

Kompendium



Vork Kindergarten

Navnelege

Gætteleg med ting man godt kan lide.

Alle skriver på en seddel hvilken ting de elsker mest ud over FDF. Alle sedler ligger i en pose og blases. Alle starter med at trække en seddel fra posen. De læser den og skal nu finde ejermændene. Reglen er at man kun må spørge en af gangen og man skal blive ved indtil man ikke har en seddel mere. Når man har fundet ejermændene stiller man sig tilbage i rundkredsen

og venter til alle har fået sin seddel tilbage. Det kan sagtens være man ikke har fået sin seddel inden man er kommet af med den man har fået tildelt. Så man er stadig en del af legen selvom man står i rundkredsen.

lær hinanden at kende løb

Dette er en stafet, gruppen bliver delt op i 3-4 hold stafet går ud på at man skal løbe en kort distance og stille sig op i rækkefølge i kategorien som der dystes i. Det hold der løber hurtigst og når at stille sig op i den rigtige rækkefølge vinder runden.

kategorier :

aldre yngst forrest

kursus – flest forrest

kæreste – singler forrest

postrækkenummerfølge – lavest forrest

alfabetisk rækkefølge hobbyer – Å er forrest

år som FDF'er – længst tid forrest

ynglingsfilm – A forrest

livretter – Å forrest

rød, gul, grøn og lilla – lilla forrest

De desperate

Den søde kærligheds historie – parret vil være sammen men svigermoren og svigerfaren vil ikke lade det ske, så de vil gøre alt for at skille dem af – det gælder for parret at komme til at kysse hinanden og for svigermødrene ikke vil lade det ske – lad kampen begynde.

Man går sammen i hold på fire - en pige, en dreng, en mor og en far

Far og mor skal beskytte pigen så drengen ikke kan komme til at kysse pigen

drengen skal kæmpe for at komme til at kysse pigen på hånden.

når det lykkes så bytter man roller så alle kommer til at være pige, dreng og forældre.

Død mands quiz-bacon

Deltagerne stiller sig op på 2 rækker overfor hinanden.

Midt imellem holdene ligger der en klud eller lignende. Når spillelederen har stillet spørgsmålet løber en fra hver hold ind i midten og forsøger at erobre kluden/bacon og bringe den tilbage bag sit eget hold, lykkes det får holdet et point. Hvis det mislykkes og deltageren der griber kluden/bacon bliver fanget af det andet holds deltager, får det andet hold et point.

Kan laves til en quizleg hvor der er en ja-klud/bacon og en nej-klud/bacon hvis man når tilbage med det forkerte svar har man tabt og fanger man den der har taget den forkerte svar-klud/bacon har man også tabt.

Spørgsmål:

1. Fødes babyer med knæskaller? NEJ

2. Sker der flest arbejdsulykker fredag? NEJ (Mandag)
3. Har Sydkorea verdens hurtigste bredbånd? JA
4. Asiater bliver hurtigere søsyg end europæer? JA
5. Kvinder og mænds hjerner er lige store? NEJ (Mænds er 14 % større)
6. Falder mænd oftere ud af sengen end mænd? JA
7. Har Brad Pitt optrådt i et hønsekostume? JA (reklame for burgerkæde)
8. Store mænd er mere jaloux end små mænd? NEJ (Små mænd er mest)
9. De antikke grækere var de første til at gå med BH? NEJ (vikerne var først)
10. 10 % af hankøns-marsvin er homoseksuelle? JA
11. Delfinmælk indeholder 46 % fedt? JA
12. Singler er tykkere end gifte? NEJ
13. Krokodiller sluger sten for at kunne dykke dybere? JA
14. Der er størst chance for lyn om torsdagen? JA
15. Uglen kan dreje sit hoved 360 grader? NEJ (270 grader)
16. Verdensrekorden i hikke er 69 år? JA
17. Koalabjørnen er verdens mest dove dyr? JA (Sover 20 timer om dagen)
18. I Tyskland lever der kantaure? NEJ
19. I Canada lever der enhjørninger? NEJ
20. I Amazonas lever der lyserøde delfiner? JA

Sanglege

Sikke mange børn her er

Sikke mange børn her er

Sikke mange børn her er

Hvad mon de dog laver her

Har de alle sammen et navn

Ja jeg tror de har et navn

Hvad mon ham der hedder.....

Hvad mon hende der hedder...

Hvad mon ham der hedder.....

Hvad mon hende der hedder...

– første runde siger man selv sit navn højt når der bliver peget på en og anden runde siger man de andres navne – højt

Peter slår med en hammer

- nu som voksen udgave

den ene arm svinger men som ved bas arm

peter slår med en hammer, en hammer, en hammer

peter slår med en hammer hele natten lang.

begge arme svinger man som ved bas arm
peter slår med to hammer, to hammer, to hammer
peter slår med to hammer hele natten lang.

begge arme svinger man som ved bas arm og tramper med den ene fod i gulvet
peter slår med tre hammer, tre hammer, tre hammer
peter slår med to hammer hele natten lang.

begge arme svinger man som ved bas arm og tramper med den to fødder i gulvet
peter slår med fire hammer, fire hammer, fire hammer
peter slår med fire hammer hele natten lang

begge arme svinger man som ved bas arm og tramper med den to fødder i gulvet og hovde
nikker man med på samme tid
peter slår med fem hammer, fem hammer, fem hammer
peter slår med fem hammer hele natten lang

Vild tramper dans
peter slår med stor hammer, stor hammer, stor hammer
peter slår med stor hammer hele natten lang

Vaske hånd sang

Melodi: Mariehønen evigglad

Og hænderne skal skrubbes godt
Men husk den frække tommeltot
For ellers smitter tussen dig
Hvis altså den kan finde vej.

Melodi: Mester Jakob

Vaske hænder, vaske hænder
Sæbe på, sæbe på
Hænderne bli'r rene
Neglene bli'r pæne
Gnub og skrub, gnub og skrub

Kæphestepolo (hockey)

To hold spiller på en afmærket bane. Holdene skal være lige store, er dette ikke muligt, må der være udskiftere på det ene hold. Jo mindre banen er, jo færre spillere er der plads til på hvert hold.

En person fra hvert hold udpeges som målmand, og er den eneste person, der bevidst må blokere bolden med hele kroppen, men kun indenfor en rimelig afstand af målet (f.eks. to meter, kan evt markeres med kridt, spraymaling el.lign., vær opmærksom man ikke snubler i afmærkningen) Alle de andre spillere må kun berøre bolden med køllen/staven.

Hver spiller er udstyret med en kæphest, cowboyhat eller indianerfjer og en kølle/stav. Holdene scorer point ved at skyde bolden i modstanderens mål.

Under kampen skal alle spillere hele tiden "ride" på deres hest og bære hjelm. Scorer en spiller uden at være til hest eller have hovedbeklædning på, er målet annulleret.

Brug af bue og pil eller pistoler/geværer er ikke tilladt

Måder at spice spillet lidt op på

- Flere bolde
- Flere hold og flere mål
- Tillad bue og pil og pistoler/geværer



Pædagogikteori - PALS

Snak, debat og undervisning

1. Man må ikke bruge ikke

En lille øvelse - du må ikke tænke på den store røde london bus! Konceptet om at man ikke må bruge ikke er at børn overhøre det, og høre kun må. Man kan ikke undgå at bruge ikke men man kan ret ofte vælge at bruge alternativer så som; lad vær, det er forbudt - det handler i bund og grund om at man skal ændre sine sprogvaner for at barnet får en større forståelse eller forstår korrekt hvad budskabet er.

2. Ros til sidemanden

Lad vær med det, kom nu i gang, kom så lidt hurtigere, det kan ikke passe det altid er dig osv. Alle hader at få ris og alle elsker at få ros. Børn elsker at blive set, det gør voksne også, så ved at rose sidemakkeren fremmer man via list barnets lyst til at gøre det samme som sidemakkeren for også at få ros. Det er vigtigt at huske at rose barnet når det så gør noget rigtig. Da vil barnet altid stræbe efter at opnå den samme ros igen.

3. "Jeg vil" skal blive til reglen er, det er bestemt osv.

Jeg vil er et ubestemt udtryk, og bruges tit at barnet selv når det ikke får sin vilje og er derfor negativt ladet, idet barnet tit oplever at "jeg vil" ikke er sandheden. Derfor brug reglen er - det er noget alle mennesker er bygget til, vi følger regler i samfundet og det ved børn godt. Hvis der ikke er nogen regel så lav en. Det er bestemt - måske er det ubestemt hvem der har bestemt men det er mere ordet bestemt der fortæller barnet at noget med højere magt end barnet har besluttet sig for noget og det skal man følge - lige som med love. Giv børn noget konkret, når de skal noget. Intet barn er lavet til at indordne sig efter andre individer, men vi er flok dyr så hvis flokken har besluttet så vil man finde sin plads.

Kampen om den gyldne majs

Materialer
- 60 dåser/majs
- 2 bære
- min 50 haler

Reglerne

man er delt op i to hold som hver har deres base i hver sin ende af en stor bane - gerne et skov område. i basen har man 30 styks majs, det er ikke nok til at brødføde sin klan. Man er ikke sikker noget sted, hele pladsen er et kampområde. Det handler om hvem der rammer hvem først. Hver person er udstyret med en hale. Det handler nu om at få så mange majs som muligt og det gør man ved at tage en majs fra den anden base har man en majs bliver man beskyttet af den store majs ånd og det vil sige man kan ikke blive ramt og kan løbe tilbage med sit majs til sin base. Er man så uheldig at en hale bliver taget skal man sætte sig ned og råbe om hjælp - det gør man ved at råbe ugh ugh ugh. Holdet skal nu stille med en syge transport - en bære, og løfte den såret tilbage til basen, først der bliver den såret rask igen, og får en ny hale.

I hver base er der en fane som hvis man tager så vinder man hele spillet, man kan dog kun tage fanen hvis man har min. 5 haler.

Den store majs ånd bestemmer hele tiden. så vælger den at alle dem med sorte strømper lever igen så bliver de levende.

Line dance

Perfekt til cowboyder og indianeertema. Vi har brugt "Eacky breaky heart". Grundtrindende kan man finde på youtube, og så selv sætte variationer på, til sværdhedsgraden passer til målgruppen.

Line Dance kan også sagtens danses med kæphest.



Regndans på hest

Gamle lege på en ny måde

British regnstopdans

Ligesom i british bulldog står alle deltagere bag en linje og skal forsøge at nå bag en linje i modsatte ende, uden at blive fanget. Der er 2-3 fangere til at starte med. Man bliver fanget ved at blive løftet fra jorden af fangerne, der skal kunne nå at sige "Ug-ug-ug", mens den tilfangetagne ikke rører jorden. Bliver man fanget, "skifter man hold" og bliver til en fanger.

Deltagere og fangere må kun bevæge sig, så længe musikken spiller. Bevæger en deltager sig efter musikken stopper, er man død og bliver fanger når musikken starter igen. Fangere kan ikke fange nogen så længe musikken ikke spiller.

Vinderen er den sidste person, der bliver fanget.

Petit krammerunde

Man står og kigger på hinanden to og to, så hver person står med front mod en og med ryggen til en anden. Man står i en cirkelformation og gennemfører en gang petit. Næste runde bytter man partner og griber fat i personen bag sin nye partner. Så gennemfører man endnu en runde

petit. Sådan fortsætter man til man ikke kan mere.

Man gennemfører en runde petit ved at cirklen bevæger sig i samme retning (med eller mod uret), men man synger "Peeetit, petit, petit-petit-petit-kvæk-kvæk-petit-petit-petit-kvæk-kvæk-petit... osv. indtil et eller andet går galt og man må starte en ny runde.

For hvert "petit" tager man et skridt, og for hvert "kvæk-kvæk" hopper man.

Det er en god ide at aftale om man starter med det yderste eller inderste ben.

Høvdingebold med æg



Høvdingebold som man kender det, den eneste forskel er at bolden er byttet ud med et rått æg.

Det gør legen meget mere spændende og ulækker. To hold kæmper mod hinanden på en afmærket bane med en midterlinje og et bagfelt i hver ende til høvdingen. En fra hvert hold udnævnes til høvding og starter i modsatte bagfelt som sit hold. Ægget gives op på midten, og hvert hold starter på baglinjen og skal løbe op mod midten for at erobre ægget. Før en modstander kan dræbes skal ægget kastes fra holdet og ned til høvdingen, som skal gribe den. Herefter kan man frit skyde efter modstanderne. Man dør ved at blive ramt direkte af et æg. Studsæg dræber ikke. Rammer et æg to eller flere personer fra et hold inden den rammer jorden eller går i stykker er alle ramte personer døde, medmindre ægget gribes.

Når man dør skal man bevæge sig ned i modsatte bagfelt til sin høvding.

Gribes et æg "genoplives" personerne i den rækkefølge de døde. Den der døde først, genoplives først.

Når der kun er en levende person tilbage på et hold, "genoplives" høvdingen.

Det hold der først får dræbt alle modstandere har vundet



Faneleg sokkepaintball med slim

To hold kæmper mod hinanden inden for et i forvejen aftalt område. Hvert hold har en base, hvor de må gemme deres fane, men også har deres ammunition (slim af kartoffelmel, vand og farve).

Man dræber modstanderen ved at ramme vedkommende med en meget synlig mængde slim.

Når en person dør kan man aftale at vedkommende er ude af hele runden og ikke kan genoplives.

Alternativt kan man aftale, at når man er død, skal man løbe tilbage til sin base, hvor man bliver "genoplivet". Dør man med fanen i hånden, smides fanen, der hvor man døde.

Det hold, der først får erobret modstanderens fane og transporteret den tilbage til egen base har vundet.

Er ens egen fane i mellemtiden blevet erobret, skal denne også generobres og bringes til basen. For at vinde skal begge faner befinde sig i hjemmebasen.

Røvernatløbet

materialer

- to laser
- 16 små spejle (muligvis et knust spejl)
- 32 mælkekasser
- 32 store lange strips
- to meget rene spande
- 20 sugerør
- alle de kikkertbriller vi kan få (max. 16 gerne 4)
- spænskriver der er ca. er lige så store som en 5'er
- en stor poser skipperskrå
- 10 fakler med lampeolie i
- 10 kegler
- 2 stykker reb

poster

1. stjæle (bag halle)

Man skal via sin gruppes laser, som står fast, pejle via 8 små spejle og ramme en hængelås som hænger ca. 50 meter væk. Låsen "går op" når man rammer sin hængelås og man kan tage sit røvergods - en sofa

2. sofa stafet (starten af vork grund ved søen ved vejen)

man skal løbe med sin sofa hen til afhentningsstedet (krattet, nedkørslen ved vork) og stille sin sofa der. En klassisk omgang stafet nu med sofa - hele holdet skal hjælpe til. - vigtig alt det foregår i stilhed dem der kommer først vinder

3. listefødder (fra vejen til engen)

Man skal med mælkekasser chipset fast på fødderne liste tilbage til vork. Det handler om at liste og ikke efterlade fodaftryk. det hold der kommer først hjem til vork med deres mælkekasser intakt vinder.

4. Saloon (engen)

drikke vand på tid - en stor spand og sugerør x antal hold medlemmer drik på tid det hold der først tømmer sit spand vinder

5. manddomsprøve (engen)

hvor langt tør man spytte man skal spytte med skipper skrå gennem ens holdkammeraters arme som de hver har samlet som en ring og stillet sig i en række så deres arme nu danner en tunnel. det hold der kan spytte længst uden det rammer sine holdkammerater vinder

6. møntkast (engen)

Man har 15 forsøg til at se hvor langt man kan kaste med en mønt. mønten skal sættes fast i øjet og kastes ved at man drejer hoved hurtigt og letter på øjenbrynene.
det hold der kommer længst vinder

7. Fuldemandsløb (engen)

forhindringsbane med kikkertbriller- man skal bare løbe zik-zak mellem nogle træer og kravle under en rafte og over en kasse eller noget lignende. Banen er sådan at man starter og slutter det samme sted og den næste må først løbe når den der lige har løbet er kommet ind over mål stregen.

vinderen er det hold der først får alle igennem.

8. gunfight (på selve vork)

Kommer hjem og finder konen med hendes elsker. Så er der dyst mellem begge hold. en deltager fra hvert hold stiller sig med ryggen til hinanden og man tæller til 10 mens man går væk fra hinanden. og vender sig om og skyder. Den der rammer først vinder. Dette gentages til alle har prøvet.

det hold der rammer det andet hold flest gange har vundet.

Innovation

Innovation betyder fornyelse eller nyskabelse og er blevet et meget brugt buzz-word i dagens Danmark, især på arbejdsmarkedet. Innovation handler om at tænke nyt, men hvordan gør man det? Det er svært at give ÉT korrekt svar på det, men nedenfor er en masse forskellige bud på, hvordan man kan kickstarte den proces.

(Alle metoderne blev ikke gennemgået på Vork, men I kan jo prøve dem af derhjemme, næste gang I skal planlægge et møde, en weekend eller en hel lejr)

Rød, gul og grøn zone

Dette er et godt redskab til at sætte rammerne for en fælles brainstorm.

Grøn zone - Alt er tilladt, inspiration lav en kæmpe brainstorm.

- 5 min. hvor i hver for sig skriver alle de ord ned i kommer på et papir
- 5 min hvor i alle skriver et ord på et post it og sender den til venstre, så er det side makkerens tur til at skrive osv.
- 5-10 min hvor i skriver alle tingene i er kommet i tanke om på et stort stykke papir

Gul zone - Rammer og krav bliver formuleret tænk videre i ideerne og lav nogle rammer.

- 5 min hvor i sætter krav for ideerne og vælger nogle muligvis lidt for skøre ideer fra.
- 10 min hvor i skriver nogle fede ideer som i har fået via grøn zone ned på et nyt papir.
- 10 min til at tænke ordet lege ind i nogle af koncepterne. (rammen)

Rød zone - Her skal den endelige ide vælges vælg mellem jeres ideer.

- 20 min til at diskutere og smage lidt på alle legene
- 5 min til at vælge max 2-3 ideer man vil arbejde videre på

Man kan igen køre zonerne igennem med de nu fundne ideer, men med fokus på at der er sat rammer nu.

Kort fortalt er

grøn zone - ideer kommet til

gul zone - ideer bliver formet

rød zone - ideer bliver til ideen

Ide-bowlen

Man kan også kombinere to lege, for at skabe en helt tredje leg.

Skriv en leg på seddel, smid i en skål træk to lege og kombiner dem.

Kan også gøres med rekvisitter, placering og andre delelementer

Brainstormings redskaber

Nedenfor er en række redskaber til ideudvikling, brainstorming, kreativ tænkning, mv.

Benyt nogle af dem til at sætte gang i udviklings processen næste gang du skal lave et projekt i FDF, skolen eller et andet sted.

Den bedste løsning skal ofte vendes, drejes og fifles med nogle gange, før den dukker op – og det kræver ofte 1000 tanker og forsøg, før at den gode idé opstår. Så fat mod og slå dig løs på fantasiens legeplads.

1. Vanebrydning

Det kan være en god idé en gang imellem at udfordre hjernen helt bevidst. Man må indimellem lade sig overraske, for at kunne overraske andre (med et nyt påfund). Derfor kan du bryde dine vaner og gøre noget andet end du plejer og dermed overraske dig selv. Prøv bl.a.:

- børst tænder med den modsatte hånd
- cykle en anden vej i skole eller på arbejde
- Sid med foldede hænder i et minut mens du ser tv, læser avis, sidder i skolen – og fold derefter hænderne modsatte vej

Bemærkninger:

2. Badebolden – levende brainstorming

Alle personer i gruppen har en sprittusch og står i en stor cirkel. I skal nu kaste en badebold rundt mellem jer og hverken man modtager bolden, skal man skrive et ord på badebolden.

Dette kaldes levende brainstorming og giver alle mulighed for at komme med deres pludselige indskydelse og dermed muligheden for at bygge videre på hinandens tankerække. Det er vigtigt at man siger noget og skriver det ned, så snart man har modtaget bolden.

Bemærkninger:**3. Walk'n'Talk**

2 personer går sammen en kort tur i ca. 10-15min. Gerne en rute ingen kender på forhånd. Undervejs diskuteres et emne, en opgave eller nogle spørgsmål der er formuleret på forhånd. Mens man bevæger sig stimuleres tanker og hjerne.

Dette er også en god 'pause' eller icebreaker, hvor problemstillinger/emner løses på en mere løssluppen måde.

Bemærkninger:**4. Café Brain**

Sæt 3-5 borde som på en café, gerne med kopper, kaffe og småkager på hvert bord. Meningen er nu at deltagerne i brainstormingen finder løsninger og ideer "hen over kaffen". Lad emnerne blive på bordene, gerne med nogle store stykker papir til at skrive løs på. Efter nogle minutter rejser alle sig og skifter til nye café-borde – ingen må rykke sig som en samlet flok fra et bord til et andet.

Alternativt må man flytte sig individuelt, når man ikke har mere at byde ind med det enkelte sted.

Bemærkninger:**5. Benene på nakken – vende verden på hovedet**

I mindre grupper af 3-5 personer diskuteres et emne/problemstilling med benene på nakken. Rent fysisk fungerer det således, at alle personer vender sig med ryggen mod hinanden og kigger nu ind under sine egne ben, mod centrum af cirklen. Placér jer således at alle kan se hinanden – grin af – og efter et minut tages der fat på diskussionen. Det er vigtigt at man kun benytter denne metode til at få taget hul på emnet – og efterfølgende benytter en anden metode eller næste trin i arbejdet.

Bemærkninger:

6. Tape face

Alle personer skal have rullet et par enkelte runder klar kopi-tape omkring ansigtet. Placer tapen så næsen trykkes skæv, øjenbrynene hæves eller overlæben vrides. Det ser rigtig sjovt ud – og kan gøre diskussioner og emner meget mere løsslupne og grinagtige. Denne metode kan være et sundt boost til snakken. Benyt metoden som et element i ideudviklingsprocessen hvis gruppearbejdet er ved at gå dødt.

Bemærkninger:

7. Fælles mindmap

Alle personer skriver noter på det samme "store" stykke papir midt på bordet. Emnet skrives i midten (fx natløb) og alle idéer skrives hulter til bulter uden om. Idéerne kan evt. ordnes og skrives ved siden af de idéer og tanker, de sprang ud fra. Evt. med streger imellem sig, så et stort sammenkædet "træ" dannes.

Bemærkninger:

8. Opfind ud fra ting

Placer 20 ting i en spand. Tingene trækkes løbende op og skal inddrages i brainstormingen. Det kan være en god ide at alle "tvinges" til at opfinde et element i legen/aktiviteten/løbet/konceptet, hvor denne genstand inddrages.

Bemærkninger:

9. Negativ brainstorm – tænk negativt

Vælg et emne (fx leder-fest) og tænk nu over alle de elementer der skal til, for at gøre leder-festen enormt dårlig – så elendig som muligt! Der skal være et glat dansegulv, alt for varmt, kedelig oppyntning, dyre priser, mv.

Når listen over de negative ting er lang nok, benyttes listen nu til at finde løsningerne på, hvordan alt dette undgås!

Det gør at man får tænkt over mange dele af en fest, man som gruppe ofte bare tager for givet – fx der skal være et godt indrettet dansegulv, der skal være udluftning og skruet lidt ned for radiatoren, der skal være festlig oppyntning måske med et tema som alle skal medbringe udklædning med til, priserne skal være lave så vi skal måske have hentet et godt tilbud ind fra Netto på nogle festlige drikkevarer og snacks.

Brug denne metode til at tænke alt igennem – også det som I måske tager for givet!

Bemærkninger:

10. ABC brainstorming

Skriv hele alfabetet ned og udfyld derefter hele alfabetet med et ord for hvert bogstav.
Akrobatik, Bicykel, Citron, Danskvand, Elastik, mv.

Benyt 2-4 af disse ord til at sætte gang i en tankerække og som inspiration til vinkler i jeres projekt. Det kan være en god icebreaker at benytte denne model.

Bemærkninger:

11. Sæt et mål - og udskift målet

Sæt jer et simpelt mål for jeres projekt. Fx "Vi vil lave den *sjoveste* sæsonstart". Udskift nu ordet "sjoveste" med andre tillægsord: fx vådeste, klammeste, mest mørke, uhyggeligste, højeste, blødeste, stærkeste, osv, osv.

Benyt den nye sætning til at tænke i andre baner end normalt: fx hvordan laver vi den vådeste sæsonstart? Måske I skal lave et vandland, eller at alle skal på et vand-løb med poster der omhandler vand, eller...

Bemærkninger:

12. Lad nettet guide

Det kan være en god ide at benytte internettet til at lede jer på sporet af en anderledes løsning. Benyt fx Google (skriv et ord og tryk på knappen "jeg prøver lykken") eller wikipedia (tryk på knappen "tilfældig artikel").

Disse sider og emner kan nu inddrages som et skævt input eller en kickstarter på et nyt projekt.

Bemærkninger:

13. Mega-Mini / Hot or Cold / Lys og mørk

Mange lege, aktiviteter, løb, opgaver, poster, osv. bliver sjove og får helt nyt liv, hvis de peppes lidt op. Og det kan gøres meget simpelt ved at sætte en "ramme" ned over konceptet.
Fx gør legen/aktiviteten kæmpe stor (mega flødebollemaskine med dør og tag-vindue som flødebollemaskinen eller rafte mikado) eller meget lille (raftebyggeri med saltstænger, spaghetti eller spisepinde eller måske mini fodbold med magneter i bunden af en papkasse).
Måske du skulle prøve nogle lege af i mørke eller med bind for øjnene – ståtrod bliver straks en sjov leg igen.
Sæt et tema ind over et FDF-møde eller et løb... eller en hel dag på sommerlejren, det er helt sikkert sjovt og anderledes.

Bemærkninger:

14. 1000 ting

Forestil dig at du havde 1000 ting af den samme – hvad ville du så lave?
1000 sugerør, 1000 pebernødder, 1000 gummiænder, 1000 saltstænger, 1000 bolde, 1000 meter tape...
Mange gode ideer kan opstå ved at forestille sig man havde adgang til fx 1000 meget tape – og så er det jo oven i købet slet ikke umuligt at skaffe J

Bemærkninger:

15. Form dig frem

Det er en god idé at have en stak legoklodser, et par kilo ler eller 10 blokke oasis med til et ledermøde ind imellem – det kan være med til, at man i stedet for at skrive og tegne sine tanker og ideer til lejrpladsen eller noget mere flyvsk, har mulighed for at forme det i et materiale – og dermed bygge på og ændre (nøjagtig som ideer i udvikling).
Og så er det et sundt pift til ledermødet og godt for hjernen med lidt afveksling fra computerskærme og papir...

Bemærkninger:

En ideboks til udvikling af nye aktiviteter

Boksen kan bruges på mange måder. F.eks. kan man finde på en leg ved at vælge 6 tal mellem 1 og 10 og ud fra de rammer man får, skaber man så den nye aktivitet. Også en god oversigt, hvis man skal finde ud af, hvilke elementer der ofte findes i en leg, og hvordan de kan udskiftes. F.eks. kan man udskifte et element i en ellers kendt leg. Hvad sker der cirkelstruktur i rundbold? Eller kun har aviser som udstyr til et natløb? Find selv på flere

Tal	Formål	Struktur	Bevægelse	Regler	Udstyr	Fantasi
1	Præstation	Cirkel	Sidde	At være den eller ikke at være den	Bolde	Rumskib
2	Følge efter	Firkant	Løbe	2 hold	Aviser	Fortælling
3	Balance	2 modstående linjer	Hoppe	3 hold	Tøndebånd	Aber
4	Kasteevne	Kæde	Kravle	2 og 2	Tøj	TV
5	Modtage	Forbudt område/Helle	Bære	Grupper	Bold/ Skumterninger	Charlie Chaplin
6	Eliminere	Kampzoner	Skubbe	Ledere	Sjippetove	Sang
7	Svare/ Gengælde	Pile	Signalere	Befriere	Kegler	Dans
8	Gætte	Under noget	Lukkede øjne	Destroyere	Kasser	Eventyrfigurer
9	Score mål	Centrum-cirkel	Trække	Bedragere	Intet	Teknologi
10	Deltage	Fri form	Ingen bevægelse	Målmænd	Frit	Farver

Justin Bieber løb

Til en rigtig "stjerne aften" skal man da selv opleve hvordan det er at være en stjerne. Justin Bieber løbet er enkelt, og kan laves med de fleste, da det hverken kræver speciel intellektuelle eller stærke deltagere (som Justin Biebers fans). Posterne er inspireret af kendetegn ved Justin Bieber og det at være stjerne.

Post 1. Biebers plader

Sæt Justin Biebers plader i kronologisk rækkefølge. De udleverede plader skal sorteres så den ældste ligger bagerst og den nyeste forest. Posten kræver et postmandskab eller en svarseddel.

Post 2. Bieber hår

Ved posten ligger der hårgelé og hårfarve. Alle i gruppen skal sætte håret som Justin Bieber havde gjort det, og gå med det på resten af løbet. Posten kræver ikke postmandskab

Post 3. Biebers sange

Omskriv Justin Biebers "baby" til en sang om jer. Sangen skal fremføres senere. Posten kræver ikke postmandskab

Post 4. Biebers fan.

Nogle kegler eller sodavandsflasker er pyntet som små piger, og stillet op som bowlingkegler. For at komme igennem skal man vælte så mange som mulig med en bold eller bowlingkugle. Posten kræver postmandskab

Post 5. Biebers stemme.

Posten er en blindsmagning på sirup. Alle i Canada ink. Justin Bieber elsker ahornsirup. Man skal derfor kunne smage forskel på forskellige slags sirup. Posten kræver postmandskab.

Post 6. Bierbers surfing.

På posten skal man croudsurfe fra punkt A til B. Den ene person skal løftes op og bæres på hænderne. Posten er levende.

MGP Aften

MGP Sange:

Arabiens drøm - <http://www.youtube.com/watch?v=8TPN9oCAbEU>

du er den som jeg vil ha' - http://www.youtube.com/watch?v=tvCzj_hAnmo

jeg tror det kaldes kærlighed - <http://www.youtube.com/watch?v=As0buw1E880>

s, p eller k - <http://www.youtube.com/watch?v=hkCNVOCcTPI>

pigen er min

kære fru lære

tænker på et kram

vi er venner

turbofluen

du kan sige ja-ja

tro på os to -<http://www.youtube.com/watch?v=snKxwtQszFU>

du er ikke som de andre pi'r

buster buster

stop stop

til solen står op

en for alle alle for en

vi gi'r den op

pelle B kun min <http://www.youtube.com/watch?v=LnmmdD7EGN0>

Produkter af legeudvikling

Ulven kommer

materialer

2 stk. stof til bind for øjnene

koncept Der er en der er fåre mor og en der er ulv og resten er lam.

Fåre mor og ulven har bind for øjnene så de ikke se noget men skal høre sig frem.

Lammene stiller sig ud på et afgrænset område, hvor de skal stå stille indtil de bliver fundet af fåre mor eller Ulven. Lammene kan kun kommunikere ved at bæge.

Den lette runde

Ulven skal fange fåre mor inden fåre mor finder alle sine lam.

Den svære runde

Både ulven og fåre mor kan finde lam, det handler om hvem der finder flest. Ulven kan stadig godt fange fåre mor.

Legostafet'en

Materialer

Et langt reb

Mælkekasser - min 4 kasser pr. hold

Kikkertbriller - et til hvert hold

legoklodser

Forarbejde

der skal laves figurer i legoklodser

der skal laves en forhindringsbane

koncept

3 mand pr. hold - 1 mand med kikkert briller på og to mand til at lave figuren. De 2 andre må kun bruge en hånd hver til at bygge figuren. Den der er løber skal løbe gennem forhindringsbanen og hen til lego figuren, som er for enden af forhindringsbanen. Han/hun skal nu løbe tilbage og forklare legofiguren. Løberen skal stå med ryggen til under bygningen af legofiguren. Den som har kikkertbriller på må kun forklare og beskrive, man må altså ikke vise eller selv bygge. Man skifter løber, når man mener at man har bygget figuren færdig. Alle på holdet skal prøve at have kikkertbriller på. Vinderen er det hold der har flest rigtige figurer og har brugt kortest tid på det.

Sangbold

materialer

4 kegler

mange sedler med sange

sedler med udførelses metoder

hat/ opbevaring til sedler

Baneopstilling

- lige som ved rundbold

konceptet

Man bliver delt i to hold. Det ene hold er ude det andet er inde.

En fra udeholdet starter med at trække en sang fra hatten med sange og en metode fra metode hatten, personen skal nu udføre sangen som man trak med den metode han trak. Udeholdet skal nu gætte hvilken sang der er tale om. Så snart en fra udeholdet har trukket en metode må en fra indeholdet begynde at løbe banen rundt. Indeholdet må max have en på banen af gangen så snart den ene har løbet en runde må den næste i rækken begynde at løbe. Gætter udeholdet sangen råbes der stop, er en fra indeholdet er i løb dør personen og der byttes så udeholdet bliver indehold og omvendt. Man får et point for hver person der når at løbe bane rundt.