

Modulbeskrivelse	2
Start og afslutning - Aktivitetsbeskrivelse	3
Ymer - Aktivitetsbeskrivelse	4
Fenrisulven - Aktivitetsbeskrivelse	7
Mimer - Aktivitetsbeskrivelse	10
Sif - Aktivitetsbeskrivelse	16
Thor - Aktivitetsbeskrivelse	18
Loke - Aktivitetsbeskrivelse	20
Heimdall - Aktivitetsbeskrivelse	22
Balder - Aktivitetsbeskrivelse	24

Modulbeskrivelse

Modul:	Natløb vikinger
Tidspunkt: Varighed:	Søndag aften/nat 22:00 til 01:00 3 timer
Ansvarlig(e):	
Hjælper(e):	
Lokation:	
Beskrivelse af aktivitet:	<p>En fantasiramme sættes for aktiviteten, hvor deltagerne er vikinger.</p> <p>Deltagerne skal på en rejse gennem bl.a. Valhalla og lære om guderne og andre elementer fra nordisk mytologi.</p> <p>De skal forbi en masse guder og høre deres fortælling - løse en opgave for dem, for at overbevise dem og deltagerens mål.</p> <p>Der skal til sidst være en stor fælles aktivitet.</p> <p>Patruljerne følges ad fire trop patruljer sammen eller fire seniorpatruljer sammen (der kommer til at være tre seniorpatruljer i den ene gruppe).</p> <p>Patruljerne der følges ad skal ikke dyste imellem hinanden, og det er derfor ikke nødvendigt at tage patrulje størrelse eller niveau i betragtning under sammensætningen af patruljerne.</p> <p>Der er i alt 9 levende poster, og en fælles afslutning</p>
Pointgivning for aktivitet:	De samler guld ind på posterne, men mængden af guld de indsamler er ligegyldig, og kun for fantasirammens skyld. Der noteres points til hver patrulje på aktiviteterne
Vær særlig opmærksom på:	

Start og afslutning - Aktivitetsbeskrivelse

Aktivitetsoverskrift:	Start og afslutning
Tidspunkt: Varighed:	Søndag aften 22:00 - 22:10 og søndag nat 00:45 - 01:00 25 min.
Ansvarlig(e):	
Hjælper(e):	2 stk.
Lokation:	Scenen
Hvad skal forberedes?:	Bål, der kan håndtere 54 fakler, ved bålstedet ved Stensgaarden. Bål til at tænde fakler ved scenen.
Point til rådighed:	–
Hvordan gives der point:	–
Beskrivelse af aktivitet:	<p>Start</p> <p>Patruljerne instrueres i fantasirammen, og løbets struktur. Herefter sendes de af sted mod første post i hold bestående af tre trop patruljer og tre senior patruljer.</p> <p><i>Deltagernes høvding er død og vedkommende skal på ærefuld vis sendes til Valhalla, men for at overbevise guderne om, at han er værdig, så er spejderne nødt til at løse nogle af gudernes udfordringer. Løser de opgaven godt, så vil guderne belønne dem, med rigeligt med guld. Til sidst skal de stå foran Odin og vise deres værd.</i></p> <p>Slut</p> <p>Patruljerne kommer og viser/afleverer deres guld til Odin på scenen. Han bliver henrykt over spejdernes dyd og evner. Derfor får deres høvding lov til at komme til Valhalla.</p> <p>Til ære for deres afdøde høvding tænder vi nu alle faklerne og går fakkelloptog op til Stensgaarden. Her lægges faklerne på bålet for at brænde ud.</p> <p>Derefter kan de gå op og få mad ved køkkenet, inden de skal gå i seng. Kl. 01:30 er der ro på lejrpladserne.</p>
Materialer:	<ul style="list-style-type: none"> ● Brænde til bål ● Optænding til bål ● Udklædning som vikinger ● Scene og lydustyr ●
Udviklingsområder:	<p>Hvilke(t) princip fra spejdermetoden bruges?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fantasirammer - Patruljesystemet <p>Hvilke 2 udviklingsområder fra "paletten" er i primært fokus?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Følelsesmæssigt - Åndeligt
Øvrige noter:	

Ymer - Aktivitetsbeskrivelse

Aktivitetsoverskrift:	Sandslotte - Ymer																
Tidspunkt: Varighed:	Søndag aften/nat 22:00 til 01:00 15 min.																
Ansvarlig(e):																	
Hjælper(e):	3 hjælpere																
Lokation:	Græsareal																
Hvad skal forberedes?:	Der skal lægges fem små presenninger ud, og der skal på hver presenning placeres ca. to spandfulde sand, 0-8 mm grus eller sandfyld. Placer ved hver presenning en lamineret beskrivelse af det sandslot deltagerne skal lave																
Point til rådighed:	26 point 21 for løsning af opgaven, 5 for turnout																
Hvordan gives der point:	Op til 21 point for hvor godt de løser opgaven. <table border="1" data-bbox="544 759 1442 2002"> <thead> <tr> <th>Krav</th> <th>Points</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Disse krav er baseret på opgavebeskrivelsen som patruljerne har fået. Bemærk at mange af kravene grænser op til at være umulige, og at der derfor gerne må tænkes lidt ud af boksen, og bøj kravene - beløn kreativitet.</i></td> <td>Der kan gives fra 0- 3 point til hvert krav, ud fra hvor godt patruljens sandslot opfylder kravene</td> </tr> <tr> <td>Tårne og Spiraler - Har sandslottet tårne, og er tårnene udsmykket med spiraler? (jo højere og syndere, desto bedre)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Voldgrave - Er sandslottet omringet af dybe voldgrave, og er der vand i voldgravene?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Adgangsveje: - Er der lavet veje og evt. broer til sandslottet?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Indre Kamre: - Er der lavet små kamre eller rum inde i sandslottet?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Topudsmykning: - Er sandslottene pyntet med udsmykninger? Er der flag på slottet?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Svimlende højder:</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Krav	Points	<i>Disse krav er baseret på opgavebeskrivelsen som patruljerne har fået. Bemærk at mange af kravene grænser op til at være umulige, og at der derfor gerne må tænkes lidt ud af boksen, og bøj kravene - beløn kreativitet.</i>	Der kan gives fra 0- 3 point til hvert krav, ud fra hvor godt patruljens sandslot opfylder kravene	Tårne og Spiraler - Har sandslottet tårne, og er tårnene udsmykket med spiraler? (jo højere og syndere, desto bedre)		Voldgrave - Er sandslottet omringet af dybe voldgrave, og er der vand i voldgravene?		Adgangsveje: - Er der lavet veje og evt. broer til sandslottet?		Indre Kamre: - Er der lavet små kamre eller rum inde i sandslottet?		Topudsmykning: - Er sandslottene pyntet med udsmykninger? Er der flag på slottet?		Svimlende højder:	
Krav	Points																
<i>Disse krav er baseret på opgavebeskrivelsen som patruljerne har fået. Bemærk at mange af kravene grænser op til at være umulige, og at der derfor gerne må tænkes lidt ud af boksen, og bøj kravene - beløn kreativitet.</i>	Der kan gives fra 0- 3 point til hvert krav, ud fra hvor godt patruljens sandslot opfylder kravene																
Tårne og Spiraler - Har sandslottet tårne, og er tårnene udsmykket med spiraler? (jo højere og syndere, desto bedre)																	
Voldgrave - Er sandslottet omringet af dybe voldgrave, og er der vand i voldgravene?																	
Adgangsveje: - Er der lavet veje og evt. broer til sandslottet?																	
Indre Kamre: - Er der lavet små kamre eller rum inde i sandslottet?																	
Topudsmykning: - Er sandslottene pyntet med udsmykninger? Er der flag på slottet?																	
Svimlende højder:																	

	<p>- <i>Hvor højt er sandslottet? Mål det med en tommestok.</i></p>	
	<p>Arkitektonisk elegance: - <i>Er sandslottet flot at kigge på? Symmetri belønnes.</i></p>	
<p>Op til 5 point for turnout.</p>		
<p>Beskrivelse af aktivitet:</p>	<p>Fantasiramme I nordisk mytologi var Ymer et kæmpe kvæg, dannet af smeltevandet mellem isen i Ginnungagap. Guderne dræbte ham og brugte hans krop til at skabe jorden, himlen og havet. Han symboliserede kaos og var afgørende for skabelsen af den ordnede verden. Du er Ymer, og skal nu teste om patruljerne er værdige, og lige som dig er i stand til at skabe en verden.</p> <p>Formål De mange kringlede og mere eller mindre umulige krav til sandslottene gør, at patruljerne skal tænke kreativt for at få point. Her får de altså mulighed for at vise deres kreative egenskaber samtidigt med at de træner deres samarbejdsevner.</p> <p>Opgaven Patruljerne får en lang og kringlet beskrivelse af et sandslot, og de skal nu forsøge at opfylde de mange svære krav til slottene for at få point.</p> <p>Opbygning og udførelse Patruljerne bliver placeret ved hver sin presenning. Ved presenningerne ligger et eksemplar af følgende opgavebeskrivelse. Opgavebeskrivelsen har først en lang og kedelig beskrivelse af, hvad slotte er, efterfulgt af en række krav til de slotte patruljerne skal bygge.</p> <p>Når patruljerne har brugt 10 min på at bygge sandslotte skal de skrive en seddel deres patrulje nr. på og lægge foran deres sandslot. Patruljerne får tildelt guldklumper af guderne efter hvor gode de har været. Der må gerne forhandles lidt. Disse guldklumper har ikke nogen betydning for hvor mange point patruljerne får, men det ved patruljerne dog ikke. Giv flere guldstykker til de ekstra gode patruljer. Dette er en belønning for at have hjulpet dig.</p> <p>De melder af og bliver sendt videre til næste post. Sandslottene vurderes af postmandskabet, før den næste patrulje sættes i gang.</p> <p>Informer patruljerne om at de har ti minutter til at færdiggøre deres sandslot.</p> <p>Patruljerne skal nu få tildelt nogle guldklumper af guderne. Der må gerne forhandles lidt. Disse guldklumper har ikke nogen betydning for hvor</p>	

	<p>mange point patruljerne får, men det ved patruljerne dog ikke. Giv flere guldstykker til de ekstra gode patruljer. Dette er en belønning for at have hjulpet dig.</p> <p>Inden næste hold patruljer Vurder alle sandslotte, og destruer dem derefter.</p>
Materialer:	<ul style="list-style-type: none"> ● Ca 100 kg sand, 0-8 mm grus eller sandfyld ● 4 små presenninger (eks. 1,7m x 2m) ● 1 Tømmestok ● Gerne en masse forskellige små børnespande/skovle dom patruljerne kan bruge eks: https://legebyen.dk/products/spand-i-plast-h-13-cm-1-stk-1l?gad_source=1&gclid=CjwKCAiAloavBhBOEiwAbtAJ0yyOT1joZt4C2L1g0W6kdGrgAta0Vm1mCedh5fx8w5cuVj93JslnGhoCXeQQAvD_BwE
Udviklingsområder:	<p>Hvilke(t) princip fra spejdermetoden bruges? Leg for livet Hvilke 2 udviklingsområder fra "paletten" er i primært fokus? Intellektuelt - Løs problemet Socialt - Gruppedynamik</p>
Øvrige noter:	

Fenrisulven - Aktivitetsbeskrivelse

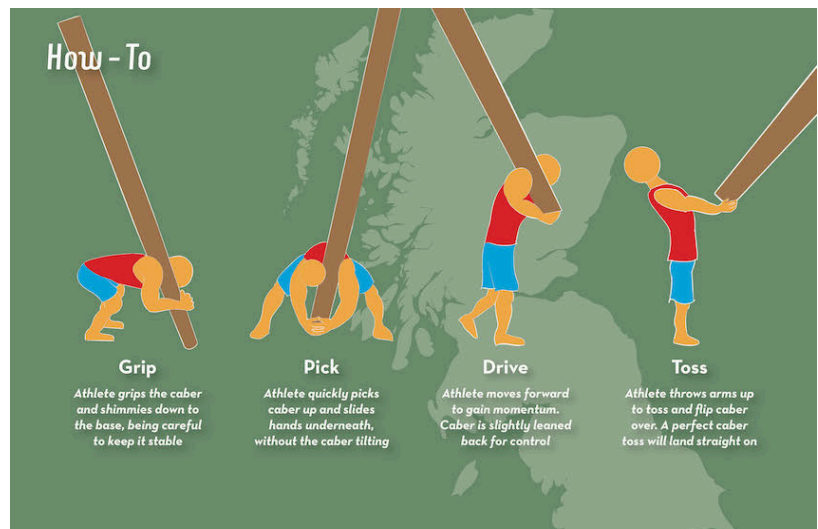
Aktivitetsoverskrift:	Fenrisulven // Pælekast																						
Tidspunkt: Varighed:	Søndag aften/nat 22:00 til 01:00 15 min.																						
Ansvarlig(e):																							
Hjælper(e):	2-3																						
Lokation:	Åbent område																						
Hvad skal forberedes?:	<p>Der skal sættes fire baner op - Det markerede område må ikke betrædes når der kastes. Banerne skal deles op, så der er et felt for hver meter. Banerne skal være 12 meter i alt.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">11</td> </tr> <tr> <td style="height: 60px;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Hjælperne skal sætte sig ind i, hvordan pælekast fungerer, evt. kunne demonstrere det med en lille rafte. Video af det kan findes på youtube ved at søge på "caber toss".</p>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11													
Point til rådighed:	25 point																						
Hvordan gives der point:	<p>Der gives op til 20 point for kast. Der gives point efter hvor langt patruljen har kastet deres pæle.</p> <p>Længderne af patruljens kast bliver lagt sammen og patruljen får derefter point for det samlede antal meter, de har kastet efter en normalfordeling som beregnes i point arket.</p> <p>Længden af et kast måles fra kastelinjen og til den nærmeste del af den kastede pæl.</p> <p>Der gives op til 5 point for turnout.</p>																						
Beskrivelse af aktivitet:	<p>Fantasiramme Du er Fenrisulven, som besidder overmenneskelig styrke. Spejderne skal vise deres værd over for dig ved at bevise, at også de besidder stor styrke og snedighed.</p> <p>Formål Denne aktivitet kræver både fysisk råstyrke og teknik, og giver derfor patruljerne mulighed for at udvise dette. "Tonsedrengene" kan shine.</p> <p>Opgaven Patruljerne skal dyste i den skotske disciplin, pælekast. Til at starte med skal alle i patruljen vælge en rafte som deres pæl ud fra et udvalg af præsenterede rafter.</p> <p>Raften de vælger skal de kaste efter følgende regler:</p>																						

Pælen holdes med begge hænder om den ene ende og med resten af raften stikkende lodret op i luften.

Når pælen kastes skal den rotere en halv omgang. Pælen skal lande med modsatte ende af hvor man holder, så den falder forover væk fra personen som kaster.

Roterer pælen ikke rundt, så er kastet ugyldigt.
Træder kasteren ind på banen er kastet ugyldigt.

Se under "Hvad skal forberedes" eller billedet under



Alle patruljer har syv gældende kast. Man må gerne lave øve kast, inden sine gældende kast. Alle i patruljen skal foretage mindst et kast og maksimalt to gældende kast. Patruljens medlemmer skal deklarere når de foretager deres gældende kast - er nogle af dem ugyldige, fordi de ikke roterer korrekt eller de betræder banen, noteres kastet som 0 cm.

Eksempel: Hvis man er fem i en patrulje, skal alle i patruljen lave et gældende kast. Her er der to kast til overs. Patrulje vælger derfor 2, som skal foretage et ekstra kast. Hvorved patruljen samlet har 7 kast.

Der tælles sammen, hvor langt patruljen i alt har kastet på de 7 kast. Der måles til den del af raften som er tættest på linjen, der måles ud fra.

Inden næste hold patruljer

Sørg for at alle rafter er pænt lagt tilbage og klar til næste hold.

Materialer:

- 4 rafter på 2-3 meters længde af cirka samme tykkelse.
- 4*65 meter minestrimmel til baner
- 4*26 pløkke
- Udklædning, pels, 1 stk
- udklædning, vikingekostumer, 3 stk

Udviklingsområder:	<p>Hvilke(t) princip fra spejdermetoden bruges?</p> <ul style="list-style-type: none">- Fantasirammer- Leg for livet- Learning by doing <p>Hvilke 2 udviklingsområder fra "paletten" er i primært fokus?</p> <ul style="list-style-type: none">- Fysisk- Intellektuelt
Øvrige noter:	

Mimer - Aktivitetsbeskrivelse

Aktivitetsoverskrift:	Mimer // Paratviden
Tidspunkt: Varighed:	Søndag aften/nat 22:00 til 01:00 15 min.
Ansvarlig(e):	
Hjælper(e):	2
Lokation:	Se på kort
Hvad skal forberedes?:	Klargør ark til besvarelse, samt dette ark til rettelse.
Point til rådighed:	25
Hvordan gives der point:	20 for spørgsmål 5 for turnout - hold øje med om hele patruljen er engageret i spørgsmålene. hvert korrekte svar giver 1 point
Beskrivelse af aktivitet:	<p>Deltagerne skal vise hvor kloge de er over for Mimer, ved at svare på en quiz om alt i verden.</p> <p>Mimer: "Det klogeste væsen i hele verden. Har måske en gang været en jætte, men nu lever hans hovede i en brønd under Ask Yggdrasil."</p> <ol style="list-style-type: none">1. Hvad hedder hovedstaden i Nepal Svar: _____ (Katmandu)2. Hvem blev årets danske mandlige fodboldspiller i 2018? Svar: _____ (Kasper Schmeichel)3. Hvem dræbte Odin? Svar: _____ (Fenrisulven)4. Hvad hed den første youtubevideo nogen sinde Svar: _____ (Me at the zoo)5. Hvor mange af de sidste 7 amerikanske præsidenter var venstrehådede? Svar: _____ (5)6. Hvad er Lamborghinis bilmodeller opkaldt efter? Svar: _____ (Tyreracer/Kvægracer)7. Hvilken planet er nr. 7 fra solen? Svar: _____ (Uranus)

8. Hvilket år blev den første iPhone lanceret?
Svar: _____ (2007)
9. Hvor mange hjerter har en blæksprutte?
Svar: _____ (3)
10. Hvad er den mest solgte chokoladebar i verden?
Svar: _____ (Snickers)
11. Hvorfor har flamingoer normalt lyserøde fjer?
Svar: _____ (De spiser rejer, som er røde)
12. Hvad er verdensrekorden for den længste tid uden søvn? (Svar i antal døgn)
Svar: _____ (11 døgn)
13. Hvor lang tid tager det for en regndråbe at falde fra 3km?
Svar: _____ (27 sekunder - alt imellem 24 og 30 sekunder godkendes)
14. Hvor mange ord kan den gennemsnitlige blyant skrive før den er slidt op
Svar: _____ (45.000 ord - alt mellem 43.000 og 47.000 godtages)
15. Hvad er den højeste temperatur, der nogensinde er målt på Jorden?
Svar: _____ (56,7°C - Både 56°C og 57°C godkendes)
16. Hvad er det gennemsnitlige antal tænder en voksen hund har?
Svar: _____ (42)
17. Hvad vejer verdens mindste pattedyr?
Svar: _____ (2 gram)
18. Hvad er den højeste hastighed en snegl kan nå?
Svar: _____ (0,03 km/t - 0,02km/t til 0,04km/t godkendes)
19. Hvor høj er Mount Everest?

	<p>Svar: _____ (8.848moh)</p> <p>20. Hvor lang tid tager det for solens stråler at rejse fra solen til jorden?</p> <p>Svar: _____ (8 min 20 sek - 8 min godtages)</p> <p>Patruljerne noterer patruljenummer og afleverer deres ark til postmandskabet.</p> <p>Patruljerne skal afslutningsvist få tildelt nogle guldklumper af guderne. Der må gerne forhandles lidt. Disse guldklumper har ikke nogen betydning for hvor mange point patruljerne får, men det ved patruljerne dog ikke. Giv flere guldstykker til de ekstra gode patruljer. Dette er en belønning for at have hjulpet dig.</p>
Materialer:	<ul style="list-style-type: none"> ● 36 udprintede spørgeskemaer ● Ekstra skriveredskaber hvis en patrulje glemmer
Udviklingsområder:	<p>Hvilke(t) princip fra spejdermetoden bruges? Fantasirammer</p> <p>Hvilke 2 udviklingsområder fra "paletten" er i primært fokus? Interlektuelt (Vidensdeling) Socialt (Vidensdeling)</p>
Øvrige noter:	

Tyr - Aktivitetsbeskrivelse

Aktivitetsoverskrift:	Tyr // Handicap forhindringsbane
Tidspunkt: Varighed:	Søndag aften/nat 22:00 til 01:00 15 min
Ansvarlig(e):	
Hjælper(e):	4 hjælpere
Lokation:	Se kort
Hvad skal forberedes?:	Der skal opsættes to forhindringsbaner med følgende forhindringer: <ul style="list-style-type: none"> - En presenning der er spændt fladt ud, som patruljen skal kravle under - Noget de skal kravle over (Et bord eller en rafte) ca en meter over jorden - Noget de skal balancere på <ul style="list-style-type: none"> - Evt. en 2 meter planke på mælkekasser - En række snore, udspændt mellem pløkker, som ikke må berøres
Point til rådighed:	25
Hvordan gives der point:	De kan maks få 15 points for at klare forhindringsbanen, og 10 points for turn out Det antal hele runder en patrulje når på fem minutter noteres. Point gives ud fra en normalfordeling som point arket selv beregner
Beskrivelse af aktivitet:	<p>Fantasiramme:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tyr mistede sin venstre hånd til fenrisulven. Han vil derfor udfordre patruljerne til at vise at de har hvad der skal til for at klare sig med manglede kropsdele/sanser. <p>Formål:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dette er en samarbejdsøvelse, hvor patruljen er afhængig af hinanden. De skal kunne tage højde for hinandens handicap, og udnytte individuelle styrker ved de forskellige udfordringer. <p>Forløb:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Først Introduceres patruljen til hvem du (tyr) er: Tyr var en krigsgud i nordisk mytologi, kendt for sit mod og retfærdighedssans. Han ofrede sin hånd for at fængsle den frygtindgydende ulv Fenris, der truede med at bringe kaos til verden. Tyr's modige handling symboliserer offeret for det større gode. - Herefter introduceres patruljerne til forhindringsbanens reglerne: <ul style="list-style-type: none"> - Patruljen skal alle være kommet igennem forhindringerne, før de må gå videre til den næste forhindring. - Patruljen vil blive bedømt ud fra deres hastighed og ikke mindst samarbejdsevne <p>De fire patruljer inddeles nu i to puljer. Gerne trop patruljer i den ene pulje, senior i den anden. Det er dog ikke sikkert at dette vil gå op, og det er der ikke noget at gøre ved:)</p>

I puljerne får hver patrulje nu fem minutter til at nå så mange runder som muligt. De to patruljer, der ikke er på forhindringsbanen, står med ryggen til for at gøre det retfærdigt.

Forhindringsbanerne består af følgende forhindringer:

- En presenning der er spændt fladt ud, som patruljen skal kravle under
- Noget de skal kravle over (Et bord eller en rafte) ca en meter over jorden
- Balancegang
 - Hvis en patruljemedlem rører jordens skal hele patruljen starte forfra med forhindringen
 - De må ikke stå på jorden og hjælpe hinanden over
- En række snore, udspændt mellem pløkker, som ikke må berøres
 - Berører patruljen en snor skal de først rejse pløkken op hvis den er væltet, og derefter starte forfra med forhindringen (Ikke forfra med hele banen)
 - **Her er det vigtigt at postmandskab er meget opmærksomt!**
-

Patruljerne får nu deres handicap:

- 4 personers patruljer:
 - 1 blind (Først viskestykke over hovedet, derefter tørklæde bundet rundt om)
 - 1 med armene bundet på ryggen
 - 1 stum (Bed evt. selv patruljen om at binde et tørklæde rundt om munden, så dette patruljemedlem ikke kan snakke)
 - Døv (Både ørepropper og høreværn)
- 5 personers patruljer:
 - 1 blind (Først viskestykke over hovedet, derefter tørklæde bundet rundt om)
 - 2 med armene bundet på ryggen
 - 1 stum (Bed evt. selv patruljen om at binde et tørklæde rundt om munden, så dette patruljemedlem ikke kan snakke)
 - Døv (Både ørepropper og høreværn)
- 6 personers patruljer:
 - 2 blinde (Først viskestykke over hovedet, derefter tørklæde bundet rundt om)
 - 2 med armene bundet på ryggen
 - 1 stum (Bed evt. selv patruljen om at binde et tørklæde rundt om munden, så dette patruljemedlem ikke kan snakke)
 - 2 Døve (Både ørepropper og høreværn)
- 7 personers patruljer:
 - 3 blinde (Først viskestykke over hovedet, derefter tørklæde bundet rundt om)
 - 2 med armene bundet på ryggen

	<ul style="list-style-type: none"> - 1 stum (Bed evt. selv patruljen om at binde et tørklæde rundt om munden, så dette patruljemedlem ikke kan snakke) - 1 Døv (Både ørepropper og høreværn) <p>Patruljerne skal afslutningsvist få tildelt nogle guldklumper af guderne. Der må gerne forhandles lidt. Disse guldklumper har ikke nogen betydning for hvor mange point patruljerne får, men det ved patruljerne dog ikke. Giv flere guldstykker til de ekstra gode patruljer. Dette er en belønning for at have hjulpet dig.</p>
Materialer:	<ul style="list-style-type: none"> ● 4 viskestykker ● Materialer til balancegang forslag: <ul style="list-style-type: none"> ○ 6 mælkekasser ○ 6 små stykker krydsfiner (10cm X 10cm), til at skrue brædden fast til mælkekasserne uden at ødelægge kasserne ○ 2 stk brædde eller planke, tyk nok til ikke at knække, 2-3 meter lang ● 2 X Presenninger, ca 3*3 meter, må gerne være en gammel lidt hullet presenning ● 50 pløkker ● 40 meter sisal ● Minestrimmel til at afmærke banen ● 2 X Borde eller raftekonstruktioner de kan klatre over
Udviklingsområder:	<p>Hvilke(t) princip fra spejdermetoden bruges? Patruljesystem Hvilke 2 udviklingsområder fra "paletten" er i primært fokus? Samarbejde Fysisk</p>
Øvrige noter:	

Sif - Aktivitetsbeskrivelse

Aktivitetsoverskrift:	Sif // Fletning
Tidspunkt:	Søndag aften/nat 22:00 til 01:00
Varighed:	15 minutter
Ansvarlig(e):	
Hjælper(e):	2-3 hjælpere
Lokation:	
Hvad skal forberedes?:	Der skal sættes seks pæle i jorden og bindes fire reb fast om hver pæl.
Point til rådighed:	25 point
Hvordan gives der point:	<p>Der gives op til 10 point for længden af patruljens fletning. Pointene gives ud fra en normalfordeling, som beregnes i et sheets dokument. I skal altså bare notere antal cm på fletningen.</p> <p>Der gives op til 5 point for fletningens udseende. Altså hvor pæn, stram og ensformig den er.</p> <p>Der gives op til 10 point for turn out.</p>
Beskrivelse af aktivitet:	<p>Fantasiramme</p> <p>Du er Sif. Hun er kendt for sit gyldne hår. Alle ved, at når man har sådan noget flot hår, så skal man passe godt på det. Spejderne skal vise, at de kan passe godt på noget langt og fint hår ved at sætte det pænt op i en fletning.</p> <p>Formål</p> <p>Dette er en opgave i at være kreativ og bruge den rumlige intelligens til at regne ud, hvordan man fletter med fire reb. Desuden skal de også samarbejde og vise, at de er gode til at kommunikere, når de skal flette i stor skala, kun med kontrol over et enkelt reb.</p> <p>Opgaven</p> <p>Patruljerne skal flette så langt et stykke de kan på rebet. Alle i patruljen tager fat i enden af et af de fire reb, der er bundet fast om en pæl. Her skal de nu holde fast hele tiden og samarbejde om at få flettet så lang en fletning som muligt, med de fire reb. Ved spejderne ikke hvordan, man fletter med fire, så de kan få lov til at øve sig inden med knobtov. Den tid, de bruger der, er tid, de så ikke har til den pointgivende del. Hvis de når at flette helt til enden af rebene, så måles fletningen. Dernæst må patruljen pille fletningen op og starte på en ny.</p> <p>Inden næste hold patruljer</p> <p>Alle fletninger/reb skal være helt flettet op og ligge som fire løse reb fra hver pæl inden næste hold kommer. Desuden skal knobtovene heller ikke være flettede.</p>
Materialer:	<ul style="list-style-type: none">● Seks pæle banket i jorden● 16 besnringsreb af ens tykkelse og længde

	<ul style="list-style-type: none"> ● Pælebor ● 16 knobtov ● To lange målebånd ● Udklædning til Sif, gerne paryk med langt gyldent hår, evt. kjole
Udviklingsområder:	<p>Hvilke(t) princip fra spejdermetoden bruges?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fantasirammer - Det fremadskridende program - Learning by doing <p>Hvilke 2 udviklingsområder fra "paletten" er i primært fokus?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Socialt - Intellektuelt
Øvrige noter:	

Thor - Aktivitetsbeskrivelse

Aktivitetsoverskrift:	Fakler + træske // Thor
Tidspunkt: Varighed:	Søndag aften/nat 22:00 til 01:00 15 min.
Ansvarlig(e):	
Hjælper(e):	2-3 hjælpere
Lokation:	Ved bålsted
Hvad skal forberedes?:	Der skal laves et godt bål, hvorpå der smeltes stearin, så det er klar, når deltagerne skal lave deres fakler.
Point til rådighed:	25 point
Hvordan gives der point:	Op til 15 point for hvor godt de løser opgaven. En veludført fakkell - Har et ensartet lag stearin: 0-4 point Holder faklen ordentligt sammen: 0-4 point Bomuldsstoffet er bundet pænt om pinden: 0-4 point Har en pænt dekoreret pind? 0-3 point Op til 10 point for turnout.
Beskrivelse af aktivitet:	Fantasiramme Du er Thor, han er kendt for torden og lynild, når han ridder over himmelen. Da spejderne ikke kan lave lyn og torden, så må de nøjes med at lave fakler. Som alle ved, er Thor også meget glad for mad, så for at få udleveret materialer til at lave faklen, så er patruljen nødt til at aflevere en hjemmelavet træske til ham. Formål De skal lave fakler, der skal bruges til afslutningen af natløbet. Desuden skal de aflevere de træskeer, de har lavet, som den gennemgående opgave i finalen. Opgaven Patruljen skal hjælpes ad med at få lavet en fakkell. De skal ud og finde en pind på mindst en halv meter. Dernæst skal de have revet strimler af bomuldsstof og viklet det om toppen af pinden. De skal bindes godt fast, så de ikke falder af. Alternativt kan de få en smule ståltråd til at binde det fast med. Når faklens struktur er færdig, så skal de have dyppet toppen af faklen i den smeltede stearin. Stoffet skal være gennemvædet. Derefter skal de lade stearinen tørre. De skal tage faklen med sig rundt. For at de kan få materialerne, skal de aflevere deres træske, som de laver som deres gennemgående opgave. Denne sættes der et stykke malertape på med patruljenavn og nummer.

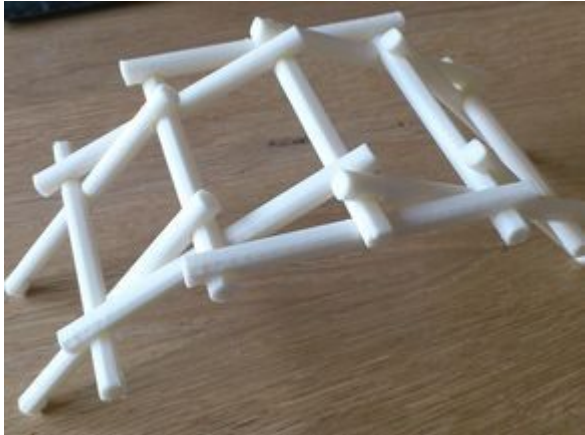
	<p>Start med at introducere dig selv som Thor - hvad du er for en gud. Dernæst introduceres opgaven, og de afleverer deres træskeer (den gennemgående opgave på eventet).</p> <p>Inden næste hold patruljer Sørg for, at der er nok smeltet stearin til næste hold patruljer, så de ikke skal vente på, at det smelter.</p>
Materialer:	<ul style="list-style-type: none"> ● Brænde til bål ● Optænding til bål ● Bålgryde, der må komme stearin i (kan ikke bruges til madlavning efterfølgende) ● Stearinrester til 35 fakler ● Bomuldsstof (f.eks. gammelt sengetøj) ● 1 ståltråd + saks til det ● Malertape ● Tynd sprittus ● Udklædning, Mjølner, skæg, evt. en vogn
Udviklingsområder:	<p>Hvilke(t) princip fra spejdermetoden bruges?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fantasirammer - Livet i naturen <p>Hvilke 2 udviklingsområder fra "paletten" er i primært fokus?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intellektuelt - Åndeligt
Øvrige noter:	

Loke - Aktivitetsbeskrivelse

Aktivitetsoverskrift:	Loke // Escaperoom
Tidspunkt: Varighed:	Søndag aften/nat 22:00 til 01:00 15 min.
Ansvarlig(e):	
Hjælper(e):	3-6 hjælpere
Lokation:	
Hvad skal forberedes?:	Hjælperne skal sættes ind i, hvordan man løser escaperoomet og hvordan det effektivt samles igen, så det kan være klar til næste hold.
Point til rådighed:	25 point
Hvordan gives der point:	<p>Op til 15 point for opgaven. Escape roomet består af tre kasser med en enkelt opgave til hver kasse. Kasserne skal løses i en bestemt rækkefølge. Hver gang de løser en opgave og åbner en kasse, så får de en ny opgave til næste kasse.</p> <p>Point fordeles således: 5 point for hver løst opgave + kasse de får åbnet 2 point for hver påbegyndt opgave.</p> <p>eksempelvis: 2 åbnede kasser og 1 påbegyndt opgave = 12 point 1 åbnede kasser + 1 påbegyndt opgave = 7 point</p> <p>Op til 10 point for turnout.</p>
Beskrivelse af aktivitet:	<p>Fantasiramme Du er Loke, kendt som tricksteren blandt Guderne. Du er glad for gåder og udfordringer, så derfor skal spejderne vise deres værd over for dig, ved at løse dit escaperoom.</p> <p>Formål Patruljerne udfordres på deres evner til at tænke ud af boksen, danne overblik og løse koder.</p> <p>Opgaven Patruljerne skal sammen løse et escape room. Aktiviteten består af at patruljen får udleveret en kasse(kasse 1) med en opgave monteret på toppen. Den kasse indeholder en mindre kasse(kasse 2) indeni. Der bliver samtidig påpeget at der befinder sig en ekstra kasse (kasse 3) udenfor deres rækkevidde indtil de har løst hængelåsen, som giver dem adgang til den.</p> <p><u>Løsningen af escape roomet ser sådan her ud:</u></p> <ul style="list-style-type: none">● Opgaven på kasse 1 åbner kasse 1● Kasse 1, indeholder opgave til kasse 3● Kasse 3, indeholder opgave til kasse 2● Åbner man kasse 2, har man gennemført

	<p>Inden næste hold patruljer</p> <p>Mellem hvert hold patruljer er det vigtigt, at I som hjælpere er hurtige og effektive til at få "genstartet" escaperoomene, altså sætte det op igen, så de er klar til et nyt hold patruljer.</p>
Materialer:	<ul style="list-style-type: none"> ● Udklædning, kappe/kutte
Udviklingsområder:	<p>Hvilke(t) princip fra spejdermetoden bruges?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fantasirammer - Det fremadskridende program - Learning by doing - Leg for livet <p>Hvilke 2 udviklingsområder fra "paletten" er i primært fokus?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selvstændigt - Intellektuelt
Øvrige noter:	

Heimdal - Aktivitetsbeskrivelse

Aktivitetsoverskrift:	Heimdal // Da Vinci Bro
Tidspunkt: Varighed:	Søndag aften/nat 22:00 til 01:00 15 min.
Ansvarlig(e):	
Hjælper(e):	2-3 hjælpere
Lokation:	Raftegård
Hvad skal forberedes?:	Intet.
Point til rådighed:	25 point
Hvordan gives der point:	Op til 15 point for opgaven: <ul style="list-style-type: none">- Der gives point alt efter hvor mange led patruljen lykkes med at lave til broen. 0-2 led giver 0 point. 3-4 led giver 5 point og 5 led giver 10 point.- Hvis broen er lavet med 5 led og alle patruljens medlemmer krydser broen gives der yderligere 5 point Op til 10 point for turnout.
Beskrivelse af aktivitet:	<p>Fantasiramme</p> <p>Du er Heimdal, vogter af regnbuebroen Bifrost. Spejderne skal vise dig deres værd ved at vise, at de kan bygge en bro uden brug af reb eller andet for at holde rafterne sammen.</p> <p>Formål</p> <p>Patruljen skal vise, hvor gode de er til at lave en konstruktion uden brug af reb, men blot rafter. Det kræver, at de kan tænke visuelt og at de kan samarbejde.</p> <p>Opgaven</p> <p>Patruljerne skal bygge en Da Vinci Bro med mindst fem led. Når de har bygget broen, så skal alle i patruljen gå hen over broen. Her må de selvfølgelig gerne hjælpe hinanden med at holde balancen og sådan.</p>  <p>Inden næste hold patruljer</p>

	<p>Rafterne skal være lagt på plads, så det næste hold har samme udgangspunkt som de foregående patruljer. Husk at notere point for de patruljer, der lige har været der.</p>
Materialer:	<p>Pr. patrulje</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 10 rafter af samme længde ● 5 lidt kortere rafter, samme længde <p>Til fire patruljer</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 40 rafter af samme længde ● 20 lidt kortere rafter, samme længde <p>Udklædning</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gerne en lur eller lignende blæsehorn ● Hjem(e)
Udviklingsområder:	<p>Hvilke(t) princip fra spejdermetoden bruges?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fantasirammer - Det fremadskridende program - Learning by doing <p>Hvilke 2 udviklingsområder fra "paletten" er i primært fokus?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fysisk - Socialt
Øvrige noter:	<p>Hjælperne skal meget gerne selv kunne bygge broen også, om ikke andet skille den hurtigt ad igen.</p>

Balder - Aktivitetsbeskrivelse

Aktivitetsoverskrift:	Vis balder at I kan skyde med bue og pil
Tidspunkt: Varighed:	Søndag aften/nat 22:00 til 01:00 15 minutter
Ansvarlig(e):	
Hjælper(e):	2-3
Lokation:	Se på kort
Hvad skal forberedes?:	Der skal opsættes fire bueskydningsbaner: Skydeskiver (eks. halmballer med papirskydeskiver), Der opstilles en linje, hvor man må skyde fra, og der opsættes belysning. Postmandskabet må gerne udklædes for at imødegå fantasirammen
Point til rådighed:	20 points til rådighed for opgaven 5 turn out
Hvordan gives der point:	https://aktiviteterforborn.dk/wp-content/uploads/2020/10/skydeskive-1-a3.pdf Point fra skydeskiverne noteres af postmandskabet, og der vil derefter blive tildelt ud fra en normalfordeling, hvor den bedste patrulje får tildelt 25 point
Beskrivelse af aktivitet:	<p>Fantasiramme: "Balder er guden for skønhed, lys og glæde. Han blev dog dræbt af en pil i hjertet. Balder er i live igen, men er bange for igen at blive skudt. Derfor vil han sikre sig at de folk der omgiver ham er i stand til at beskytte ham, hvis det blive nødvendigt"</p> <p>Aktivitet: Efter en kort introduktion til fantasirammen, skal patruljerne instrueres i brug af bue og pil. Dette indebærer først og fremmest sikkerhed, men også de basale teknikker for at benytte redskabet. Herefter opstilles hver patrulje ved hver sin skydebane. Her skal de i patruljerne hver især skiftes til at affyre pile mod en skydeskive.</p> <p>Hver patrulje får eks. 4 pile og en bue. Alle patruljerne affyrer de fire pile samtidigt. Når alle pile er affyret, vil aktivitetsmandskabet tælle points sammen for den gældende runde. Herefter henter patruljeassistenten pilene, og når alle er klar, starter næste omgang.</p> <p>Efter x antal omgange får patruljerne tildelt nogle guldklumper af guderne Der må gerne forhandles lidt. Disse guldklumper har ikke nogen betydning for hvor mange points patruljerne får, men det ved patruljerne dog ikke. Giv flere guldstykker til de ekstra gode patruljer. Dette er en belønning for at have hjulpet dig. Patruljerne melder af og sendes videre.</p>

Materialer:	<ul style="list-style-type: none"> ● 4 buer (maks 30 pund) ● 16 pile ● 4 Morten Korch halmballer ● 6 papir skydeskiver - Købes eller udprintes (måske behov for flere skydeskiver hvis det bliver regnvejr) ● 1 rulle minestrimmel ● 2 pløkker ● Belysning - eks. LED projektør
Udviklingsområder:	<p>Hvilke(t) princip fra spejdermetoden bruges?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fantasirammer (Nordisk mytologi) - Learning by doing (Aktiviteten er helt ny for mange af deltagerne) <p>Hvilke 2 udviklingsområder fra "paletten" er i primært fokus?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fysisk - Selvstændighed
Øvrige noter:	<p>Det er vigtigt, at postmandskabet har et basalt kendskab til Bue og pil. Vi ser derfor gerne at postmandskabet enten har erfaring med redskabet, eller er villig til at sætte sig ind i det før aktiviteten</p>