

Vintermøder for juniorspejdere

Velkommen til forløbet vintermøder for juniorspejdere.

Vintermøder er lavet for at give inspiration til gode spejdermøder i de mørke måneder.

Vintermøder er blevet til, fordi andre juniorledere har delt deres gode vintermøder, så du bliver altså præsenteret for et forløb med en række aktiviteter, som andre ledere har vurderet som succesfulde.

Du vil som leder i forløbet møde en række refleksionsspørgsmål, disse har vi indsat for at hjælpe dig til at reflektere over din lederrolle og over den effekt aktiviteterne har.

I Det Danske Spejderkorps kan vi af vores medlemsstatistik se, at rigtig mange spejdere stopper i januar og februar måned og især blandt de yngste. Vi tror, at det kan være svært at bevare det spændende arbejde i de mørke måneder, og at det kan være svært at komme tilbage efter jul, hvor det er mørkt og koldt udenfor.

Derfor har vi bedt ledere i Det Danske Spejderkorps om at bidrage med de aktiviteter, som er mest spændende i vintermånederne.

Her følger en række pædagogiske fif for de 10 – 12 årige, som er taget fra Lederbogen.

- I alderen ti til tolv vokser børnene også meget fysisk og psykisk.
- Grovmotorikken er på plads hos de fleste børn, men hos nogle, især blandt drenge, kan finmotorikken stadig være svær at styre.
- I denne alder kan spejdere sagtens bære deres rygsække selv, men lav stadig gerne begrænsede pakkelister til dem. Det er bedst for deres rygge at de har så lidt med på tur som muligt. De må helst kun bære en fjerdedel af deres egen vægt, men til gengæld kan de gå langt med oppakning. De yngste i denne aldersgruppe kan gå op til ti kilometer, mens de ældste kan gå halvtreds kilometer.
- Lederne skal skabe rammer hvor børnene kan afprøve sig selv og gerne med stor afveksling i programmet. Lyt til spejderne og hvad de interesserer sig for og hvad der rører sig i dem.
- Der er gang i hormonerne hos både drenge og piger. Det har indvirkning på både fysik og psyke. Især hos mange piger er grænsen mellem latter og gråd hårfin, andre kan opleves som sure i en periode.
- I begyndelsen af teenageårene føler mange sig for store til at lege. Prøv dog stadig at bruge fantasirammen, og vær lydhør over for spejdernes egne forslag. Bøger, film og tv-programmer der er oppe i tiden, er også en mulighed.
- Mange af de unge spejdere har en god social forståelse og en fornemmelse for at få alle i deres patrulje med. Patruljen bør være en væsentlig del af deres samarbejds mulighed, for den lille enhed giver god grobund for venskaber.
- De fleste spejdere vil meget gerne selv, så brug hellere et møde for meget til at hjælpe dem end at overtage styringen fordi det går for langsomt.
- Mange af dem holder af ture med udfordringer og strabadser, hvor de skal forcere en tovbros over en å eller gå gennem en allé med ting dinglende i hovedet midt om natten. Husk at alt det der gør spejderne stærke, hjælper dem også med til at finde deres identitet. De 10-12 årige har dog stadig brug for voksne for at have tryghed i opgaven.
- Det er også i denne alder, at du virkelig kan rykke spejderne langt ved at begynde at arbejde med forløbstanken sammen med dem og lade dem selv lave forløb.

- Spejdere i denne alder er meget reflekterende, og du kan få rigtig meget ud af at reflektere aktiviteter, møder og egen læring sammen med dem.

Tak

Ulrik fra Nordborgspejderne, Katrine fra Skovgruppen, Christine fra Birgitte Gjøe Gruppe, René fra Næsbjerg gruppe, Morten fra Roland gruppe, Amanda fra 2. Risskov og Louise fra De Blå Haslevspejdere.

Redaktion: DDS Program

FORLØBSMÆRKE

Forløbet er med udgangspunkt i forløbsmærket udeliv udvidet.

Spejdere der har fået dette mærke:

- har vist sig i stand til at pakke en rygsæk
- kan klæde sig korrekt på alt efter årstiden
- har vist sig i stand til at tænde et bål
- har lavet bålmad gennem primitiv mad af overvejende naturens egne produkter.
- har kendskab til forskellige træarters brændeværdi
- har overnattet i bivuak eller shelter

For at gøre det spændende at komme tilbage efter jul med energi og gejst, har vi lavet denne indbydelse, som udleveres på det sidste møde i december.

Indbydelse til vintermøder

<<Sæt et godt billede ind>>

Kære spejder

Så sluttede et år fyldt med rigtig mange gode spejderaktiviteter og oplevelser.

Kan du huske da vi ... (nævn 5-6 gode aktiviteter og oplevelser, som du ved har gjort en forskel i året for spejderen)

Vi ledere vil gerne ønske dig en rigtig glædelig jul og et godt nytår.

Vi ses igen (indsæt dag, dato og klokkeslæt), og vi glæder os rigtig meget til at se dig.

Efter nytår skal vi udnytte, at det er blevet vinter og gøre alt det man kun kan om vinteren, lave bål i sneen, lave mad over bål, teste hvilke sokker vi bedst kan holde varmen i, bruge mørket til at lege gemme i, kaste med snebolde efter snelygter, på mørkeløb, øve os i at lave bivuak og planlægge en bivuaktur i foråret, klatre i træer i mørke og mange flere sjove ting.

Vi skal både være inde og ude, så husk varmt tøj og lommelygter.

(Inviter spejderne til overnatningstur i februar – brug evt. et af divisionens tilbud.)

God jul
Lederne

Vintermøder – et forløb af 6 møder

Alle møder er lavet ud fra 120 min. møder. Overvej på forhånd hvilke aktiviteter du helst vil droppe eller udskyde, så du er klar, hvis I har svært ved at nå det hele på et møde. Da vintermøder er afhængige af vejret, skal du være parat til at bytte rundt på mødeforløbet og tage snemødet, den dag det sner.

1. møde: Isolering, påklædning – hvad skal med på møder og ture – 1. hjælp
2. møde: Vinterbål – 5 forskellige slags bål
3. møde: Træklating – bygge vinterbivuak med reflektor
4. møde: Løb, løb og løb
5. møde: Mad over bål
6. møde: Sne

Første møde: opstartsmøde – varme om vinteren

Du skal bruge: Sprittusser, ½ l. flasker, forskellige slags strømper, 3-lags tøj, sangbog, rygsæk med turudstyr.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.

Jeg har taget en rygsæk med, med ting i, som en spejder skal have med på tur om vinteren,

Vi skal isolere vandflasker med 3 forskellige slags strømper, og vi med 1,2 og 3 lags tøj og stille dem ud i kulden.

Så skal vi kigge på hvordan vi varmer Spejderhytten op.

Vi skal synge og vi skal lege.

Syng en sang, forslag:156 - Eller også er det lyv

Lederrefleksion: Hvad får juniorspejdere ud af en fast start på hvert møde?

2) Leg, udendørs – 10 min.

Molekyleleg fra MOVE IT KIDS kampagnen, som Friluftsekspressen i Det Danske Spejderkorps bidrager med lege til.

Legen findes i sin fulde beskrivelse og fantasiramme her

<https://dds.dk/aktivitet/molekyleleg>

Vi leger legen i dag, for at arbejde med varme og kulde i en legende tilgang.

Beskrivelse

Der er en leder af legen. Lederen siger et antal personer (molekylestørrelse) og en hastighed (temperatur). Deltagerne finder sammen i grupper på det givne antal og bevæger sig rundt alt efter temperaturen – ved lave temperaturer bevæger molekyleerne sig langsomt (fast form) ved høje temperaturer bevæger de sig hurtigt (gas).

Molekylestørrelse	Temperatur
2 personer	200 grader
4 personer	0 grader
5 personer	100 grader
10 personer	20 grader
3 personer	-40 grader

9 personer 20 grader

Find på flere.

3) Isolere Halvliters flasker 20 min.

Forberedelse: Medbring en 3*½ liter flaske, 1 striksok, 1 bomuldssok, 1 nylonsok pr. patrulje (pr. 5-8 børn, hvis I ikke arbejder i patruljer).

Medbring 3 ekstra ½ l. flasker, 3 T-shirt, 2 sweatshirt, 1 jakke

Hav et termometer klar.

Der hældes varmt vand i alle flaskerne. Noter temperaturen med en sprittuds på flasken.

Kom derefter henholdsvis: 1 striksok, 1 bomuldssok og en nylonstrømpe på hver flaske og stil dem udenfor

Tag de 3 ekstra flasker, hæld varmt vand i, noter temperaturen – Forklar spejderne, at de altid skal have 3 lag tøj på, iklæd en flaske en T-shirt (1 lag), en anden en T-shirt og en sweatshirt (2 lag) og en tredje en T-shirt, en sweatshirt og en jakke (3 lag). Stil flaskerne udenfor.

4) Klima-opvarmningsleg – 10 min.

Bed spejderne om at finde 5 eksempler på, hvordan i varmer hytten op – giv dem 2 min. til dette.

Spejderne kommer retur – hør dem, hvad de har fundet ud af.

Bed spejderne om at finde eksempler i spejderhytten, hvor varmen kan løbe ud – hør deres eksempler.

Fif: Spejderne bliver på denne måde klar over, at de skal holde døre og vinduer lukkede i hytten, når varmen er tændt.

5) Pakke en rygsæk – 10 min.

Forberedelse: Pak en rygsæk hjemmefra med overnatnings-, inde- og udeudstyr og tag med. Hold det simpelt.

Lad spejderne gætte på, hvad du har i rygsækken, og hiv de ting op af rygsækken, som de gætter på og forklar kort, hvorfor de er vigtige. Lad spejderne dele deres erfaringer.

Refleksionsspørgsmål: Hvad gør det for spejderne, at de oplever pakningen af en rygsæk på denne måde i forhold til kun at få en seddel med hjem, hvor der står, hvad de skal have med?

6) Pause – 10 min. - udenfor

Spejderne har godt af en lille pause, hvor de kan slappe lidt af og være lidt vilde.

7) Isolering 2. del – 15 min.

Tag alle flaskerne med ind.

Lad spejderne måle temperaturen i alle sokkeflaskerne, hjælp dem med at notere temperaturen på flasken.

Tal om hvilke sokker der isolerede bedst og hvilke sokker man bør have på om vinteren.

Tag dine 3-lags flasker, tag tøjet af dem og få en spejder til at måle temperaturen. Tal med spejderne, om hvad der sker, hvis man har for lidt tøj på og fryser. Ryd op.

8) 1. Hjælp forfrysninger – 35 min.

Genbesøg 1- hjælpens grundregler.

Vær opmærksom på at reglerne for 1-hjælp ændres ofte, så opdater altid dig selv her: www.redliv.dk

I Spejderlex finder du en gammel version af 1-hjælp, men afsnittet om forfrysninger kan godt bruges. Find det her: [Spejderlex](#)

1. Skader ved forfrysninger: tegn og behandling
2. Påklædning: I har lige testet isoleringsevnen af forskellige typer beklædning. Hvad sker der hvis korpserne bliver kølet ned? Lad en være forfrossen figurant og en anden behandler, øv jer på hinanden.

8) Afslutning – 5 min.

Sig pænt farvel og vi ses næste gang.

Andet møde – Vinterbål – 5 forskellige slags bål

Du skal have styr på, om der er brænde i hytten.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.

Vi skal være udenfor hele dagen i dag.

Vi skal lave 5 forskellige slags bål, og vi skal lege nogle lege, hvor vi bruger mørket.

Syng en sang, forslag: 100 - Brændesangen

2) Leg, udendørs – 10 min.

Omvendt gemmeleg.

En gemmer sig.

Alle leder efter personen.

Finder man ham/hende, skal man gemme sig samme sted og være stille. Efterhånden bliver I flere og flere.

Den sidste der er tilbage har tabt.

Bål-tænding

Inden bålet tændes, skal der samles rigeligt med brænde. Til optænding er det bedst at anvende kviste af gran, fyr og birk eller birkebark, hugge- og snittespåner. I regnvejr findes tørt kvas under træerne, eller små udgåede grene brækkes af inde ved stammen. Enebærkviste kan brænde selvom de er våde.

Flæk større brændestykker, så brænder de lettere, for de er ofte tørre indeni.



Tynde pinde. Grankvas og spåner.



Når der er ild, lægges tykke stykker på.



Bålet kan også bygges helt færdigt og tændes i bunden.



Det kan også tændes i toppen, så udvikles der mindre røg. Bålet brænder roligere og kan fra starten være klar til flere timers brænding.

Lidt om forbrændinger:

3) Bålmærke - 30 min.

Hvis spejderne ikke har bålmærket, er det en god mulighed for at tage dette mærke:

Spejdere med færdighedsmærket bål kan følgende:

- Forberede et bål og tænde det med to tændstikker.
- Kender forskellige båltyper og hvilke der egner sig til hvad.
- Ved hvilket træ der egner sig til brænde.
- Lave en bålplads.
- Kender til sikkerhed omkring bålet, herunder grundlæggende brandslukning og behandling af brandsår

Start derfor mødet med at tage en dialog med spejderne omkring sikkerhed omkring bålet.

varmerude.

Sikkerhed



Når man tænder ild skal man huske:

Tænd **kun** bål på steder hvor du har fået tilladelse.

Tænd **aldrig** bål, hvor bevoksningen er meget tør, fx i granplantager, på heder og i tørvejord.

Tænd **ikke** større bål end du skal bruge.

Gå **aldrig** fra et bål før det er slukket. Stænk vand på gløderne (hæld ikke, det er spild af vand). Fordel resterne af bålet, så du er sikker på at alle gløder er slukket.

Husk at ilden først er slukket når den sidste glød er gået ud.

Gammelmandsild og andre hævede ildsteder: lav aldrig ildstedet så højt at den mindste spejder har besvær med at se ned i gryden. Sørg for at gryder og pander er forsvarligt anbragt, ellers er der fare for at de vælter og forårsager skoldninger.

Hav altid vand tæt ved bålet. Det kan bruges til ildslukning og behandling af forbrændinger.

Dernæst en dialog om træbrændværdi:

Brændværdi

Man opdager let at der er forskel på træes evne til at brænde. Den afhænger af træets hårdhed og indhold af vand.

Fælles for de bløde træsorter er at de er lette, nemme at antænde, brænder hurtigt og

giver få gløder.

Fælles for de hårde træsorter er at de er tunge, svære at antænde, brænder langsomt, varmer godt og giver mange gløder.



Hårde træsorter

- Ask:** God både grøn og tør.
Bøg: Fænger langsomt, varmer godt, giver gode gløder.
Eg: Fænger langsomt, varmer godt, giver gode gløder, knitrer og buldrer.
Elm: Dårlig til at fænge, ulmer, giver en lille flamme.

Bløde træsorter

- Ahorn:** Brænder godt, hvis den er tør, giver ret god varme og nogle gløder.
Birk: Fænger let, brænder lydløst, lugtløst, uden røg, giver megen varme, men næsten ingen gløder.
Enebær: Brænder godt, giver ret gode gløder.
Gran: God til optænding, brænder hurtigt, giver kun få gløder.
Fyr: God til optænding, brænder hurtigt, giver kun få gløder.
Pil: Brænder meget dårligt. Kan ikke anbefales.
Frugtræ: Gammelt tørt frugtræ er godt til glødebål.



Forbrændinger

Årsagen til en forbrænding er kraftig varme fra åben ild, kogende vand eller damp samt andre varme væsker eller genstande.

Førstehjælp ved forbrændinger: sluk eventuel ild i klæder, rul fx patienten ind i et tæppe - kvæl ilden.



Derefter er den vigtigste behandling at hælde koldt vand på forbrændingen og blive ved - enten til det ikke længere gør ondt når man holder op med at skylle med vand - eller til patienten er under lægebehandling. Ved transport: pak det for-



brændte ind i våde omslag. Medbring ekstra vand.

Ved 2. og 3. grads forbrændinger er der risiko for chok, hvis forbrændingen omfatter mere end 9 % af legemets overflade.

Almindelige små forbrændinger kan klares ved at man skyller dem med vand i ca 1/2 time eller længere - bliv ved, så længe det gør ondt når der ikke skylles.

Ved mere udbredte forbrændinger kan det være en fordel at komme den forbrændte i karbad med ca 20 grader varmt vand, indtil han kan komme under sagkyndig behandling. Alle forbrændte flader der er mere end to håndflader store hos voksne og én hos børn og gamle, skal under lægebehandling.

Alle 3. grads forbrændinger, samt forbrændinger i nærheden af øjne, ører, næse, mund og over led skal under lægebehandling.

Smør aldrig brandsalve eller lignende på en forbrænding. Når man er færdig med at skylle med koldt vand, kan man lægge en forbindelse på.

Sørg for at forbrændingen bliver holdt ren og tør.

Forbrændinger kan opdeles i tre grader:



1. grad: let vævsbeskadigelse af overhuden, den er rød og irriteret og svier (= solskoldning).



2. grad: dybere vævsbeskadigelse med vabeldannelse (væskeudtrædning under huden).



3. grad: dyb og kraftig vævsbeskadigelse med sår og dødt væv.

4) Båltype 1 – Pyramidebål – 10 min.



Pyramidebålet er starten på de fleste bål. Det kan bruges til madlavning, men kræver så, at der laves et grydeophæng.

Læs mere om båltyper i [Spejderlex](#)

Lederrefleksion: Hvad betyder det for spejderne, at du som leder lader spejderen selv lave og tænde bål?

Hvad tænker du om din rolle som vejleder over for spejderne i denne situation?

Hvorfor tænker du, at spejderne skal presses med 5 forskellige slags bål?

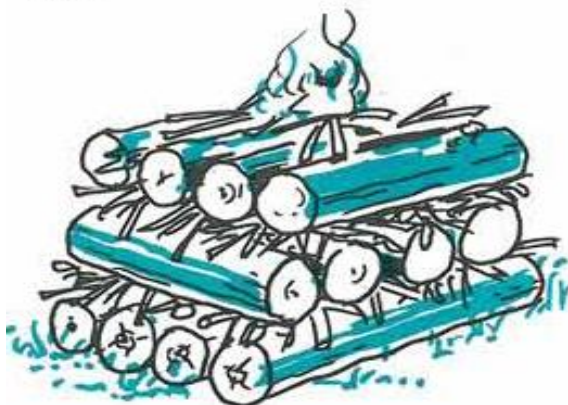
5) Båltype 2 – Glødebål – 10 min.

Glødebål

Skal der bruges et stort glødebål, er det bedst at anvende tykke grene af bøg, eg og ask.

Er der kun gran eller fyr til rådighed, kan et "lagkagebål" bruges.

Start med tykke grene i bunden og læg tynde grene og kvas ovenpå. Læg så et nyt lag tykke grene på. Der skal være mellemrum mellem de tykke grene. Tænd i vindsiden, så opstår der hurtigt et godt glødebål.



6) Båltype 3 – Jægerild – 10 min.



Jægerilden. Kævlerne lægges parallelt med vindretningen og bålet tændes med et pyramidebål. Kan efter madlavningen vendes og bruges som nying (se side 104).

7) Båltype 4 – Reflektor – 10 min.

Reflektor

En reflektor kan gøre god gavn ved spidstegning og plankning.



Sten som reflektor.



"Lænestol" som reflektor og varmekilde.

8) Båltype 5 – Grubeild – 10 min.



Grubeilden giver meget varme, men er kun god til kogning af vand. Mad brænder let på.

Kan spejderne ikke nå hver båltype på 10 min. må de satse på færre båltyper.

9) Leg med ild – stafet – 10 min.

Giv hver spejder et fyrfadsllys i hånden, tænd lyset og stå stille.

Spejderne skal så hurtigt som muligt, men uden at lyset går ud bevæge sig fra den ene ende af spejdergrunden til den anden. Hvis lyset går ud, skal de løbe tilbage til lederen og få tændt lyset igen.

10) Oprydning – 10 min.

Der skal ryddes op på bålpladsen.

11) Afslutning – 5 min.

Sig pænt farvel og vi ses næste gang.

Tredje møde - Træklatring/GPS – bygge vinterbivuak med reflektor

Du skal bruge klatreinstruktør, klatreudstyr, lygte/GPS, rafter, sisal, brænde, tændstik, stearinrester, gryde, avisepapir, væger.

I skal være både inde og ude i dag.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.

Vi skal være både udenfor og indenfor i dag.

I dag skal vi klatre i træerne i mørket/eller lege med GPS i mørket. Vi skal bygge en vinterbivuak og et bål med reflektor foran den, også skal vi lave stearinbomber.

I dag kan det være en rigtig god idé at lave baser, hvor I kan tage en patrulje af gangen. Derfor er tidsangivelser lidt anderledes. Vælg 3 af aktiviteterne og lav 3 baser.

Syng en sang, forslag: 88 – Hver lørdag eftermiddag

2) Leg, udendørs – 10 min.

Fiskeleg i mørke.

Der skal være næsten helt mørkt på det område i leger på.

En person gemmer sig et sted og siger som en fisk (blob-blob)

Herefter skal fisken findes i mørket. Når man finder fisken sætter man sig ned sammen med fisken og siger som en fisk.

Når alle har fundet fisken er legen slut. Den som fandt fisken først er den nye fisk. Hvis det er meget koldt kan det være en fordel af det er den, som fandt fisken sidst, som er den nye fisk, så spejderne ikke skal sidde stille i meget lang tid.

3) Stearinbomber – indenfor/udenfor – 30 min.

Bed spejderne om at tage stearinrester med hjemmefra, eller køb nogle billige stearinlys. Hav en bunke gamle aviser og bomulds væger (kan købes i f.eks. Panduro) klar.

Sæt en gammel gryde over varmen med stearinen i.

Når stearinen er smeltet – tage en bomuldsvæge og bind om et stykke sammenrullet avis. Dyb avis og væge 5-6 gange ned i stearinen.

Lad stearin og avis ligge og tørre.

4) Pause – 10 min – udenfor – lav en pause på et tidspunkt

Spejderne har godt af en lille pause, hvor de kan slappe lidt af og være lidt vilde.

5) Træklatring i mørke – 30 min.

Lygten hænges op i toppen af træet og udstyret sættes op.

Spejderne klatrer enkeltvis op.

Det er spændende at klatre i mørke, men for spejdere med højdeskræk kan det også være nemmere, da de ikke kan se ned.

6) GPS i mørke – 30 min.

Pandelamper og GPS

Marker 5 punkter på spejdergrunden omkring spejdergrunden. Læg evt. en opgave, eller et bogstav ud.

Introducer spejderne til GPS.

Lad spejderne gå på jagt efter posterne.

7) Vinterbivuak og reflektor – 30 min.



Byg en vinterbivuak: Brug grangrene eller en presenning.

Lav en Blæselampe med reflektor

Stil blæselampen med reflektoren i vindretningen, så der ikke blæser glæder og røg ind foran bivuakken

Reflektor

En reflektor kan gøre god gavn ved spidstegning og plankning.



Blæselampen er meget effektiv. Flæk en kævle med en diameter på ca 15 centimeter.

8) Mørkeskovtur – 30 min.

Trangia, vand og kakao

Lad spejderne tage en skovtur, evt. til udkanten af spejdergrunden. Tænde trangiaen og lave en kop lækker varm kakao over trangia.

9) Oprydning – 10 min.

10) Afslutning – 5 min.

Sig pænt farvel og vi ses næste gang.

fjerde møde – smuglerløb og kimsløb (+ varianter refleksløb og lagkageløb)

Reflekser/stanniol, flagermuselygter, 40 skeer og gafler fra hytten, og 2 baljer. I skal være ude i dag.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.

Vi skal være udenfor i dag.

I dag skal I på et par løb, hvor I skal løse forskellige opgaver.

Syng en sang, forslag: 164 – Puff

2) Leg, udendørs – 10 min.

Banke-banke bøf

Alle stiller sig i en rundkreds.

En bliver udvalgt til at banke, og går bagved og banker blidt i ryggen af en af gangen, mens den siger, banke-banke-banke...

Når den siger bøf, skal den person løbe den anden vej rundt om cirklen og det gælder om først at komme på plads i det tomme hul.

Den der taber er den nye banker.

3) Refleksløb - 40 min.

Opbygning

Løbet består af 8 poster fordelt over en rute på ca. 600-700 m. hver forsynet med en refleks og en seddel med postens tal på. På sedlen er der desuden et bogstav. Når løbet er færdigt skal spejderne som slutopgave sætte disse sammen til et ord på 8 bogstaver. Når patruljen finder posten, får de et bogstav, da de jo kan se det. Hvis de løser posten

korrekt, får de desuden at vide hvor i ordet det pågældende bogstav skal stå, og derved får lettere ved at gætte ordet til sidst.

Afvikling

Ved løbets start får patruljen et kort over området udleveret, hvor post 1,3,5 og 7 er indtegnet, og skal nu finde posterne ved hjælp af kortet. Når de har løst en post med ulige nummer, får de en rute derfra til den efterfølgende post med lige nummer, altså 2,4,6 og 8. f.eks.: 15 meter mod Vest og 25 meter mod Syd.

Posterne er desuden gemt med skiftende tydelighed, så patruljen bliver nødt til at vælge, om de vil bruge tid på at finde posten eller gætte ordet til sidst.

Postindhold

Alle posterne er døde poster med spørgsmål. En leder følges rundt med hver patrulje, og giver dem spørgsmålene samt bogstavernes placering, når patruljen har gjort sig fortjent til det

(og kan evt. komme til at hjælpe dem lidt, hvis de er helt på herrens mark).

Kortposterne omhandler simple spørgsmål om ting, der ikke nødvendigvis har med spejder at gøre, men som de burde vide alligevel. F.eks. hvilken årstid det er, hvor gammel en leder er, hvor mange spejdere de er i grenen osv. Fokus er nemlig på at finde posten frem for at løse den.

De sværere ruteposter omhandler spørgsmål omkring orientering. F.eks. hvilken retning er mod venstre på et kort, hvilken vej peger nålen på et kompas, hvor mange cm er et skridt ca. osv.

I stedet for kompas og kort kan hænges reflekser/stanniol op, og spejderne skal bruge deres lommelygter til at finde posterne.

Reflekserne hænges/lægges ud over området.

Alle reflekserne har et nummer.

Spejderne bindes sammen 2 og 2 og får udleveret en flagermuselygte.

Det handler om at finde så mange tal og reflekser som muligt.

4) Pause – 10 min - udenfor

Spejderne har godt af en lille pause, hvor de kan slappe lidt af og være lidt vilde.

5) Smuglerløb – 40 min.

Spejderne deles i 2 hold.

Et hold smuglere og et hold fangere.

Der skal være ca. 2/3 af smuglere.

Lederne gemmer sig nogle steder på grunden med smuglergodset - 40 skeer og gaffler (der kan bruges andre ting – f.eks. møtrikker eller lignende).

Der stilles 2 baljer lidt fra hinanden på grunden. Her skal smuglergodset bringes hen.

Smuglerne skal nu ud og finde lederne med smuglergodset, når de finder dem, får den en ske/gaffel hver. Lederne gemmer sig hele tiden nye steder.

Smuglerne skal nu tilbage forbi fangerne med smuglergodset uden at blive fanget. Hvis de bliver fanget skal de aflevere smuglergodset til fangerne med det samme. Man skal

fanges, for, at man skal aflevere. Det tæller ikke at blive set.

Når lederne ikke har mere smuglergods, stopper de legen, og de undersøger om fangerne har mest smuglergods, eller om smuglerne har fået fragtet mest gods ned til baljerne.

Spejderne oplever, at de uden lygter nemmere kan finde lederne som har smuglergodset og også nemmere kan snige sig forbi fangerne.

Leg legen et par gange, så alle oplever at være smuglere.

6) Oprydning 10 min.

7) Afslutning – 5 min.

Sig pænt farvel og vi ses næste gang.

Femte møde – Mad over bål

Du har købt ind til en 3 retters menu

I skal være både inde og ude i dag.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.

Vi skal være både indenfor og udenfor i dag.

I dag skal vi lave et glødebål ligesom vi lærte for 3 møder siden, og vi skal bruge det til at lave en lækker 3 retters menu over bål.

Syng en sang, forslag: 156 – Eller også er det lyv

2) Tænde glødebål – 10 min.

Få tændt bålet med det samme, så der hurtigt kommer gløder

3) Lave mad 60 min.

Del spejderne i en forret, hovedret og dessertgruppe.

Forret: Pandekager med fyld.

Der bages pandekager over bål.

Pisk mel, æg, mælk.

Rist hakket oksekød, bland det med en pose ærter og gulerødder og salt og peber.

Rul pandekagerne med fyld drysset med revet ost.

Hovedret:

Lav en salat.

Snit kartofler i små stykker og rist på en pande over bålet.

Steg kyllingefileter drysset med salt og peber.

Dessertæbler:

Æblerne, som er skyllede på forhånd, udhules med en teske, så kernehuset kommer ud og der bliver hul ned i.

Ned i fyldes en skefuld brun sukker og lidt rosiner, hvis man kan lide det.
Æblet pakkes ind i sølvpapir. Så det kan lægges på bålet.
Der piskes flødeskum.

5) Dæk et pænt bord indenfor

Lad spejderne dække pænt op, så de øver sig på at servere til de skal på løb.

6) Spis maden – 30 min.

7) Oprydning og opvask - 15 min.

8) Afslutning – 5 min.

Sig pænt farvel og vi ses næste gang.

sjette møde – sne

Du skal have nogle fyrfadslys i lommen og en lommelygte med.
I skal være ude hele mødet.

Hele mødet kan erstattes af en kælketur i mørke. Bed spejderne om at møde op med kælk og cykellygter.

Få arrangeret kørsel, og kør ud til egnens største kælkebakke.

Kælk med lygter på kælkene.

Det kan være en god idé at tage trangia med til at alve varm kakao over.

1) Opstart, udendørs – 5 min.

Byd velkommen og fortæl, hvad der skal ske i dag.

Vi skal være både udenfor i sneen i dag.

Vi skal lave forskellige sneaktiviteter, og det bliver sjovt.

Syng en sang, forslag: 88 – Hver lørdag eftermiddag

2) Leg, udendørs – 10 min.

Almindelig sneboldkamp – der er sne, og så skal vi slås med sne.

Hvis nu der ingen sne er denne vinter, så kommer her et rigtig sjovt forslag til minispejdere.

Melposepaintball.

Du skal bruge mel og knænylonstrømper.

Lav tætpakkede og godt stoppede poser med mel i af nylonstrømperne.

Hver spejder skal have 3 bolde.

Del spejder i 2-6 hold

Når man bliver skudt en gang med melbolden er man død, men boldene kan så gives videre til de andre på holdet.

Vinderen er det hold, der ikke er døde.

Spil flere gange.

Reglerne her kan også bruges til at gøre en almindelig sneboldkamp lidt sjovere.

3) Snelygter/snekamp – 30 min.

Spejderne deles op i flere grupper. Hver gruppe skal lave deres iglosnelygte. En bunke af snebolde, der er hul indvendig. Inden i stilles et fyrfadslys.
Der skal være 15-20 m. imellem hver gruppes snelygte.

Når alle snelygter er færdige, skal hvert hold lave et arsenal af snebolde.

Det gælder nu om at slukke de andre holds lys.

Lad kampen starte.

Sneboldkamp for tøsedrenge er en anden måde at lave denne sneleg på.

2 hold – 1 midterlinje.

Hvert hold får et antal fyrfadslys og må placere dem, hvor de vil på deres side af midterlinjen, det er tilladt at vogte, bygge læhegn osv.

Det gælder for holdet om at slukke de andres lys.

Vinderholdet er dem der stadig har lys tændt.

4) Byg en sne borg SNESTRATEGO – 60 min.

Byg 4-5 sneborge rundt omkring på grunden. - sæt et flag i toppen af hver af dem.
Del spejderne op i 4-5 hold.

Det gælder om for holdene at stjæle hinandens flag.

Hvis man bliver ramt af en snebold skal man retur til egen borg og vende inden man kan løbe efter flaget igen.

Aftal et tidsrum i spiller i. Det hold med flest flag til slut har vundet.

5) Glidebane - 10 min.

Find et sted med is, en høj e.l. og glid. Kælk osv.

Slå jer løs, det er så sjældent der er sne.

6) Afslutning – 5 min.

Sig pænt farvel og vi ses næste gang.