



## Kompendie- Efterår 2021

### Instruktører:

- Sarah Larsen, [Sarahslarsen@hotmail.com](mailto:Sarahslarsen@hotmail.com)
- Emma Samuelson, [emma@FDF.dk](mailto:emma@FDF.dk)
- Emil Christensen, [emilmidchristensen@gmail.com](mailto:emilmidchristensen@gmail.com)

### Resume af gruppen



I gruppen 'Spillepladen' har deltagerne i ugens løb, prøvet kræfter med sammensætning af brætspil, samt set på hvordan disse kan tages op fra bordet, og bruges i praksis. Dette er foregået både i form af løb, kreativitet, individuelle-og holddyster.

Gruppen har haft til formål, at vise hvordan deltagerne kan tage noget forholdsvis konkret og simpelt, for derefter at vende og dreje dette til sjove og givende aktiviteter.

Kompendiet indeholder flere af de aktiviteter, som vi prøvede kræfter med på efterårets kursus. Vi håber at dette kompendie kan bruges som inspiration, når I skal lave et fedt FDF møde eller stå for en aktivitet på en lejr. Sidder I inde med spørgsmål til nogle af aktiviteterne, så tøv ikke med at sende os en mail.

Vi takker alle for et helt igennem fantastisk kursus, fyldt med sjov, spas og godt humør. Håber at vi ses på kurset i påsken 2022!

De bedste hilsener fra Emil, Emma og Sarah

## Indholdsfortegnelse

Resume af gruppen	1
100-postløb	3
Catan/ressourceløb	4
København	6
Brætspilsrokade	7
Vorkador	8



# 100-postløb

Det er et løb hvor man enten kan være holdvis eller individuel. Hvert hold får en spillebrik og skal nu slå med terningen. Hvis holdet slår fx. en 5'er, så rykker holdet deres brik hen på feltet med nummer 5 på spillepladen. Nu skal holdet ud og finde post nr. 5. Posterne er en blanding af gåder, spørgsmål og aktive poster. Når holdet har fundet posten, løber de tilbage til spillepladen hvor spilmesteren står. Her fortæller de svaret på posten. Hvis det er en aktiv post, er der her de skal fremføre posten for spilmesteren. Hvis spilmesteren godkender svaret, må holdet slå med terningen. Holdet slog nu en 4 med terningen og må derfor rykke deres brik 4 felter frem på pladsen. Det vil sige at nu er holdet på nr. 9 på spillepladen og skal nu ud og finde post nr. 9.

Hvis nu holdet svarer forkert, rykker holdet et felt tilbage på spillepladen og skal først ud og finde den nye post og løse den, før de må komme tilbage og slå med terningen igen.

Sådan fortsætter løbet indtil det første hold rammer post nr. 100.

## Gode råd:

- Man kan lave 100-post løbet om så det passer til den aldersgruppe man laver det til. Posterne kan omhandle alt fx. jul, FDF eller disneyfilm.
- Man kan sagtens lave færre end 100 poster hvis det fx. er for mindre børn
- Man kan også lave det med billeder, hvis man fx. skal lave det for puslinge eller tumlinge, da de ikke kan læse.
- Hvis man laver det i hold, skal holdene MAX. være på 3 deltagere.
- God ide at have flere spilleplader hvis der er mange hold i gang på én gang.

## Materialeliste

- En spilleplade (Gerne lamineret)
- Spillebrikker
- Terninger
- Svarark til spilmesteren

## Forberedelse

Inden løbet starter skal du have printet, klippet og hængt alle posterne op i afdækket område. Derudover skal du have printet og lamineret spillepladen. En god ide kan være at sætte spillepladen fast med tape, så den ikke glider på bordet. Enten så kan du finde spillebrikker til deltagerne eller også kan deltagerne selv gøre det. Nu er du klar til 100-post løbet

## Posterne til 100-postløbet:

Hvis man ønsker posterne eller spillepladen i Word-fil er man velkommen til at skrive til Emma på [emma@FDF.dk](mailto:emma@FDF.dk)



# Catan/ressourceløb

Spillet tager udgangspunkt i brætspillet Settlers of Catan og er opbygget ud fra FDF Globus' materiale. Alt dette kan du finde på linket her under "Nepal Settlers": <https://fdf.dk/inspiration/globus/globus-modeaktiviteter>

## Spilleregler

Lav hold á ca. 3 personer. Det gælder om at skaffe råstoffer (ged, ris, mursten, uddannelse og And) så kan man købe sig til ting i banken (En vej, hus og landsby) og derved bygge den bedste by. Det gælder om når spillet er slut at have flest point.



Man skal ud og skaffe sig råstoffer for at kunne købe ting. For at skaffe råstofferne skal man gøre følgende:

Råstoffer:

- Ged: (skal man være 3 personer til at løse). Opgaver der kræver alle 3 hjælper hinanden fx. bind benene sammen og gå 2 runder omkring noget
- Ris: Løb op af bakken 3 gange
- Mursten: Løs et tangram puslespil
- Uddannelse: Løs en kode/sudoku/tænke opgaver (Straf: Der er langt til skolen, så hvis man svarer forkert på en kode skal der gå 5 minutter før man må prøve igen)
- And: 10 gentagelser af en fysisk aktivitet fx. burpees, armbøjninger osv.

## Banken:

I banken kan man for sine råstoffer købe ting til sit område.

Vej = Ispind

Hus = Lille legoklods

By = Stor legoklods

Byggeomkostninger	
Vej	OP
	(Længste handelsvej 2P)
Hus	1P
	
Landsby	2P
	
Udviklingskort	?P
	(Højeste kaste 2P)



I banken kan man også bytte kort så for 4 ens kort kan man også købe et andet kort fx. for 4 and kan du købe en mursten 4:1

Hvert hold får et felt. Herinde skal de bygge og placere de ting de har købt. Så når de fx. har købt et hus markeres det ved at putte en lille lego klods ind i ens felt.

### **Regler for byggeomkostninger:**

1. For at kunne købe en landsby kan man som minimum have ét hus og 3 veje
2. For at kunne købe et udviklingskort skal man som minimum have én landsby

### **Udviklingskort:**

Trækkes tilfældigt øverst fra bunken i banken. Holdes hemmelige, indtil de bruges

Kan være 3 forskellige slags, som alle kan benyttes:

**Kaste-kort:** Når et kastekort spilles må holdet trække en tilfældig råstof fra et andet hold. Når kortet er blevet brugt placeret det inde i holdets område.

Holdet der først får 3 kaste kort får dette kort.



**Privilegie-kort:** Hvert kort giver en et privilegium, som man kan bruge én gang. Privilegiet står på kortet. I bestemmer selv hvornår I vælger at bruge jeres privilegie-kort, men indtil det bruges skal det holdes hemmeligt for de andre hold og efter brug udgår det.

**Point-kort:** Et pointkort er 1 point værd, og kan tælles med i din samlede score. Point-kortet lægges I jeres felt, og behøves ikke at være afsløret for de øvrige hold.

### **Udfordringer:**

Undervejs i spillet kan der opstå udfordringer, for at skabe lidt spænding og variation i spillet. Man behøver ikke spille med alle udfordringer, men her er et par eksempler man kan bruge:

Tsunami: fjern 20% af alle dine veje  
Kolera udbrud: Kun 1 der kan løbe ud af gangen.  
De andre er syge  
Inflation: Alting koster dobbelt op  
Jordskælv: Fjern 20% af dine huse  
Godt ris år: Dobbelt op på ris efter tsunami.



# København

## Formål:

At besøge 5 byer i København/ nordsjælland og herefter ankomme som den første til Malmø færgeren eller Kastrup lufthavn.

## Regler og forløb:

Fase 1- før spillet:

Alle trækker et kort i hver farve, hvilket svarer til 5 forskellige kort i 5 forskellige "zoner".

Herefter skal alle hold placere to lyskryds, i form af en kegle, på et af de 25 knudepunkter. Det er smart at tænke taktisk her.



Fase 2- spillet går igang:

Alle deltagere starter på "hovedbanegården". Deltagerne er sammen to og to. På skift løber en fra holdet hen og slår med terningen. Terningens øjne bestemmer hvor langt du må rejse. Du kan rejse med tog, bus eller regionaltog. Toglinjen er markeret med rød og hvid minestrimmel, bus er markeret med gul og sort minestrimmel og regionaltog er markeret med reb. De enkelte stop er markeret med gaffatape og byerne er markeret med skilte der er laminerede. De enkelte knudepunkter er markeret med en hegnsplæ.

Når man rejser med bus eller tog, kan man kun benytte den ene type ad gangen. for at skifte transportmiddel, skal man vente ved et knudepunkt, til det bliver en tur igen.

Rejser man med Regionaltog, må man flytte det dobbelte af terningens øjne.

Møder man et lyskryds på sin vej, skal man stoppe foran det og vente til det bliver ens tur igen. Næste gang det er ens tur, kan man så slå tre gange i et forsøg på at slå en sekser.

Slår man en sekser, må man flytte lyskrydset og sætte det på et valgfrit knudepunkt. Herefter kan man evt. indløse sit bykort. Indløser man sit bykort, må man trække et chancekort, som der herefter skal handles på.

Spillet fortsætter indtil alle hold er nået i mål.

## Materialer:

Reb, Rød og hvid minestrimmel, Sort og gul minestrimmel, 10 kegler, En terning (måske en stor en?), 29 hegnsplæ, En rulle Gaffa, 25 laminerede byskilte, 4 skilte til gribskov, hovedbanegården, malmø færgeren og kastrup lufthavn (laminerede), 5 mindre laminerede oversigtskort.

Skriv hvis i vil have spillepladen og kortene i PDF til Sarah på

[sarahslarsen@hotmail.com](mailto:sarahslarsen@hotmail.com) Brætspils rokade

# Brætspilsrokade

**Tid:**

Maks 1,5 time

**Forløb:**

Der dystes i hold af 3 mand. Hver deltager fra holdet placeres på hvert sit spil. Der dystes i spillene Ludo, Trivial Pursuit og double

Der spilles nu runder af 5 minutter og herefter bliver der rotation. Rotationen starter med at spilleren fra spil 1, løber til spil to og afløser kammeraten her. Spilleren fra spil 2 løber herefter hen og afløser spilleren ved spil 3 osv. Man overtager spillet præcis der hvor den forrige kom fra og man har ca. 30 sek. til at briefe sin makker. Bliver et spil færdiggjort, starter man forfra indtil der bliver sagt stop.

**Point:**

Ludo- Giver 1 point for at slå en hjem og 5 point for hver brik man får hjem.

Trivial Pursuit- 2 point pr. ost man får, bonus på 5 point for at vinde spillet

Double- 10 point for et vundet spil

**Logistik:**

Ved hvert spil ligger en point seddel som deltagerne selv skal notere på.

**Note:**

Spilrokade kan laves med mange forskellige spil og forskellige antal. Det vigtigste er bare at alle spillene kan spilles af det samme antal mennesker.



# Vorkador

## Regler:

- Bevægelse i spillet:
  - Felter der ikke er angivet med farver, kan enten være neutrale (der sker ingenting) eller mobilitetsfremmende/hæmmende. Dette kan være til deltagernes fordel eller ulempe :D
  - I hold skiftes deltagerne til at slå med terning (måske 2 terninger hvis det går for langsomt), og skal rykke derefter.
  - Hver gang et hold lander på et grønt felt (aktivetsfelt) går terningen videre til de andre hold kan fortsætte (så spillet ikke går i stå). Holdet skal have 1 spiller stående i det felt de er kommet til, under hele spillets varighed. Denne må gerne blive skiftet ud undervejs
  - Der må ikke købes i første runde rundt på pladen.
- Valuta:
  - Hver gang deltagerne når til et grønt felt (tal der indgår i 5 tabellen) udløser dette mulighed for at kunne tilegne sig VorkCoins (Vorks egen købsvaluta).
  - VorkCoins er inddelt i farver, der passer til det tilsvarende hold
- Forhandling:
  - Hver halve time vil der være 10 minutter til at forhandle med de andre hold. Ønsker ingen af holdene at forhandle, fortsætter spillet.
- Hvordan vinder man?
  - Man vinder ved at ende op som den mest velhavende gruppe på Vork!

## Hvad kan der købes?

- **Engen** (12 felter)
- **Halle** (12 felter)
- **Salle** (30 felter)
- **Fergie** (8 felter)
- **Boldbanen** (10 felter)
- **Fugen** (8 felter)
- **Bålhytten** (12 felter)
- **'Velkommen til Vork!' Skiltet** (6 felter)
- **Bunkeren** (8 felter)
- **Toiletter i hovedbygning** (12 felter)





**Spillepladen:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
40	<b>Flagstangen</b>								11
39									12
38									13
37									14
36									15
35									16
34									17
33									18
32									19
31									20
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21

Hvad sker der på felterne?

Felt	Beskrivelse	Præmie i VorkCoins
1	Start	Modtag 5
2	Ryk 2 felter frem	
3	Hop frem til felt nr. 7	
4	Ryk 1 felt tilbage	
5	Træk et aktivitetskort:	2
6	Ryk 1 felt tilbage	
7	Dans indtil det er din tur igen	
8	Ryk 2 felter frem	
9	Tal Engelsk indtil i kommer over felt 20	
10	Træk et aktivitetskort:	2
11	Lav et kampråb som gentages hver gang i har fået VorkCoins	
12	Ryk 1 felt tilbage	

13	I skal gå baglæns til næste ting i køber	
14	Dans indtil det er din tur igen	
15	Træk et aktivitetskort:	2
16	Ryk 2 felter frem	
17	Det i slår skal ganges med 2	
18	I skal gå baglæns til næste ting i køber	
19	Fortæl en vittighed	
20	Træk et aktivitetskort:	2
21	Dans indtil det er din tur igen	
22	Ryk tilbage til nr. 14	
23	I skal gå baglæns til næste ting i køber	
24	Ryk 2 felter frem	
25	Træk et aktivitetskort:	2
26	I skal ligge ned indtil det er jeres tur igen	
27	Ryk 1 felt tilbage	
28	Dans indtil det er din tur igen	
29	Fortæl en vittighed	
30	Træk et aktivitetskort:	2
31	Fortæl en vittighed	
32	Ryk 2 felter frem	
33	Det i slår skal ganges med 2	
34	Fortæl en vittighed	
35	Træk et aktivitetskort:	2
36	Fortæl en vittighed	
37	Det i slår skal ganges med 2	
38	Ryk 1 felt tilbage	
39	Fortæl en vittighed	

**Aktivitetskort:**

Kort med tal på som kan trækkes ved flagstangen - fuldført opgaver giver 2 VorkCoins

- 1) Løb 5 gange rundt om deltagerfløjen
- 2) Tag et billede af alle fra gruppens fødder, under vand.
- 3) Bottleflip 10 succesfulde gange (3 gange i streg giver fripas)
- 4) Bind 5 forskellige knob
- 5) Få hele holdet igennem et stykke A4 papir
- 6) Lav tilsammen 100 squats
- 7) Mål afstanden fra flagstangen til bagsiden af Halle- der skal rammes korrekt indenfor 30 cm.
- 8) Gå rundt om banen 5 gange med en ske i munden hvor på der balanceres en sangbog. hvis den falder ned er forfra. Kræver kun at 1 fra holdet gennemfører
- 9) Byg et tårn af valgfrie materialer, som er højere end den højeste person på holdet
- 10) Tag en selfie af hele holdet med en kursusleder
- 11) Lav tilsammen 100 kolbøtter
- 12) Lav et rim om Fergie på min. 8 linjer
- 13) Find en ting i naturen der starter med "R"
- 14) Hvad er Tursiops truncatus på dansk? Der må ikke googles- svar kan findes ved Søen
- 15) Løb op på toppen af bakken og tag en video af den ikoniske scene fra løvernes konge, da Simba bliver født.
- 16) Hent 4 rafter
- 17) Flyt en liter vand med en skumsvamp
- 18) Lav en menneskepyramide
- 19) Kravl rundt om et bord uden at røre jorden- alle skal igennem en gang
- 20) Få et reb gennem alle fra holdets ærmer og bukseben
- 21) Find en rød ting der er større end en fodbold
- 22) Skriv dine instruktørers navne med fødderne
- 23) Menneskepyramide
- 24) Tøjkæde med sko

*Som valuta kan benyttes alle typer som man synes passer i sin temaramme.*

Runder	Varighed
1 - Deltagerne lære pladen at kende, 1. runde kan der ikke købes, kun opsamles valuta.	30 min
Mellem 1 og 2. Grupperne samles, og såfremt der er et ønske om at forhandle kan dette gøres. Er der ingen grund til at forhandle, kan man bare fortsætte.	5-15 min. Der spilles køb bananer
2	30 min
Mellem 2 og 3. Grupperne samles, og såfremt der er et ønske om at forhandle kan dette gøres. Er der ingen grund til at forhandle, kan man bare fortsætte.	
3	30 min
Mellem 3 og 4. Grupperne samles, og såfremt der er et ønske om at forhandle kan dette gøres. Er der ingen grund til at forhandle, kan man bare fortsætte.	
4 - Udsalg/Black Friday Alle pointgivende aktiviteter, giver dobbelt op. Når man passerer start får man også dobbelt op. Dette kan varieres alt efter hvor mange ting der er tilbage at købe.	30 min

#### Point:

- Pointsystemet kan varieres lidt så det passer med niveauet.
- Har man over 50% af ejendommens felter, er man sikret ejendommens værdi
- Såfremt deltagerne har point til overs, bliver point der ikke er placeret i ejendomme talt som et halvt point.





Husk at uanset hvilken af de ovenstående aktiviteter du tager fat i, så skal det være lige så sjovt, som dine instruktører...



Håber at vi ser jer på Vork igen til påsken 2022!