

Aktivitetsmateriale

Postbeskrivelser



Udarbejdet af:

Rikke Kofod, Ida Johannesen, Jacob Utoft Sørensen, Agnete Gundersen Hjellund,
Esther Lange & Oliver Simmelsgaard



IDENTITETSLEK

BESKRIVELSE

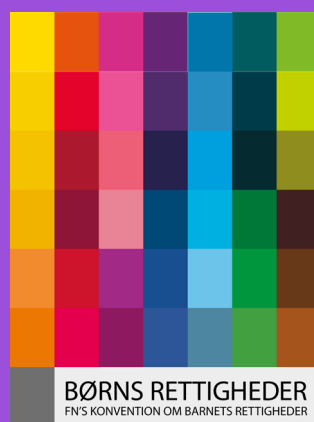
Hvert patruljemedlem skal – ud fra et identitetskort – vurdere, om identiteten kan udføre et givent udsagn. Derefter skal patruljen reflektere over, hvorfor nogle børn har bedre mulighed end andre.

VIGTIGT

Aldersgruppe: 14-18 år

Tidsforbrug: 30 min.

Bemanding: Ingen



FREM GANGSMÅDE

Hvert patruljemedlem får et identitetskort (beskrivelse af et barn). Derefter kommer der et udsagn (omhandlende en børnekonvention), som patruljemedlemmet derefter skal vurdere om ens identitet kan udføre udsagnet. Hvis man kan, træder man et skridt frem – hvis ikke trædes et tilbage.

Efter alle udsagnene er læst op, og der er taget stilling, skal patruljen reflektere over, hvorfor nogle børn har gode muligheder, og hvorfor nogle børn har dårlige muligheder for at udføre udsagnene. Hertil kommer der nogle hjælpespørgsmål, som kan bruges.



WOOPLØB

BESKRIVELSE

Spejderne skal bruge Woop-appen som basis for et løb rundt på pladsen. Løbet nævner nogle situationer, hvor spejderne skal vælge den rettighed, der passer til.

Denne aktivitet kræver en mobil pr. gruppe, enten af en spejder eller af en leder. Aktiviteten tilpasses med en kort og en lang rute til hhv. de yngre og ældre spejdere.

VIGTIGT



Aldersgruppe: ALLE

Tidsforbrug: 30 min.

Bemanding: Ingen



BØRNS RETTIGHEDER
FN'S KONVENTION OM BARNETS RETTIGHEDER

FREM GANGSMÅDE

1. Download Woop-appen
2. Lave en rute med spørgsmålene fra dokumentet
2. Woop_løb.pdf
3. Følg anvisningerne i appen



RETTIGHEDS-MINEFELT

BESKRIVELSE

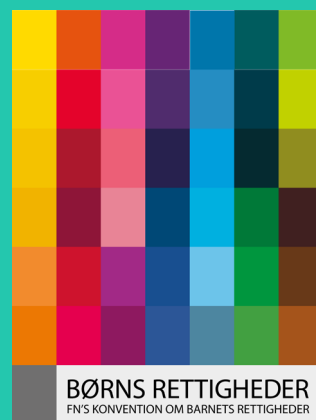
Spejderne skal sikkert igennem et minefelt af sande og falske børnekonventioner. Der er tre forskellige sværhedsgrader.

VIGTIGT

Aldersgruppe: 10-16 år

Tidsforbrug: 20 min.

Bemanding: Ingen



FREMANGSMÅDE

Lav et minefelt på 6x6 felter på jorden

1. Spejdernes opgave er at komme fra start til slut gennem minefeltet.
2. Spejder nr. 1 stiller sig på start.
3. Spejder nr. 2 får oversigt over minefeltet - hvor man må gå og ikke gå. Ved hvert felt er der en børnekonvention (nogle falske og nogle sande).
4. Resten af patruljen skal hjælpe spejder nr. 1 gennem minefeltet ved at gætte om konventionen er sand eller falsk.
5. Når patruljen har gættet, afslører Spejder nr. 2 om konventionen er sand eller falsk. Hvis den er sand, må Spejder nr. 1 gå videre. Hvis den er falsk, skal Spejder nr. 1 gå tilbage til start og må begynde forfra på samme rute.
6. Man må bevæge sig fremad ved at gå lige ud, til højre eller til venstre. Det er ikke tilladt at gå diagonalt.
7. Der er 3 forskellige sværhedsgrader af ruter, som patruljen kan prøve kræfter med.



SPAGHETTI-TÅRN

BESKRIVELSE

Spejderne skal i patruljen bygge det højeste spaghettiårn. Spejderne får hver tildelt et handicap.

VIGTIGT

Aldersgruppe: 8-18 år

Tidsforbrug: 15 min.

Bemanning: Ingen



FREM GANGSMÅDE

1. Ved base får patruljen udleveret 500 gram spaghetti og en pose skumfiduser og et målebånd
2. Patruljen går til posten
3. Hver spejder får tildelt et handicap af den ansvarlige. Et handicap kunne være, mangle en arm, være blind, være stum, være døv, hænder der fungerer som luffer.
4. Et ur sættes på 10 min, og spejderne skal nu bygge det højest muligt fritstående tårn, kun ved brug af spaghetti og skumfiduser.
5. Når de 10 min er gået, tager spejderne billede af tårnet, hvorpå de måler tårnets højde.
6. Billedet og højden vises i basen, når patruljen vender tilbage.



DILEMMA-SPIL

BESKRIVELSE

Spejderne skal tage stilling til forskellige dilemmaer, der læses op. I aktiviteten stifter spejderne bekendtskab med flere konventioner og problemstillinger.

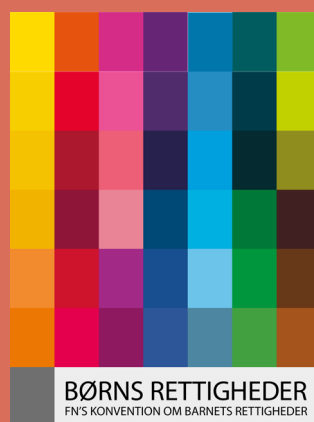
VIGTIGT



Aldersgruppe: 12-18 år

Tidsforbrug: 15 min.

Bemanding: Ingen



BØRNS RETTIGHEDER
FN'S KONVENTION OM BARNETS RETTIGHEDER

FREM Gangsmåde

1. Spejderne beslutter, hvem der skal læse dilemmaer op (fx en leder) og beslutter, hvor område A og område B placeres.
2. Derefter læses et dilemma op af gangen, og spejderne fordeler sig i område A eller B, når de har taget stilling til dilemmaet. Der må meget gerne skabes dialog omkring, hvorfor spejderne har valgt, som de har gjort.
3. Nu læses næste dilemma op, og spejderne fordeler sig på ny. Sådan forsætter aktiviteten, til der ikke flere dilemmaer, eller der er gået 15 min.



ONE-MINUT VIDEO

BESKRIVELSE

Spejderne skal lave en one-minut-video, hvor de udtrykker noget, de har på hjerte og de gerne vil have, andre hører.

Det kræver en telefon at løse denne post.

VIGTIGT

Aldersgruppe: 13-18 år

Tidsforbrug: 30 min.

Bemanning: Ingen



FREM GANGSMÅDE

1. Spejderne skal først beslutte, hvad budskabet på deres video skal være. Har I noget vigtigt, I gerne vil have flere hører om? I kan også tage udgangspunkt i børnekonventionen (Den kan googles eller ses i basen).
2. Herefter laves en grov skitse for, hvad videoen skal indeholde. Skriv eller tegn det gerne. Husk, at videoen skal vare 1 min. Overvej også om I har mulighed for at klippe videoen. Hvis ikke, så tag den som one-take - eller lav pause i videoen, hvis I skifter scene.
3. Optag videoen.
4. I kan vælge at dele videoen, hvis alle i videoen har givet samtykke til, at den må deles. Brug gerne hashtagget #unicefpåSL2022 eller tag spejderne



VÆLG HISTORIEN

BESKRIVELSE

Spejderne får læst en historie højt, hvor de selv kan være med til at bestemme historiens retning.

VIGTIGT

Aldersgruppe: 6-8 år

Tidsforbrug: 10 min.

Bemanding: Ingen



FREM GANGSMÅDE

1. Spejderlederen læser historien højt. Når der kommer et valg i historien (der er tydeligt markeret), skal lederen lade spejderne bestemme, hvilket valg de skal træffe. Er der få spejdere, kan de komme med et argument for deres valg og prøve at nå til enighed. Er de mange, kan flertallet afgøre valget.
2. Historien læses færdig med de valg, som spejderne tager.



SIKKER KOMMUNIKATION

BESKRIVELSE

Spejderne skal overgive fortrolig information til andre, der krypteres ved brug af kodesystemet.

VIGTIGT

Aldersgruppe: 8-16 år

Tidsforbrug: 10 min.

Bemanning: Ingen



FREM GANGSMÅDE

1. Spejderne skal nedskrive en besked med kode, så den ikke nemt kan læses af andre.
2. Derefter hænges den på tavlen.
3. Spejderne tager nu en anden kode fra tavlen og prøver at oversætte den.
4. Koden, der er taget fra tavlen, sættes tilbage, og oversættelsen tages med tilbage til basen.



RETTIGHEDSBINGO

BESKRIVELSE

Spejderne skal spille bingo med rettigheder, dermed stifter de bekendtskab med alle rettighederne.

VIGTIGT

Aldersgruppe: ALLE

Tidsforbrug: 40 min.

Bemanning: Ingen



FREM GANGSMÅDE

1. Spejderne får tildelt 1-2 bingoplader hver og en oversigt over børnekonventionen.
2. Lederen trækker et rettighedskort, og spejderne lægger en brik over feltet på deres bingoplade. Hvis de har rettigheden (artiklens nummer i Børnekonventionen).
3. Der spilles om 1 række, 2 rækker og fuldplade. Spejderne råber bingo, når de har fået en række eller fuld plade
4. For de mindste kan man eventuelt læse artiklens nummer op også.



LAV DIN IDENTITET

BESKRIVELSE

Spejderne skal danne en identitetskort om person, dyr, ting eller væsen.

Man kan kigge på eksemplerne på pælen.

VIGTIGT

Aldersgruppe: ALLE

Tidsforbrug: 10 min.

Bemanding: Ingen



FREM GANGSMÅDE

1. Ved posten ligger en masse blade/magasiner. Spejderne skal nu finde en person, dyr, ting eller væsen, som de vil give en identitet.
2. Spejderne klipper person, dyr, ting eller væsen ud og limer det på et papkort, der nu skal laves til en identitetskort.
3. Udklippet skal nu have navn, fødselsdato, uddannelse, livret osv. (I må meget gerne være kreative)