gang og der er nogle gode gløder, kan I begynde at lave snobrødene. Når bålet er brændt lidt ned, kan bålristen placeres over gløderne, og I kan riste pølserne. Når både snobrødene og pølserne er klar, kan spejderne eksperimentere med, hvordan de vil lave deres hotdogs.

Afslutning af mødet

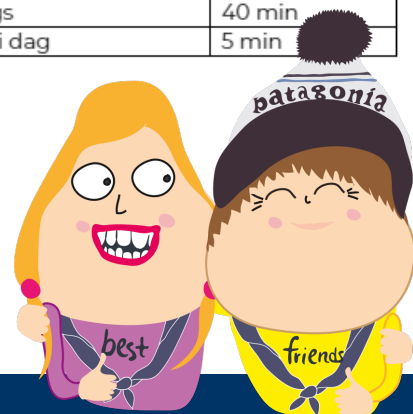
Syng en farvelsang og sig tak for i dag. F.eks.:

Melodi: A ram sa sa.

”Farvel og tak for denne gang
og jeg håber at vi ses igen en anden dag
Farvel og tak for denne gang
og jeg håber at vi ses igen en anden dag
På gensyn - på gensyn
og jeg håber at vi ses igen en anden dag
På gensyn - på gensyn
og jeg håber at vi ses igen en anden dag”

Tidsplan

Aktivitet	Tid
Velkomst og goddag sang (en voksen går fra og starter bålet op)	5 min
Leg – Fang Cirklen	20 min
Leg – Kram et Træ	20 min
Lave snobrøds-hotdogs	40 min
Farvel sang og tak for i dag	5 min



Det andet spejdermøde

Tid: 1,5t

Det andet spejdermøde har fokus på at lære naturen at kende og opdage floraen i ens nærområde samt bage snobrød over bål

Materialer

Indkøbes:

- Syltetøj
- Der skal findes snobrøbspinde i naturen.

I grejkassen:

- Brænde
- Bållrist
- Økse
- Knive
- Tændstikker
- Tændbriketter
- Spejdertørklæde
- Paptallerkner



Forberedelse

Snobrødsdejen skal have min 30 minutter til at hæve, så vi anbefaler at I laver dejen hjemmefra.

Opskrift: (<https://www.outdoorcooking.dk/blogs/opskrifter/snobrod-nem-opskrift-pa-snobrodsdej>)

Vi anbefaler at I har kløvet lidt af brændet hjemmefra. Det er ikke nemt at skulle stå sammen med spejderne og kløve brænde. Kløv hellere for meget end for lidt.

Hvis I skal have rå løg eller andre ting der skal snittes med en kniv, kan det også være en fordel at gøre det inden mødet starter.

Aktiviteter

Velkomst

Saml børnene i en cirkel og byd dem velkommen og fortæl, hvad der skal ske på jeres andet spejdermøde. I kan evt. Syng gerne god dag-sangen med Den lille and med vinger, så det er genkendeligt for spejderne.

På opdagelse i naturen

Del 1: At gå til spejder er at få naturen ind under huden. Derfor vil fokus for andet møde være at finde og forklare den flora, som er i området. Man behøver ikke være den store gartner, idet aktiviteten mest går ud på at vise børnene, at der er findes mange forskellige planter og blomster. Spørg evt. børnene om, hvor mange de kender?

Del 2: Børnene deles op i to hold og skal dyste i at finde så mange forskellige ting som muligt. Det kan være: blade, mursten, plastik eller hvad de ellers finder. Hvis de finder meget affald, kan I tale om, om det er godt eller skidt for naturen.

Snobrød

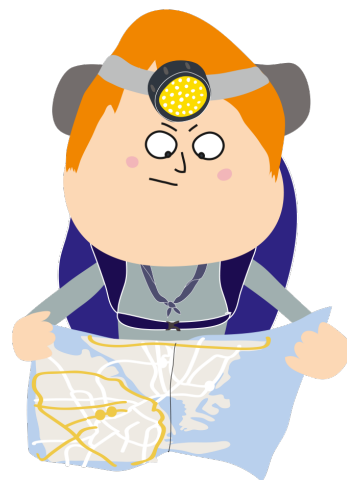
Børnene får hver en snobrødspind og en klump dej, som skal laves til en pølse og sættes på pinden. Når de er bagt færdige over bålet fyldes de med syltetøj.

Afslutning af mødet

Farvel-sang og tak for i dag

Tidsplan

Aktivitet	Tid
Velkomst og goddag sang	5 min
(en voksen går fra og starter bålet op)	
Floratur	25 min
Dyst	20 min
Lave snobrød	35 min
Farvel sang og tak for i dag	5 min



Det tredje spejdermøde

Tid: 1,5t

Det tredje møde er alt om spejderfærdigheder. Lær at snitte og binde et råbåndsknob.

Materialer

I grejkassen:

- Knobtorv
- Knive
- Rundstok, eller grene i naturen
- Tuscher

Forberedelse

Lav en navnepind, som du kan vise spejderne på mødet.



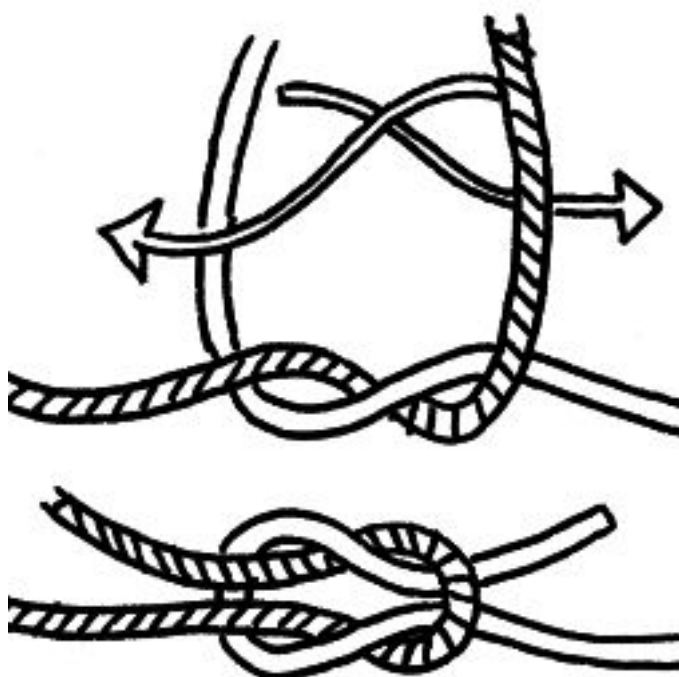
Aktiviteter

Velkomst

Saml børnene i en cirkel og byd dem velkommen og fortæl, hvad der skal ske på jeres tredje spejdermøde. Syng en goddag-sang.

Binde råbåndsknob

Når man er spejder, skal man selvfølgelig kunne binde et tørklæde og snitte i en pind uden at komme til skade. Derfor starter mødet med, at børnene skal lære at binde et råbåndsknob. Se nedenstående guide til hvordan:



Stort råbåndsknob

Efter at børnene har prøvet det et antal gange og er blevet trygge ved denne øvelse, finder I det store reb frem, og børnene skal nu binde et råbåndsknob uden, at de giver slip på rebet. Deltagerne skal fordele sig langs tovet og holde fast i det. Undervejs mens der knobet bliver bundet, må det ikke røre jorden. De voksne må selvfølgelig gerne hjælpe.

Snitte

Herefter skal spejderne lære, hvordan de sikkert bruger en kniv. Lad børnene komme med input og lad dem gentage snittereglerne. I kan med fordel repetere dem på næste møde.

Reglerne for brug af kniv er følgende:

- Sid med spredte ben
- Snit altid væk fra dig selv og ned mod jorden
- Snit væk fra dig selv
- Hold øje med om der er nogle som går foran dig og stop hvis der er
- Snit kun i træ

Herefter skal børnene snitte et lille navneskilt i et stykke træ, hvor de skriver deres navn på.

Vejledning

Fortæl spejderne, at de skal finde en lille pind på ca. 10 cm. – eller så lang som deres hånd. Vis din egen navnepind, som du har lavet i forvejen.

Vis spejderne en tør gren og en frisk gren. Spørg spejderne, om de ved, hvilken en der er lettest at snitte i? Fortæl spejderne, at friske grene er lette at snitte i, men når de tørrer, bliver de rigtig hårde. Derfor bruger I friske grene (husk at have en aftale om, hvor I må skære grene af), som I nu skal finde.

Forklar spejderne, at de skal afbarke pinden og gøre den rund i enderne. De kan også gøre pinden lidt flad på midten, der hvor navnet skal stå. Navnet skrives på pinden med en tusch.



Evt. Følekims leg

Hvis der opstår ekstra tid kan I lave en hurtig følekims leg, hvor I lader børnene føle på ting med hænderne eller fødderne imens, de har bind for øjnene. Del børnene op i to grupper og lad dem stikke hænder eller fødder ned i en spand eller andet med et spejdertørklæde over og lad dem gætte, hvad I har gemt i spanden. Brug de ting I har til rådighed; nøgler, elastik, kuglepen osv.

Afslutning på mødet

Farvel-sang og tak for i dag



Tidsplan

Aktivitet	Tid
Velkomst og goddag sang	5 min
Binde råbåndsknob	15 min
Gruppeøvelse - binde stort råbåndsknob	20 min
Knivregler og snitte navneskilt	30min
Evt Følekims leg – hvis der er tid i overskud	15 min
Farvel sang og tak for i dag	5 min

Det fjerde spejdermøde

Tid: 1,5t

Det fjerde spejdermøde er alt om at være en god kammerat.

Materialer

Indkøbes:

- Æbler
- Kanel
- Sukker
- Fløde (Husk skål og gaffel/piskeris til at piske fløde)
- Aluminiumsfolie

I grejkassen:

- Brænde
- Bållrist
- Økse
- Knive
- Tændstikker
- Tændbriketter
- Spejdertørklæde



Aktiviteter

Velkomst

Saml børnene i en cirkel og byd dem velkommen og fortæl, hvad der skal ske på jeres fjerde spejdermøde. I kan evt. Syng en god dag sang som fx: Den lille and med vinger

Hvordan er man en god kammerat?

Sæt jer et roligt sted i en rundkreds, så alle kan se alle. Spørg spejderne:

- Hvad synes I er en god kammerat?
- Hvornår er man en dårlig kammerat?
- Er der nogen af jer, der har en god kammerat? Hvad er det, der gør ham/hende til en god kammerat?

Hvis spejderne har svært ved at svare, kan I spørge ind ift. nedenstående punkter. Er en god kammerat en der...?

- Hjælper andre: Man kan lytte, trøste og heppe på hinanden
- Deler madpakken, låner en trøje osv.
- Ved at det er vigtigt at fortælle andre, hvis der er noget de er gode til (rose hinanden)
- Er opmærksom og kan f.eks. tilkalde lederen, hvis han/hun er i tvivl om, om det der sker, er ok
- Ved at det er dumt at drille
- Ved hvordan man hjælper hinanden

På baggrund af dette skal de lave et lille rollespil over, hvordan man er en god kammerat som skal vare 2 min. Dette kan laves i grupper på fire-fem børn således at alle er engageret. Man må også gerne bruge rekvisitter, lave lydeffekter osv. Husk! at give hinanden et kæmpe bifald.

Bagte æbler

Start med at vaske hænderne

1. Skær æblerne i både og fordel dem på folie, så der er en 'pakke' til hver spejder (ca. 4-5 både til hver)
2. Drys æblerne med sukker og kanel og put en smørklat ovenpå.
3. Læg pakkerne på en rist over bålet i ca. 10 min

Imens I venter, kan børnene skiftes til at piske fløde med en gaffel i en skål.

Saml store som små rundt om bålet og nyd de bagte æbler med flødeskum. Hvis der er ekstra tid, kan I synge et par sange. Fx "Jeg er så glad for min cykel, Fætter Mikkel, Rokketand m.fl. ALLE sange er i Vores Sangbog.

Imens I sidder rundt om bålet kan I repetere snittereglerne.

Evt. leg

Hvis der er ekstra tid kan I lege en leg, f.eks. Alle Mine Kyllinger Kom Hjem eller Der Kom En Mand Fra Det Røde Hav.

Tekst

1: Der kom en mand fra det røde hav

A: Ej sikkelej sikkelatetus

2: Hvad vil den mand fra det røde hav?

A: Ej sikkelej sikkelatetus

1: Han vil fri til kongens dyr.

2: Og hvad skal det så vær' for et dyr?

1: Det skal være en haletusse.

2: Og dem har vi jo ingen af. ELLER Så tag dem da med glæde.

Hvordan leges sanglegen?

"Der kom en mand fra det røde hav" er en række-leg. Ved starten står én(1) over for alle de andre(2), der står på række ved siden af hinanden. Den ene og rækken går skiftevis fire skridt frem og tilbage mens de synger. Det gælder for den ene efterhånden at få hentet alle i rækken over på sin side ved at gætte deres dyrenavne.

Melodien findes på youtube - ellers kan den sagtens bare tale/råbes.

Afslutning på mødet

Farvel-sang og tak for i dag



Tidsplan

Aktivitet	Tid
Velkomst og goddag sang	5 min
(En voksen går fra til at tænde bålet)	
'Hvordan er man en god kammerat	20min
Rollespil	20 min
Bagte æbler og synge sange	30 min
Repetere snittereglerne	10 min
Farvel sang og tak for i dag	5 min

Det femte spejdermøde

Tid: 1,5t

Det femte spejdermøde har fokus på at lære naturen at kende.

Materialer

Skaffes:

- farvebingoplade
- naturvendespil



I grejkassen:

- Spejdertørklæde



Forberedelse

Lav farvebingoplader. De kan evt. bare være lavet med nogle felter på jorden.

Lav naturvendespil. Find billeder af forskellige ting i naturen og print to billeder af hver.

Aktiviteter

Velkomst

Saml børnene i en cirkel og byd dem velkommen og fortæl, hvad der skal ske på jeres andet spejdermøde. I kan evt. Synge en god dag sang som fx: Den lille and med vinger.

Farveleg

Del børnene op i hold af 3-4, og send dem ud på et lille løb. Hvert hold får tildelt en bingoplade med et felt til hver af regnbuens farver. De skal finde så mange forskellige farver de kan i naturen og tage dem med tilbage til deres bingoplader. Det kan f.eks. være et grønt blad, en gul mælkebøtte osv. Holdene kan sagtens finde flere forskellige ting til hver farve, og legen stopper når der er gået 15 minutter. Brug lidt tid på at snakke om hvad de fandt. Hvis de fandt skrald eller lignende kan i eventuelt snakke om skraldet hører til i naturen, og om hvorfor det er en dårlig ide at smide sit skrald.



Føle-kimsleg

Find nogle forskellige ting i naturen som føles specielle. Det kan f.eks. være grankogler, blade, fjer, bær eller lign. Læg alle tingene under et tæppe, og lad spejderne føle med deres hænder under tæppet. Se om i fælles kan gætte alle tingene der ligger under tæppet. I kan også tage en runde hvor i skal kigge på tingene og se om i kan huske dem hvis i kun må se på dem i kort tid.

Naturvendespil

Læg brikkerne fra naturvendespillet ud på jorden med bagsiden opad. Lad spejderne skiftes til at vende to brikker og se om de passer sammen. Hvis de ikke passer sammen, er det næste spejders tur. Hvis de passer sammen, må spejderen der vendte dem vende to nye brikker. I kan også se om i kan navnet på motiverne på alle de brikker spejderne vender. Hvis i har ekstra tid kan i bruge det på at snakke om hvor mange af motiverne spejderne har set ude i naturen, og om de ved hvornår eller hvor man kan se dem.

Afslutning på mødet

Farvel-sang og tak for i dag

Sang og velkommen	10 minutter
Farveleg	25 minutter
Kimsleg	20 minutter
Naturvendespil	25 minutter
Sang og farvel	10 minutter



Det sjette spejdermøde

Tid: 1,5t

Det sjette spejdermøde har fokus på at lege sammen og samarbejde.

Materialer

Skaffes:

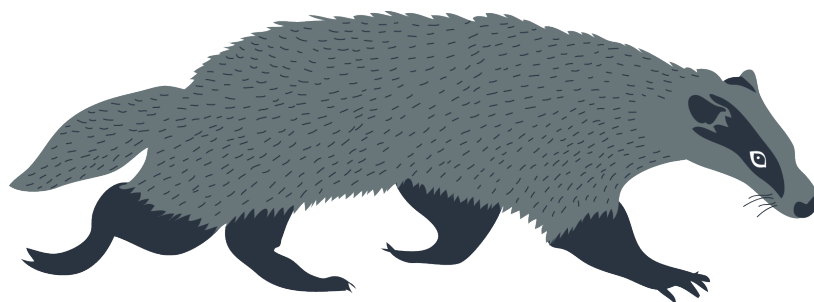
- Snack

I grejkassen:

- Spejdertørklæde

Forberedelse

Prøv at folde og binde et tørklæde selv, inden. Så er det nemmere at lære fra sig.



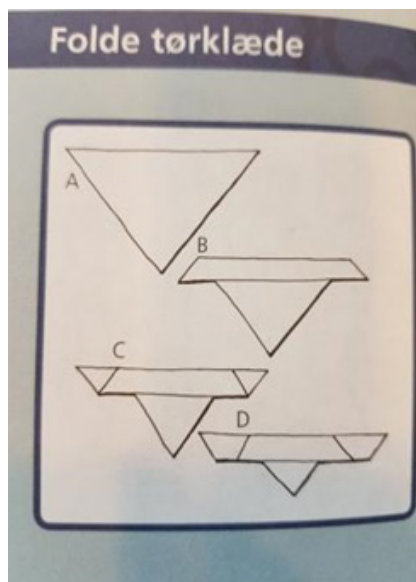
Aktiviteter

Velkomst

Saml børnene i en cirkel og byd dem velkommen og fortæl, hvad der skal ske på jeres andet spejdermøde. I kan evt. Syng en god dag sang som fx: Den lille and med vinger.

Folde og binde tørklæder

Som spejder har man et tørklæde der viser hvilken gruppe man hører til, og de tørklæder skal i have foldet og bundet. Et spejdertørklæde foldes ved at man ruller tørklædet som hvis man skulle rulle et stykke papir. Tørklædet skal have en lille trekant i nakken, og skal bindes med et råbåndsknob. Det er forskelligt hvor stramt man synes ens tørklæde skal være. Hjælp børnene med at rulle deres tørklæder pænt, og brug jeres viden om hvordan man binder råbåndsknob fra tredje spejdermøde. Hvis børnene ikke kan huske hvordan man binder råbåndsknob kan I repetere det.



Man kan også være to kammerater der hjælper ad med at rulle et tørklæde. Den ene spænder tørklædet ud ved at bide i den del der ender i nakken, og holder i de andre to hjørner med hænderne. Det holdes stramt. En ven ruller så tørklædet indtil man når der hvor den anden har bidt fast. Giv slip med tænderne, hold fast om midten af det rullede tørklæde og ryst det. Bind råbåndsknob.



Admiral

Spejderne deles i 2 grupper og placeres i hver ende af banen.

I midten af banen anbringes 2 stole/træstubber/voksne med cirka 1 meters afstand imellem. Det er vores sluse. Desuden placeres en stol/træstub i hver ende af banen, det er vores havn.

Fra hver gruppe udsendes en spejder (et skib), som dirigeres af admiralen (der er udpeget i hver gruppe).

Skibene har bind for øjnene, og admiralerne skal kommandere med deres skibe, så de kan sejle gennem sundet gennem slusen uden at kolliderer.

Den admiral som først får sit skib gennem sundet og hen til havnen i den modsatte ende, har skaffet gruppen et point.

Hvis to skibe kolliderer får ingen af grupperne point.

Admiralerne skal hele tiden blive bag stolene.

Opgaven bliver sværere, hvis hver admiral udsender to skibe

Molekyleleg

Legen går ud på at danne 'molekyler' bestående af et antal spejdere. Lederen råber et tal mellem 1 og det antal spejdere der er med i legen, og børnene skal derefter finde sammen i grupper bestående af det givende antal.

De børn der ikke er med i en gruppe med det rette antal spejdere, er ude af legen. Herefter råber lederen et nyt tal, og børnene skal danne nye grupper af det givende antal. Bed eventuelt spejderne om at danne molekyler af 1 hvis de sidder fast i de samme grupper hver gang.

På den måde kommer spejderne også tæt på nogle de måske ikke kender så godt. De sidste 2 spejdere der er tilbage vinder legen.

Hænder og fødder på jorden

Én nævner et antal kropsdele der skal røre jorden. Spejderne skal sammen få regnestykket til at gå op.

Forslag: 6 fødder og 6 hænder; 6 numser og 12 hænder; 4 fødder 4 hænder 2 hoveder og 2 numser; 12 albuer og 12 knæ; 2 hænder og 12 knæ; 1 hoved 3 fødder 4 albuer og 2 hænder; 1 mave og 5 fødder; osv.

Det kræver noget samarbejde at få det til at gå op.

Afslutning på mødet

Farvel-sang og tak for i dag

Sang og velkommen	10 minutter
Rulle og binde tørklæder	15 minutter
Admiral	15 minutter
Snack	10 minutter
Antal hænder og fødder	15 minutter
Molekyleleg	15 minutter
Sang og farvel	10 minutter

Det syvende spejdermøde

Tid: 1,5t

Det syvende spejdermøde har fokus på sanserne.

Materialer

Indkøb:

- Sanseting til sansestationerne.

I grejkassen:

- Spejdertørklæde
- Sisal (tyndt reb)
- mugs



Forberedelse

Find ting til de forskellige sansestationer frem og sæt det op så det er klar.

Lav en rute til forhindringsbanen.

Begge ting kan gøres af en voksen mens spejderne snakker om sanserne.

Aktiviteter

Velkomst

Saml børnene i en cirkel og byd dem velkommen og fortæl, hvad der skal ske på jeres andet spejdermøde. I kan evt. Syng en god dag sang som fx: Den lille and med vinger.

Snak om sanserne

Sæt jer ned et roligt sted, og tag en snak med spejderne om de fem sanser, og om hvordan de bruger dem i hverdagen.

- Smagssansen: Hvor sidder smagssansen, hvornår bruger i smagssansen i hverdagen, Hvad kan spejderne godt/ikke lide smagen af
- Lugtesansen: Hvor sidder lugtesansen, Hvornår bruger i lugtesansen i hverdagen, Hvad kan spejderne godt/ikke lide lugten af
- Høresansen: Hvor sidder høresansen, Hvornår bruger i høresansen i hverdagen, Hvad kan spejderne godt/ikke lide lyden af
- Synssansen: Hvor sidder synet, Hvornår bruger i synet i hverdagen, Hvad kan spejderne se lige nu
- Følesansen: Hvor sidder følesansen, Hvornår bruger i følesansen i hverdagen, Hvad føles rart og hvad føles mindre rart

Blindebuk

Giv en af spejderne bind for øjnene og stil jer i en cirkel omkring dem. Spejderen med bind for øjnene skal nu se om de kan finde én ude i cirklen. Når spejderen med bind for øjnene finder en anden spejder, skal de se om de kan føle sig frem til hvem de har fanget. Hvis de gætter rigtigt, er det den anden spejders tur til at have bind for øjnene, ellers starter legen igen med samme blinde spejder som før.

Sanseleg

Opstil nogle forskellige stationer hvor man skal bruge de forskellige sanser. Det kan f.eks. være en kasse med nogle ting man skal mærke hvad er, nogle beholdere med forskellige ting man skal lugte til, nogle ting man skal blindsmage, eller lign. Nu kan spejderne gå fra station til station og bruge deres sanser til at gætte hvad de føler, lugter eller smager på. Snak om hvorvidt tingene er rare for spejdernes sanser, hvorfor/hvorfor ikke osv.

Ideer til stationer

- Smagsstation med smagsprøver på f.eks. eddike, frugt, syltetøj, kanel-sukker eller andet. Spejderne smager på tingene med lukkede øjne og ser om de kan gætte hvad de smager på
- Lugtestation med plastikkopper med stannioler der er prikket huller i på toppen. Det kan f.eks. være kanel, lakridspulver, hvidløg, mynte eller andet. Spejderne lugter til kopperne og ser om de kan gætte hvad de lugter til
- Følestation med en overdækket beholder med f.eks. sandpapir, en bamse, en grankogle eller andet. Spejderne skal se om de kan mærke sig frem til hvad de mærker på
- En hørestation med forskellige dyrelyde, instrumenter eller andet. Spejderne skal gætte hvad der laver lyden de lytter til.

Forhindringsbane

Der sættes en snor op gennem forskellige forhindringer, som under/over grene, mellem træer, forbi træstubbe eller lign. Alle spejderne får et bind for øjnene og tager fat i snoren med den ene hånd. Det gælder nu om at spejderne skal følge snoren fra den ene ende til den anden, uden at kunne se hvor de skal hen. Hvis spejderne er små eller utrygge ved at skulle orientere sig uden at se noget, kan man sætte dem sammen to og to hvor en spejder uden bind for øjnene hjælper en blind spejder.

Afslutning på mødet

Farvel-sang og tak for i dag



Sang og velkommen	10 minutter
Snak om sanserne	15 minutter
Blindebuk	15 minutter
Sanseleg	20 minutter
Forhindringsbane	20 minutter
Sang og farvel	10 minutter

The First Scout Meeting

Time: 1,5hr

On this first meeting you will play and make snobrøds-hotdogs together

Materials

Purchase:

- Sausages (Consider buying chicken if not everybody eats pork)
- Ketchup / Remoulade / Mustard/ Other condiments
- Onion
- Roasted onions
- Pickles
- More alternative suggestions for toppings (shrimp, avocado, chips, tomato, shredded cheese)
- Find sticks for baking snobrød in nature.

In your box:

- Firewood
- Fire grate
- Axe
- Knives
- Matches
- Fire briquettes
- Scout scarf



Preparation

The snobrød dough needs to rise for 30 minutes, so we recommend making it from home. Recipe: (<https://www.outdoorcooking.dk/blogs/opskrifter/snobrod-nem-opskrift-pa-snobrodsdej>). You can also make it the day before and leave it in the fridge.

If you don't want to chop wood in the middle of the meeting, it can also easily be done before the meeting. Remember! Better too much than too little.

The same goes for things like onions - it might be easier to do from home. Otherwise try making it an activity for the scouts.

Activities

Welcome

Gather the children in a circle, welcome them and tell what's going to happen today. You can sing a song fx: Den lille and med vinger

- “En lille, en lille, en lille and med vinge (flap one arm)
- En lille, en lille, en lille and med vinger (+flap both arms)
- En lille, en lille, en lille and med fod (+stomp one foot)
- En lille, en lille, en lille and med fødder (+stamp both feet)
- En lille, en lille, en lille and med rumpe (+wiggle your butt)
- En lille, en lille, en lille and med næb” (Clap your hands like a beak on the word næb)



Play catch the circle

It's always a good idea to start with a game. It gathers the scouts and can take the edge of your nervousness/shyness.

The scouts stand in a circle holding each others hands. One of them stands in the middle and is blindfolded. They spin a couple of times and then try to catch one of the people in the circle. If succesful, they must guess who they've caught. If they guess wrong they go back in the middle and start over, if they guess correctly they switch places.

The circle must work together and keep moving, so the person in the middle doesn't succeed in catching anyone. It is important to not let the one in the middle out of the circle, because it can create distrust. If the circle breaks, the one that let go of anothers hand must go in the middle.

Hug a tree

This game is a sensory game, where the scouts learn to sharpen their senses whilst in nature. The scouts team up two and two. Scout 1 blindfolds scout 2 and spin them around, so they lose their orientation. Then Scout 1 leads scout 2 to a tree that scout 1 has chosen. Scout 2 then have to hug the tree and feel it thoroughly: where is the branches located? How thick is the tree? Is there moss or lichen on the trunk - or is it scratched? etc. Afterwards they switch places and start over.

Snobrød hotdog

After playing, you'll start making snobrød hotdogs. The activity lets the scouts be part of the entire process of making a meal and then eating it. They can also experiment and try different toppings. The activity has two elements: lighting the fire and the cooking. Lighting the fire can be a daunting task for new scouts (no matter the age) and not always easy. The most important part is starting out with lots of small pieces of wood and then slowly going up in size. (Check out this link for a guide: <https://dds.dk/artikel/guide-kunsten-at-taende-et-godt-bal>).

When the fire is nice and hot and there's lots of embers, you can start making the snobrød. When the fire has burnt down a little, place the fire grate over the embers, and fry the sausages. When snobrød and sausages are ready, let the scouts experiment with the creation of their hotdog.

The end of the meeting

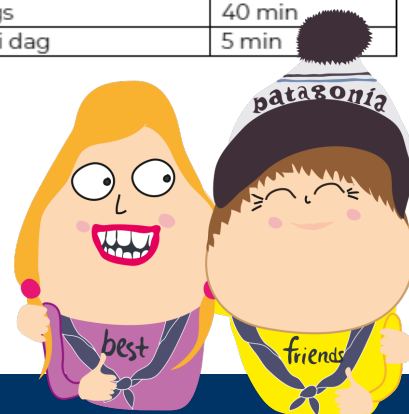
Sing a goodbye song and say thank you for today.
F.ex:

Melody: A ram sa sa.

"Farvel og tak for denne gang
og jeg håber at vi ses igen en anden dag
Farvel og tak for denne gang
og jeg håber at vi ses igen en anden dag
På gensyn - på gensyn
og jeg håber at vi ses igen en anden dag
På gensyn - på gensyn
og jeg håber at vi ses igen en anden dag"

Tidsplan

Aktivitet	Tid
Velkomst og goddag sang (en voksen går fra og starter bålet op)	5 min
Leg – Fang Cirklen	20 min
Leg – Kram et Træ	20 min
Lave snobrøds-hotdogs	40 min
Farvel sang og tak for i dag	5 min



The Second Scout Meeting

Time: 1,5hr

The second scout meeting focuses on getting to know your local nature and making snobrød over the bonfire.

Materials

Purchase:

- Marmelade
- Find sticks for baking snobrød in nature.

In your box:

- Firewood
- Fire grate
- Axe
- Knives
- Matches
- Fire briquettes
- Scout scarf



Preparation

The snobrød dough needs to rise for 30 minutes, so we recommend making it from home. Recipe: (<https://www.outdoorcooking.dk/blogs/opskrifter/snobrod-nem-opskrift-pa-snobrodsdej>). You can also make it the day before and leave it in the fridge.

If you don't want to chop wood in the middle of the meeting, it can also easily be done before the meeting. Remember! Better too much than too little.

Activities

Welcome

Gather the scouts in a circle, say welcome and tell them what's going to happen today. Sing a song - maybe the same song as last time so it's recognisable for the scouts.

Exploring nature

Part 1: Being a scout is to get nature under the skin. That's why the focus of this meeting is to find and explain the flora, that's in the area. You don't need to be an expert, because the primary objective of the activity is to show the scouts that there's many different kinds of plants and flowers. Ask the scouts: do they know of any plants already? Do they recognise some of the ones you've found?

Part 2: The scouts are divided into two teams, and compete in finding as many different things as possible. It could be: leaves, bricks, plastic or whatever they can find. If you find a lot of garbage, talk about it. Is it good or bad for nature?

Snobrød

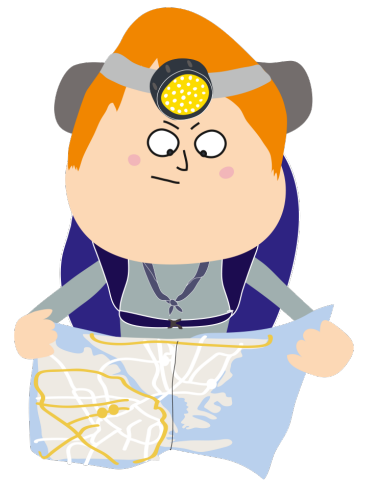
The scouts get a stick and a ball of dough each, that they roll and string around the stick. When they've finished baking over the fire, fill them with marmalade and eat them.

The end of the meeting

Goodbye song and thank you for today

Tidsplan

Aktivitet	Tid
Velkomst og goddag sang (en voksen går fra og starter bålet op)	5 min
Floratur	25 min
Dyst	20 min
Lave snobrød	35 min
Farvel sang og tak for i dag	5 min



The Third Scout Meeting

Time: 1,5hr

The third meeting is all about the classic scout skills. Learn to use a knife and tie a råbåndsknob

Materialer

In your box:

- Ropes
- Knives
- Sticks found in nature
- Tusches

Preparation

Make a namestick to show the scouts.



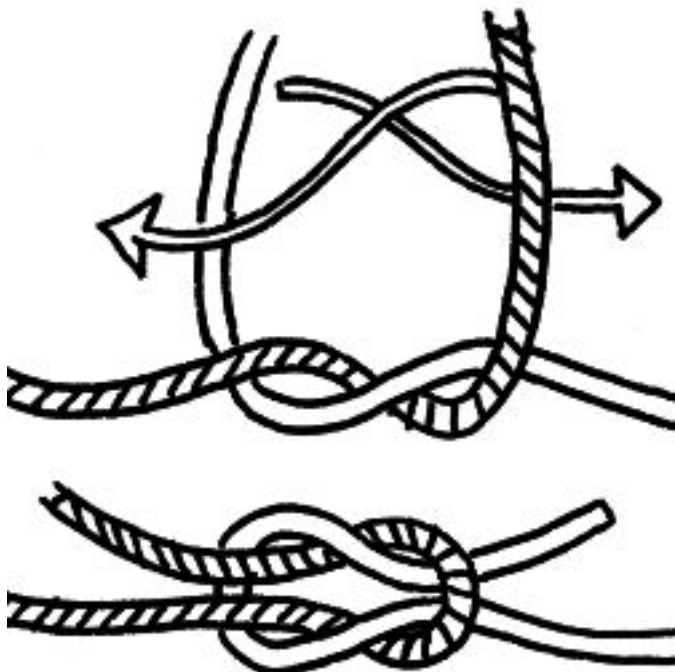
Activities

Welcome

Gather the scouts in a circle, say welcome and tell them what's going to happen today. Sing a song - maybe the same song as last time so it's recognisable for the scouts.

Tie a råbåndsknob

When your a scout, it's nice to be able to tie a råbåndsknob. We use it for the scarves and to extend a rope. Look at this guide on how to tie it:



A large råbåndsknob

When the scouts have tried this a number of times and feel more confident, let them tie all ther ropes together with råbåndsknob. Whe they have one long rope, let them all hold onto it and tie a final one. They have to tie it without letting go of the rope. They should be distribu- ted equally along the ength of the rope. When tying don't let the rope touch the ground.

Cutting

Now it's time to learn how to use a knife safely. Let the scouts come up with additional inputs and let them repeat the rules. You can benefit from repeating the rules on your next meeting.

The rules are as follows:

- Sit with your legs apart
- Cut away from yourself and towards the ground
- Keep an eye out. If someone pass in front of you, stop cutting immediately
- Only cut in wood

Now they can cut a nameplate in a piece of wood and then write their name on it.

Guidance

Tell the scouts to find a stick - about 10 cm or a little longer. Show them the name stick you've made. It can be easier to start with a larger stick and then shorten it with help from an adult.

Show the scouts a fresh and a dry stick.

Ask them if they know which one is easier to cut into. Tell them that fresh sticks are softer and harden when they dry.

That's why you're going to use fresh wood for this (remember to make a deal about where you can cut off branches).

Explain that they have to cut the bark of the stick, and try to round the ends. They can also flatten it in the middle where they are going to write their name.

Write the name with a tusch.



Bonus game: Følekimsleg

If you have extra time, you can make a quick sensory game, where you let the scouts feel things with their hands or feet while blindfolded. Divide the scouts into two groups, and let them put their hands or feet into a bucket or something else with a scarf over and let them guess what you've hidden. Use things you have at your disposal: keys, rubberband, pen etc.

The end of the meeting

Goodbye song and thank you for today



Tidsplan

Aktivitet	Tid
Velkomst og goddag sang	5 min
Binde råbåndsknob	15 min
Gruppeøvelse - binde stort råbåndsknob	20 min
Knivregler og snitte navneskilt	30min
Evt Følekims leg - hvis der er tid i overskud	15 min
Farvel sang og tak for i dag	5 min

The Fourth Scout Meeting

Time: 1,5hr

The fourth scout meeting is all about being a good friend.

Materials

Purchase:

- Apples
- Cinnamon
- Sugar
- Cream (Bring a bowl and a whisk so you can make whipping cream)
- Alu foil

In your box:

- Firewood
- Fire grate
- Axe
- Knives
- Matches
- Fire briquettes
- Scout scarf



Activities

Welcome

Gather the scouts in a circle, say welcome and tell them what's going to happen today. Sing a song - maybe the same song as last time so it's recognisable for the scouts.

How to be a good friend

Find a quiet spot and sit down in a circle, so everyone can see each other. Ask the scouts:

- What do you believe makes a good friend?
- When are you being a bad friend?
- Do any of you have a good friend? What is it that makes them a good friend?

If they have a hard time answering, then try helping them put it to words by asking some of the below questions. Is a good friend somebody who...?

- Helps others: by listening, cheering up or cheering on.
- Share their things - a snack or their jacket.
- Knows that it's important to compliment each other.
- Is attentive and asks the adults for help, if they believe something might be wrong.
- Knows it's bad to tease/bully.
- Knows how to help others.

After talking about this, try making a roleplay about how to be a good friend. It should only last about 2 minutes. They can do it in a small group of about four or five children, so everyone has something to do. They can use props, make sound effects etc. Remember! Give everyone a big applause!

Baked apples

Start by washing your hands.

1. Cut the apples into wedges and lay them on the alu foil, so there's one portion for everyone (4-5 wedges per person)
2. Sprinkle sugar and cinnamon on the apples and add a pat of butter.
3. Fold them into small packs and lay them on the grate above the fire for about ten minutes.

While you wait, let the scouts take turns whipping the cream. Gather everyone around the fire and enjoy your baked apples with the whipped cream.

If you have additional time, try singing some songs. Fx "Jeg er så glad for min cykel", "Fætter Mikkel" or "Rokketand" ALL the songs is in your songbook. (If noone knows the melody, try looking it up on youtube)

While you sit around the fire, go over the rules of using a knife again.

Game idea

If there is extra time you can play a game eg. All My Chickens, Come Home or A Man Came From The Red Sea. Here is A Man Came From The Red Sea (Der Kom En Mand Fra Det Røde Hav).

Text

1: Der kom en mand fra det røde hav

A: Ej sikkelej sikkelatetus

2: Hvad vil den mand fra det røde hav?

A: Ej sikkelej sikkelatetus

1: Han vil have kongens dyr.

2: Og hvad skal det så vær' for et dyr?

1: Det skal være en haletusse.

2: Og dem har vi jo ingen af. ELLER Så tag dem da med glæde.

How to play?

"Der kom en mand fra det røde hav" is played while standing in a row. At the beginning one person(1) stands opposite the row made up of everyone else(2). The one and the row takes turns walking four steps forward and backward while singing. The goal is for the person standing alone to get everyone else over on their side by guessing their animals. Find the melody on youtube - or just talk/shout.

The end of the meeting

Goodbye song and thank you for today



Tidsplan

Aktivitet	Tid
Velkomst og goddag sang (En voksen går fra til at tænde bålet)	5 min
'Hvordan er man en god kammerat	20min
Rollespil	20 min
Bagte æbler og synge sange	30 min
Repetere snittereglerne	10 min
Farvel sang og tak for i dag	5 min

The Fifth Scout Meeting

Time: 1,5hr

The fifth scout meeting focuses on getting to know nature.

Materials

Acquire:

- colour bingo board
- nature memory game



In your box:

- Scout neckerchief



Preparation

Make colour bingo boards. They can be made with some squares on the ground.

Make a nature memory game. You can find different pictures of things in nature and print two of each.

Activities

Welcome

Gather the scouts in a circle, say welcome and tell them what's going to happen today. Sing a song - maybe the same song as last time so it's recognisable for the scouts.

Colour bingo

Divide the scouts into teams of 3-4. Every team gets a bingo board with a room for every colour of the rainbow. They must find as many different colours as possible in nature and bring them back to their bingo board. It could be a green leaf, a yellow flower etc. The teams can find more than one thing of every colour, and the game stops when 15 minutes have passed. Talk about what they've found. If they found trash or the like, talk about whether it belongs in nature, and about why it's a bad idea to throw trash on the ground.



Sensory game

Find different things in nature that feels special. It could be pinecones, leaves, feathers, berries or whatever you can find. Put all the things under a blanket (or your scout scarves in absence of blankets), and let the scouts feel with their hands under the blanket. See if you can help each other and guess all the things. You can also take a round where you look at the things a short period of time and see if you can remember them all.

Nature memory game

Lay out the pieces on the ground with the backside facing up. Let the scouts take turns flipping two pieces and see if they match. If they don't, then it's the next scout's turn. If they do match, the scout has an extra turn and can flip two new pieces. You can also try and see if you can name the motives on all of the pieces. If you have extra time, talk about if the scouts have seen the motives in nature and if they know when and where you can find them.

The end of the meeting

Goodbye song and thank you for today

Welcome	10 minutes
Colour game	25 minutes
Sensory game	20 minutes
Nature memory game	25 minutes
Song and goodbye	10 minutes



The Sixth Scout Meeting

Time: 1,5hr

The sixth scout meeting focuses on being a good friend.

Materials

Acquire:

- Snack

In your box:

- Scout neckerchief

Preparation

Try to roll and tie a neckerchief for practice. Then it's easier to teach to the scouts.



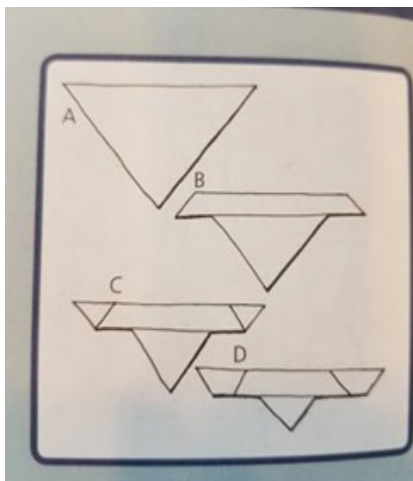
Activities

Welcome

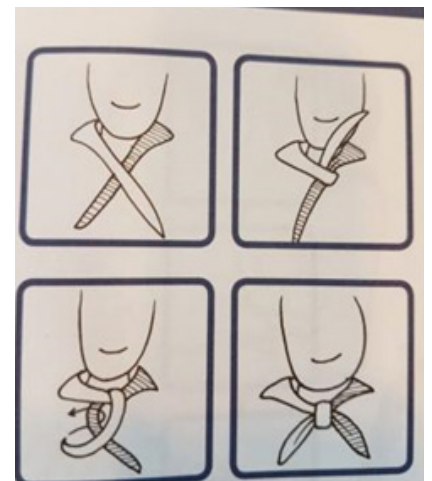
Gather the scouts in a circle, say welcome and tell them what's going to happen today. Sing a song - maybe the same song as last time so it's recognisable for the scouts.

Roll and tie a neckerchief

As a scout we wear neckerchiefs to signal what group we belong to. The neckerchiefs should be rolled and tied. They are a part of the uniform the scouts wear, and some groups only wear them and no other part of the uniform. A scout neckerchief is rolled like a piece of paper. It should end up with a small triangle at the back of the neck and is normally tied with a square knot (råbåndsknob) or a friendship knot (venskabsknob/firknob). It differs how tight you preferably roll the neckerchief, and some are harder to roll nicely than others. Help the scouts roll their neckerchiefs nicely and use your knowledge from the third meeting to tie some square knots. If the scouts can't remember how, start by repeating how.



You can also help each other two and two. "A" stretches out the neckerchief by biting down on the triangle part that's going to be at the back of the neck and holding the two corners with your hands. Hold it tight. "B" rolls the neckerchief until you reach the part where "A" is biting down. Release your teeth and hold the middle of the neckerchief while you shake it and smooth it out. Tie it.



Admiral

Divide the scouts into two groups and place them at either end of the field.

In the middle of the field place two chairs/tree stumps/adults about a meter apart. That's our water lock. Also place a chair/tree stump at both ends of the field. That will be our harbour.

Each group appoints an admiral, and the rest is ships. The first ship is blindfolded and is sent out to sea (the field). The admiral then must commandeer their ship safely through the water lock. The admiral that first succeeds in getting their ship to the other harbour gets a point. If the ships collide none of the teams gets a point.

The admiral must always stay behind their chair.

The quest gets harder if each admiral sends out two ships.

You can also switch out the admiral, if more than one wants to try commandeering.

Molecule game

The game's purpose is creating "molecules" consisting of a number of scouts. The leader shouts a number between 1 and the total number of scouts in the game. The scouts then must gather in groups of said number. The scouts not in a large enough group is out of the game.

Then the leader shouts a new number, and the scouts must form new groups corresponding to that number. If they are too "locked" in their groups try shouting one, so they must let go and form a new group next time.

This way they might also get closer to someone they don't know so well. The last two scouts win the game.

Hands and feet on the ground

A leader says a number of body parts that has to touch the ground. No more and no less. The scouts must try and make it happen.

Proposal (for 6 people): 6 feet og 6 hands; 6 butts og 12 hands; 4 feet, 4 hands, 2 heads and 2 butts; 12 elbows and 12 knees; 2 hands and 12 knees; 1 head, 3 feet, 4 elbows and 2 hands; 1 stomach and 5 feet; etc.

The end of the meeting

Goodbye song and thank you for today



Welcome	10 minutes
Roll and tie neckerchiefs	15 minutes
Admiral	15 minutes
Snack	10 minutes
Number of hands and feet	15 minutes
Molecule game	15 minutes
Song and goodbye	10 minutes

The Seventh Scout Meeting

Time: 1,5hr

The seventh scout meeting focuses on the senses.

Materials

Purchase:

- Sensory stuff for the stations

In your box:

- Scout neckerchief
- Sisal (thin rope)
- mugs



Preparation

Set up the sensory stations.

Make a route for your obstacle course.

Both can be done by an adult while the scouts talk about the senses.

Activities

Welcome

Gather the scouts in a circle, say welcome and tell them what's going to happen today. Sing a song - maybe the same song as last time so it's recognisable for the scouts.

Talk about the senses

Sit down a quiet place and talk with the scouts about the five senses and about how they use them in their everyday lives.

- Taste – Where is it located, when do you use it, what do the scouts like/dislike the taste of
- Smell – Where is it located, when do you use it, what do the scouts like/dislike the smell of
- Hearing – Where is it located, when do you use it, what do the scouts like/dislike the sound of
- Sight – Where is it located, when do you use it, what do the scouts see around them
- Feel – Where is it located, when do you use it, what do the scouts like/dislike the feeling of

Find me! (blindebuk)

Blindfold one of the scouts and stand in a circle around them. The blindfolded scout must try and find another scout who's standing in the circle. When they find someone, they must feel and guess who they've caught. If they guess correctly, they switch places and if they guess wrong, they must try and catch someone else.

Sensory game

Set up stations where you can use different senses. The scouts can go from station to station and use their senses to try and guess what it is that they can taste, smell, feel, hear, or see. Talk about if the things are pleasant to the senses and why/why not etc.

Ideas for stations:

- Taste station with blind tasting of fx vinegar, fruit, jam, cinnamon sugar or whatever you have at hand.
- Smell station with plastic cups covered with aluminium foil with holes in. Fx cinnamon, liquorice, garlic, mint etc.
- Feel station with a covered container with fx sand paper, a teddy bear, a pen, a pine cone etc.
- Hearing station with different sounds. Either recorded or blindfold the scout and make sounds with things you have. Fx animal sounds, musical instruments, crushing leaves etc.

At the stations let them try and guess. If you are enough leaders, divide yourselves and man all the stations and let the scouts go where they want to start two and two. Otherwise let all the scouts walk together from station to station.

Obstacle course

Put up a rope through different kinds of obstacles, fx over/under branches, between trees, past tree stumps, up/down a hillside and so on. All the scouts are blindfolded and hold on to the rope with one hand at the start of the course. They must follow the rope through the course without the use of sight. If the scouts are too young or too scared, let them team up two and two, where one is blindfolded and the other one is not. They can switch places afterwards.

The end of the meeting

Goodbye song and thank you for today

Welcome	10 minutes
Talk about the senses	15 minutes
Find me	15 minutes
Sensory game	20 minutes
Obstacle course	20 minutes
Song and goodbye	10 minutes

