



FDF

FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

Kompendium – B.I.I.U.

FDF Seniorkursus Vork – Påsken 2019



Påske / 2019 / B.I.I.U

Resume af gruppen

I gruppen B.I.I.U har vi til påskens kursus kæmpet imod og kæmpet os ud af Imperiets undertrykkelse. Vi har været igennem et træningslejr, som har gjort os klogere på, hvordan vi kan søge skjul og holde sammen, når fjenden nærmer sig. Vi har kæmpet for at få adgang til ressourcer, som var taget fra os. Og slutteligt har vi kæmpet os frem til de safehouse, som skulle have holdt os i skjul - i stedet måtte vi slutte det hele af med Imperiet i den sidste dyst.

Med dette kompendium ønsker vi at give jer et lille udpluk af de aktiviteter, som vi har prøvet kræfter med til påskens kursus. Kompendiet er tænkt som inspiration til jer, så tag det som I kan bruge til at lave den fede aktivitet til piltemødet, på sommerlejren eller i landsdelen. Hvis I sidder inde med spørgsmål til aktiviteterne, så må I endelig tage kontakt til én af os. Endnu gang TAK for et skønt kursus i jeres selskab. Vi håber på at se jer alle sammen igen rundt omkring i FDF-land.

Kærlig hilsen Stine, Jesper og Signe

Instruktører:

- Stine Berg, stinebergsoerensen@gmail.com
- Jesper Djohn, jesperdjohn@gmail.com
- Signe Randorff, signerandorff@hotmail.com

FDF giver børn og unge
et ståsted
at møde verden fra

Indholdsfortegnelse

Aktivitet nr. 1: Find de andre bevægelser	2
Aktivitet nr. 2: Sænke slagskib	3
Aktivitet nr. 3: Løb med dartpile	5
Aktivitet nr. 4: Battle Sheep	6
Aktivitet nr. 5: Borgdysten	7
Aktivitet nr. 6: Escape-room	9
Billeder	9

Aktivitet nr. 1: Find de andre bevægelser

Aktivitetens indhold

- De tre bevægelser skal finde frem til hinanden, men på en måde så ingen har set dem, og de skal helst finde frem til dem, som de kan stole på og ikke falde i fjendes klør.
- Hvert hold har fået en navn: *Veni, Vidi, Vici*
- De skal finde navnet på en anden bevægelse via en bankoplade. På pladen er en række forskellige tal, som de måske skal bruge. Der er 16 forskellige tal.
- Holdet skal finde 12 poster med et tal på hvert.
- For at få rækkefølgen på bogstaverne til sidst, kan gruppen få nogle clues ved at løbe hen til nogle bestemt steder. Cluet er bedre jo længere væk, man løber.
- Efter at have fundet de forskellige clues skal holdet få oversat tallene til en navn. Det kan være at koden er skrevet med talkode (A=1), en morsekode eller noget helt tredje.
- Hver gruppe får at vide, at de kl. 12.00 skal bevæge sig ind i gården og på et givent tidspunkt udråbe et navn, som de er kommet frem til via et løb. Ved at udråbe det, kan de tilkendegive overfor de andre hold, at det hører sammen og at de er sikre. Et af holdene får af vide at de har til opgave at samle hele holdet et bestemt sted efter de har givet sig tilkende.

Materialeliste

- Bankoplader (print)
- Tuscher
- Plastiklommer
- Papir med tal (print)

Aktivitet nr. 2: Sænke slagskib

Aktiviteten:

- Deltagerne skulle via radioer spille sænke slagskibe.
- De fik udleveret et papir med felter hvorpå de kunne "skyde".
- Derefter kaldte de op på radioen og valgte et felt fx. A5.
- hvis de ramte et skib, fik de en tur mere til at skyde
- missede de skulle de udføre en aktivitet fra et lykkehjul, samtidig slog de med to terninger for at se hvor mange der skulle udføre aktiviteten.
 - fx 10 armbøjninger 7 deltagere.
- opgaven skal max vare 45 min pga. det høje fysiske aktivitetsniveau.

Materialeliste

- walkie talkier
- computer med netadgang
- 2* papire med felter, bogstaver og tal.
 - Det ene med indtegnede skibe.
- opbygning af ønskede aktiviteter på <https://www.classtools.net/random-name-picker/>

Forberedelse

- opbyg random name picker med aktiviteter alt efter niveau
- lav papir med felter





Aktivitet nr. 3: Løb med dartpile

Indhold

- En løberute på mellem 100 og 400 meter markeres op, gerne i kuperet terræn,
- Herefter præsenteres deltagerne for en plade med søm, hvor der på sømmene er placeret en masse oppustede balloner
- I en af ballonerne placeres en seddel med et hint til opgave løsning.
- deltagerne skal løbe en runde på løberuten for et kast med en pil.
- Muligheder for variering:
 - Er det for svært:
 - Ryk pladen med balloner tættere på deltagerne,
 - Giv flere kast per omgang.
 - modsat for at gøre opgaven nemmere

Materialeliste

- Træ plade
- Dart pile
- Søm
- balloner
- papir

Forberedelse

Sæt sømmene i pladen og pust balloner op, og sæt dem på sømmene på pladen. afprøv herefter kast med dart pil.



Aktivitet nr. 4: Battle Sheep

I kamp med Imperiet prøvede vi kræfter med spillet 'Battle Sheep' som er et helt almindeligt brætspil, som I kan læse om lige her:

<http://www.papskubber.dk/braetspil/battle-sheep>

Med udgangspunkt i brætspillets regler lavede vi vores eget spil i stort format. Her følger en materialeliste og vejledning til selv at lave spillet. Efter markerne er lavet og brikkerne er fundet, kan man give sig i kast med spillet derhjemme i kredsen. Hvis I ikke kan huske reglerne, så kan I finde dem i linket ovenfor også.

Materialeliste

- Presenning (brug gerne en gammel og slidt en)
- Karton
- Saks
- Tuscher
- 64 Spillebrikker (måske ispinde, klodser eller personer på et hold - hvis I har lavet et kæmpe spil)

Forberedelse

- Vælg først i hvor stor, du ønsker at den sekskant skal være. Vores var omkring 35*30 cm (målt på et enkelt felt).
- Når I har valgt størrelsen, skær en skabelon ud af sekskanten i karton.
- Brug nu denne skabelon til at lave de samlede felter, som består af fire sekskanter til sammen (se feltet i brætspillet her: <http://www.papskubber.dk/braetspil/battle-sheep>)
Der skal til et spil med fire hold være 16 felter i alt.
- Klip herefter felterne ud med en saks.
- Afslut med at markere med tusch hvert sekskant i hvert felt op, så man kan skille de fire marker fra hinanden.

Aktivitet nr. 5: Borgdysten

Aktivitetens indhold:

Første del: Skaf materiale

- Imperiet og B.I.I.U ønsker at erobre området og herske over det. For at have erobret det, skal have bygget den mægtigste borg
- For at kunne bygge en borg, skal man bruge tre ting:
1 Materialer: Som man optjener ved at løbe rundt til poster på Vork, hvor forskellige materialer ligger.
 - Blå: Mursten
 - Rød: Mørtel
 - Gul: Bærende konstruktioner
 - Blå: Dekoration
- 2 Byggetilladelse:* Som man får tildelt ved at kunne vise, at man kan nogle forskellige håndværk. Små poster ved flagstangen fx slå søm i, save, måle, omregning, tegne.
 - Slå søm
 - Save et stykke træ lige over
 - Sav en tynd skive af en rafte
 - Flæk 10 stykker brænde
 - Hvad hedder værktøjet?-quiz
- 3 Areal:* Som man får tildelt ved at udføre en række logik-opgaver. For hver opgaver, man har lyst får man 10*10 cm, område land.
 - Hver løst opgave giver holdet et område med arealet af en plastikbøtte. Arealet indrammes med afspærringsbånd
- Grupperne optjener de tre ting indenfor en bestemt tidsramme (fx 30 min). Når tiden er gået får de udleveret materialerne efter, hvad de har indsamlet.

Anden del: Byg borgen

- Grupperne skal hver bygge deres egen borg ud af de materialer, som de har fået udleveret.
- Der er dog nogle krav/retningslinjer, som de skal bygge indenfor.
Reglerne kan gives løbende, det kan fx være:
Alle skal tage del i arbejdet med borgen
Borgen skal have flere kanter end fire
Borgen skal være over en 1,5 meter i højden
Borgen skal have et tårn
- Til sidst vurderes det ud fra ovenstående krav, hvem der har udført opgaven bedst, og der kåres en vinder.

Materialeliste

- Papir i små stykker, i fire forskellige farver
- Plastiklommer
- Logikopgaver
- Værktøj: Søm, huggeblok, brænde, save*2, træ*2, forskelligt værktøj.
- Hegnspæle
- Papir eller avispapir
- Tape
- Pynntegenstande: fjer, perler, blomsterpinde, glimmer mm.
- Afspærringsbånd og pløkker

Aktivitet nr. 6: Escape-room

På gruppernes døgn, prøvede I kræfter med et escaperoom. Det er en sjov aktivitet, men den kan være krævende at forberede. Det kan være en hjælp at starte bagfra, når det skal udtænkes. Når man får en hængelås op, skal det gerne give noget nyt materiale man kan arbejde videre med, så en ny hængelås kan blive åbnet.

Tænk over målgruppen på dit escaperoom. Er det lavet til piltene i kredsen skal koderne nok ikke være så svære, og det skal være nemmere at se sammenhængen. Er det lavet til lederne eller seniorerne i kredsen kan koderne godt være svære, og der skal bruges lidt længere tid på at se sammenhængen i tingene.

Hvis man skal gøre et escaperoom sværere, så kan man tilføje ting som ikke skal bruges til noget. Det kan fx være et kompas, en lineal, et stykke papir med random ord på.

For at sikre sig overblikket over sit escaperoom kan det være en god idé at lave en oversigt over det. Det kan fx være et diagram med alle de ting man har i escaperoomet og alle låsene, og så pile til hvilke ting der skal bruges for at kunne åbne en lås/giver et clue til at åbne låsen. På den måde kan der skabes et overblik i hvilke ting i skal have med i escaperoomet.

Materialeliste

- Hængelåse
- Nogle sjove skjulte koder
 - En speciel mønt
 - Et kamera hvor i man kan sætte et sd kort i hvor der er et billede af noget man skal bruge.
 - En tændstikæske hvor der står noget på
 - Gem en kode i noget spiseligt
 - Man kan varme chokoladekiks forsigtigt i ovnen, så smelter chokoladen, så kan man læggen en seddel på chokoladen og lukke chokoladekiksen igen.
 - Lægge to stykker papir oven på hinanden
- Koder
 - Koderne kan nemt laves med denne side: <https://kodemaskinen.dk/>

Forberedelse

Få gerne en anden til at teste dit eget escaperoom af, for at se om det er for svært eller let, til den aldersgruppe det er tænkt til.

Billeder



FDF giver børn og unge
et ståsted
at møde verden fra



FDF giver børn og unge
et ståsted
at møde verden fra