

SPACE INVADERS Bootcamp



FDF Seniorskursus Vork // Efteråret 2013 // Space Invaders Bootcamp

Seniorskursus Vork
Efterår 2013

Om temaet Space Invaders Verdenen trues af uhyggeligt aliens, og Space Invaders Bootcamp er stedet hvor astronauterne bliver trænet til at kunne klare kampen. Igennem ugen er der blevet trænet i vægtløshed, G-påvirkning, lavet rumdragter og leget en masse rumlege, før den store tur, som til sidst udmundede i at den onde alien blev skudt.

Om temaer generelt

I alle temaer kan man flette lege, mad, pionering og kreative projekter ind. Ofte kræver det ikke så meget at integrerer et tema i en lejr.

Det giver ofte et bedre engagement i uvante

aktiviteter hvis man pakker det ind i et tema. Således kan man få væbnere, som ellers hader rafter, til at pionerer fordi det er sejt og "rumagtigt" og andre til at lave krea ting, fordi det har en funktionalitet og mening i det andet arbejde.

En vigtig ting til en temalejr er at sørge for der er en ordentlig fysisk ramme. Fantasien kan gøre meget, men det har en god effekt, hvis man prøvet at udsmykke lejrpladsen efter lejrens tema. Det kan gøres ved at lave en totampæl på indianerlejren, svingdører i cowboyderlejren, palisadehegn på Ribinson Crusoes lejr eller en rumstation på rumlejren.



Pioneringsprojekter

Vi byggede karruseller og tyngdekraftsophævere for at vise man kan få de fleste aktiviteter ind.

Her er to skitser af karrusellen eller G-kraftstesteren. Husk at bruge tykke reb til at bære rotteringsmodulet, da det udsættes for stort træk og uvanlig slid.



Udvalgte rumlege

I løbet af ugen har vi leget flere forskellige rumlege. Her er beskrivelserne til legene.

Det sorte hul. Rumspiranterne står i en tæt cirkel. To rumspiranter får bind for øjnene og bliver sat ind i midten. Rumspiranterne danner et hil i cirklen. De to skal så have fat i deres egne ankler, og gå baglæns rundt og finde hullet i cirklen med numsen.



Alien vs. rumspiranter. Alle rumspiranter render rundt på alle 4, for at dukke sig for astroider. Imellem dem er der to aliens, som også dukker sig. De onde aliens prøver at fange rumspiranterne. Når en alien fanger en rumspirant gør den det ved at lægge sig ovenpå og æde rumspiranten. Den døde rumspirant ligger sig fladt på jorden. En død

rumspirant bliver vækket til live, hvis to andre rumspiranter lavet et helende hop over den døde. Det er ret hårdt at være aliens, så der kræves ofte udbytning.

Galakseleg. Alle Rumspiranter bliver delt op på to hold. De stiller sig i hver deres galakse, som er adskilt af et ormehul (en snor).

Rumspiranterne skal så prøve at trække flere rumspiranter til deres galakse igennem ormehullet. Så længe rumspiranter har rør ved sin egen side af ormehullet, eller røre ved en som har forbindelse til galaksen. Når man bliver taget af rumspiranterne fra den anden galakse er man med på det hold.

Find din rumbuddy. I rummet er det livsvigtigt at have en rumbuddy. Alle rumspiranter, på nær en, finder sammen to og to. Den ene ligger sig på jorden, og den anden sætter sig ovenpå. Dette gør alle i en stor cirkel. Den ene alene rumspirant som mangler en rumbuddy ligger sig også ned i cirklen. Den ensomme rumspirant uden rumbuddy blinker så til nogle af de andre rumspiranter som også ligger ned. Det er så de rumspiranters opgave at komme op og side på den ensomme rumspirant. Hvis man ikke lykkedes i at skifte rumbuddy bytter man plads med sin egen.

Rumdøren lukker. En person vælges til at være rumdør, altså døren til rumskibet. Alle rumspiranterne står på en række ca. 15 meter væk. Når rumdøren råber: "rumdøren lukker!" skal de alle løbe ned til rumdøren, og kravle igennem benene. Den spirant der kommer sidst igennem rumdøren bliver selv til en rumdør, og skal stille sig foran den anden rumdør. Legen gentages til der kun er en overlevende rumspirant

Hit'n'Hide.

To rumspiranter står med ryggen til hinanden. De lukker øjnene og tæller til 30. Mens de tæller skal alle andre rumspiranter røre dem begge og løbe ud og gemme sig. Når de to rumspiranter har talt færdigt må de åbne øjnene og fra det sted de står kigge sig omkring og finde så mange som mulig. Når de ikke kan finde flere må de lukke øjnene, tage et

stort skidt ligeud og tælle til 29. imens de tæller skal alle rumspiranterne løbe frem fra deres skjul, røre dem begge og gemme sig igen. Sådan fortsætter legen, indtil alle rumspiranter er fundet.

Månecroket.

På månen er man næsten vægtløs. Derfor kan man sagtens spille croket med store og tunge kugler. Vi brugte bowlingekugler som croketkugler, en stor træpløkhammer som kølle og kegler som markeringsbuer.

