



**FDF**

FRIVILLIGT  
DRENG- OG PIGE-  
FORBUND

# Kompendie – Vork Dyrepark

FDF Seniorkursus Vork – Efteråret 2022

## Instruktører:

- Ane, [ane.goetzsche@gmail.com](mailto:ane.goetzsche@gmail.com)
- Marie, [mariekj8@gmail.com](mailto:mariekj8@gmail.com)
- Julie, [jta.julie@hotmail.com](mailto:jta.julie@hotmail.com)

## Resume af gruppen

Formålet med Vork Dyrepark var at give deltagerne mulighed for at udfordre sig selv indenfor en temaramme, hvor de gennem leg og fantasi har undersøgt forskellige dyr, herunder dyrenes levemåde, vaner og mangfoldighed. Deltagerne har undersøgt forskellige måder at sove, overleve og spise på. Der har været fokus på at undersøge mange forskellige dyr samt vise deltagerne hvor mange forskellige typer af aktiviteter man kan lave under samme temaramme.



## **Indholdsfortegnelse**

<b>Muldvarpe-løb</b>	<b>3</b>
<b>Natløb på savannen - elefanter</b>	<b>4</b>
<b>Noas Ark - Vendespil</b>	<b>5</b>
<b>100 dyre-posters-løb</b>	<b>6</b>
<b>Glidebane</b>	<b>9</b>
<b>Gæt en lort</b>	<b>10</b>

## Muldvarpe-løb

Stjerneløb og rundvisning på Vork med blindebriller som muldvarpe i grupper af 3. Hver gang man bliver spottet og ikke har sine blindebriller på får man et handicap som fx 2 fødder bindes sammen på holdet.

Brillerne må gerne tages af når de er på en post.

## Materialeliste

- Blindebriller
- Hegnspæle med poster
- Bind for øjnene
- Reb
- Jord
- Spade

## Forberedelse

Forbered muldvarpeskud hvis området ikke har dette. Her kan anvendes almindelig plantejord i stedet.

Vær opmærksom på at nogle af posterne tager længere tid end andre når man sender holdene ud. En god ide er at lave en system hvor man kan se hvilke poster holdene har været på.

## Selve aktiviteten

### Poster

- **Fodboldbanen** - Gruppen skal lave så mange muldvarpeskud som muligt på 4 min og undgå at gartneren ødelægger dem imens med sin spade (levende post).
- **Søen** - Find en regnorm eller andet som en muldvarp spiser.
- **Halle** - Kom med tre gode grunde til hvorfor muldvarpe ikke er et skadedyr.
- **Gårdspladsen** - Her skal deltagerne være i mørke (eller have bind for øjnene). Snige sig langs gulvet og find en regnorm/et reb (levende post).
- **Bålhytten** - Undgå at blive fanget i muldvarpefælden = fød en bjørn. (levende post)
- **Engen** - Lær din gruppe godt at kende, leg en navneleg og tag et billede.
- **Kælder** - Tillykke! Du har gravet dig frem til kælderen.

## Natløb på savannen - elefanter

Deltagerne bliver vækket om natten og får at vide at de nu er truet elefanter fra savannen og skal tilbage til Vork hvor de er i sikkerhed. Der er en masse krybskytter i området som vil jage dem for deres stødtænder/elfenben.

### Materialeliste

- Refleksveste
- Udklædning
- Knæklys
- Kort over ruten
- Knive/våben
- Indhegning
- Flagermuslygter

### Selve aktiviteten

Deltagerne jages fra deres sovested til Vork af krybskytter. Området er fuld af krybskytter som opholder sig på vejene og i biler.

Deltagerne kan skjule sig i krat osv og skal derfor gemme sig for bilerne. Undervejs møder deltagerne dyrepasserne som de kan stole på (markeres evt. ved at have en gul refleksvest på eller anden form for genkendeligt lys).

Deltagerne har tre liv (markeret som tre knæklys på håndleddet), som skal være synlige hele tiden. Hvis man bliver taget mister man et knæklys men man kan fortsætte. Hvis man mister alle sine knæklys er man død og bliver fanget. Målet er at deltagerne skal have oplevet at blive taget mindst 1 gang undervejs, og gerne nogle som bliver fanget helt og kørt væk af krybskytterne hvor de bliver bundet med reb.

### Poster

#### 1. Ødsted kirkegård:

Deltagerne skal dele sig op i mindre grupper eller gå alene ind. De skal snige sig ind en af gangen og stjæle krybskytternes våben på kirkegården. Her går nogle krybskytter vagt og en krybskytte sover foran våbnene.

#### 2. Skovkrat:

Krybskytterne er gået med til at indgå en aftale om at lave en forhandling og deltagerne skal mødes med dem. Her skal de ofre noget værdifuldt som forhåbentlig krybskytterne kan bruge og sælge og som vil stoppe jagten på dem (deltagerne skal bruge deres overtalelsesevner og selvfølgelig ofre noget værdifuldt nok). Dog

lykkes det ikke og krybskytten bliver sur og dyrepassereren råber at de skal løbe videre.

### **3. Afslutning:**

De fangede deltagere sidder bundet nede i gryden omringet af et hegn. Dyrepassereren fortæller at resten af gruppen skal befri deres venner fra krybskytterne og få dem i sikkerhed på Vork. Deltagerne skal facilitere en afledningsmanøvre for at befri deres venner.

## Noas Ark - Vendespil

Aktiviteten er en kobling mellem gruppens temaramme om dyr og en fortælling fra kristendommen. Det er et vendespil som består af 20 stik, hvor der på det ene kort er et billede af et dyr og på det andet stik er der en ledetråd som passer sammen med dyret på det andet kort.

### Materialeliste

- Et sæt vendespil
- Evt. pingvinbriller

### Forberedelse

Stikkene til vendespillet skal laves. Her vælger man relevante dyr, gerne dyr som måske minder lidt om hinanden. Ledetrådene som passer til dyrene kan fx være det latinske navn på dyret, en gåde om dyret, et billede hvor der er zoomet ind på et kendetegn for dyret, hvad dyret siger eller spiser. Man kan justere sværhedsgraden af vendespillet alt efter hvem der skal spille spillet.

Aktiviteten kræver at man kan printe vendespillet og det kan være en fordel at laminere det. Så kan det også anvendes igen og igen.

Der kan tilføres et ekstra element til spillet ved at give deltagerne handicaps. Fx give deltagerne pingvinbriller på, som er med til at gøre aktiviteten mere udfordrende. Eller fx afholde aktiviteten på en kirkegård hvor man ikke må løbe.

### Selve aktiviteten

Vendespilsbrikkerne fordeles ud over et større område og deltagerne deles i hold. Der må på skift gå en deltager fra hvert hold ud og vende to brikker for at se om de er et stik. Hvis det er et stik tages de med tilbage, hvis ikke må man gå tilbage til sit hold og forklare hvad man har set. Det hold som samler flest stik, har vundet.



## 100 dyre-posters-løb

Aktiviteten er et stjerneløb som består af 100 små poster som alle er inspireret af hver sit dyr. Holdene finder ud af hvilken post de skal løbe til ved at slå med en terning og rykke frem og tilbage på en "Slanger og stiger"-spilleplade. I mange af posterne indgik der at man skulle gøre noget rundt om en indhegning der var opsat.

### Materialeliste

- En "Slanger og stiger"-spilleplade
- En spillebrik til hvert hold
- En terning
- 100 poster
- Snor til at hænge posterne op
- 4 hegnspæle
- Reb
- Andre materialer til at udføre posterne

### Forberedelse

Den største opgave ved at planlægge denne aktivitet er at lave de 100 poster. Her må man huske at deltagerne jo ikke kommer til at prøve alle 100 poster og derfor gør det ingenting hvis nogle poster minder meget om hinanden. Man kan lave 100 posters-løb i mange variationer. Dette eksempel blev tilpasset temarammen om dyr og derfor bar alle posterne præg af forskellige dyr. Når man skal lave 100 poster kan forberedelses byrden blive ret stor hvis man laver mange materiale tunge poster. Vær derfor kreativ og planlæg en del poster hvor der ikke skal bruges materialer.

Eksempler på poster:

- Spis noget græs som et får
- Hop rundt om indhegningen som en kanin
- Find på et godt navn til en flodhest
- Hvor længe kan et næsehorn leve?
- Lav et pindsvin i naturmaterialer
- Imiter en skildpade
- Stå som en flamingo på et ben i 1 minut
- Sno jer rundt om indhegningen som en hugorm

Man skal sætte god tid af til at hænge posterne op og pille posterne ned igen, da dette godt kan tage lang tid.

Derudover kan det være en fordel at hænge posterne op i zoner. Altså post 1-25 i et område, 26-50 i et andet område osv. Dette gør at deltagerne ikke bruger alt for lang tid på at finde den specifikke post.

## Selve aktiviteten

Deltagerne deles i hold af maks 3 deltagere. Alle 3 hold starter ved spillemesteren, som sidder med spillepladen og har alle svarene på posterne og godkender når posten er udført.

Hvert hold slår med en terning og rykker deres brik på spillepladen, som består af i alt 100 felter. Det tal holdet lander på er det nr. post de skal ud at finde. Holdet får at vide hvilken zone de skal gå til af spillemesteren. Her leder de efter posten, finder den og går tilbage til spillemesteren hvor de udføre posten.

Dette gentages indtil det første hold når felt nr. 100 på spillepladen. Rammer holdet et felt ved foden af en stige, må holdet kravle op ad stigen på spillepladen. Rammer holdet hovedet af en slange, glider holdet ned af slangen på spillepladen.





## Glidebane

Deltagerne skal udforske, hvordan dyr bevæger sig i vand.

### Materialeliste

- Presenninger
- Vand (enten vandslange eller i dunke)
- Brun sæbe/opvaskemiddel
- Husholdningsfilm
- Fjær
- Sovsekulør
- Cykelhjelme/klatrehjelme
- Madvarer, der kan fanges på vej ned (fx frugt eller brød)
- Fiskestænger (uden krog) (evt. bambuspinde og snor)

### Forberedelse

Aktiviteten skal foregå på et passende underlag - fx græs. Tjek for og fjern evt. sten/andre genstande, der ikke skal ligge under presenningen.

Overvej vejrforhold. Er det ikke sommer, sol og lunt tænk ind, hvordan deltagerne kan få varmen fx allutæpper / varmerum.

Og sørg for bademuligheder efter.

### Selve aktiviteten

Glidebanen stilles op. Husk at vend presseningen, så ringene vender ned. Hvis der anvendes mere end en pressening skal den øverste gå over nummer 2 pressening. Spred sæbe ud på presseningen og lad vandet løbe med deltagerne.

Aktiviteten kan afvikles i forskellige runder:

1. **Første runde:** Vand og sæbe - alle kører ned
2. **Anden runde:** *“Hey, fisk har da ingen arme og ben...”*: Deltagere pakkes ind i husholdningsfilm + hjelm
3. **Tredje runde:** Deltagerne bliver til ænder (Smøres ind i sovsekulør og rulles i fjær).
4. *“I Bjørne Brødrene er der sådan en scene, hvor laks springer op af vandet. Mon de springer op for at fange toastbrød?”*  
**Fjerde runde:** Deltagerne skal på vej ned ad glidebanen forsøge at fange toastbrød/andet mad vi holder i fiskestænger over banen (OBS: stang uden krog!)

## Gæt en lort

Deltagerne skal lege fluer og udforske fluernes univers.

### Materialeliste

- Dyrelort
- Poser
- Tøjklemmer
- Billeder af dyr

### Forberedelse

Her skal man enten forberede billeder af lort på et slideshow eller man kan finde flere forskellige lorte fra dyr i området, naboer, venner osv.

### Selve aktiviteten

#### - Find en lort

Deltagerne skal i første runde ud i skoven/markerne omkring lejren på Vork. Her skal de finde dyrelort.

#### - Gæt en lort

Deltagerne skal i næste runde gætte en lort. De skal lære kendetræk/forskelle på rovdyr og planteæderes lort samt kende til forskellige former som dyrelort ofte tager sig.

#### - Lorte-quiz

I sidste runde skal deltagerne opnå en masse viden om lort. Enten aha- og/eller ad-viden.

#### **Spørgsmål til lortequiz:**

1. Hvor mange kg lort skider en ko pr. dag? (30 kg)
2. Hvor mange små lorte-kugler skider en hare pr. dag? (400-500)
3. Hvor meget prutter et menneske ca om dagen? (1L prut)
4. Hvorfor er lort brunt? (Det farves af døde, røde blodceller)
5. Hvor lang er rævens lort? (8-10 cm)
6. Hvor lang er pindsvine lorten? (3-4 cm)

