



# Lærer- ledervejledning

Asger Jorn  
Aktivitetshæfte

# Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	2
Hvorfor interessere sig for Asger Jorns spejdertid?	3
Totem	5
Dagbog / blog	8
Mal/tegn dit eget dyrebillede	10
lagttagelsestegning	11
Insekthotel	12
Hvordan opfører vi os i naturen?	13
Tegn en lyd	14
Skab en ny leg/aktivitet	16
Triolektisk fodbold	18
Værdier	20
Fortælling	21
Billede fortælling	22
Fortælling med skift	23
Husk en historie	24
Oplev en historiefortæller	25
Optræde til lejrball/for klassen	25
Male med materialer	27
Masker i ler	28
Vandalisme	29
Væve med naturmaterialer	30
Nordisk kunst i lokalområdet	32
Dagstur	34
Overnatningstur	37
Balanceleg	42
Binde Knob	43
Gå på træstammer	44
Stifinder	45
Kopiark	46
Egne noter	50

## Sådan bruger du materialet

### Aktivitetsf



Antal

1 –

Antal deltagere:  
Vejledende tal



Niveau

1 –

Niveau:

Niveau 1: Indskoling (6–10 år)

Niveau 2: Mellemkole (8–13 år)

Niveau 3: Udskoling (fra 12 år–)



Varighed

1 tim

Varighed:  
Anslået tidsforbrug



## Hvorfor interessere sig for Asger Jorns spejdertid?

*KFUM spejderne vil gerne dele vores oplevelse med Asger Jorns spejderdagbøger, og de værdier der ligger til grund for dem. I hans spejderdagbøger genkender vi legen, skabertrangen, glæden ved naturen, fortællingen, kreativiteten, sammenholdet og evnen til at lede andre. Værdier som har fundet vej ind i den nye skolereform og som er grundlæggende for spejderbevægelsen.*

At arbejde med Asger Jorns spejdertid er ikke kun indhold, mål og arbejdsmetoder, det er også et spørgsmål om dannelse og sociale kompetencer.

Det er et ønske om, at vi skal finde vores egen indre Asger Jorn.

### Om materialet

Vores møde med Asger Jorn har udmøntet sig i en række aktiviteter. Nogle er regulære Asger Jorn aktiviteter, andre aktiviteter er inspireret af Asger Jorns

glæde ved naturen. En lille del er er typiske spejderaktiviteter med et Asger Jorn-tvist.

For overskuelighedens skyld er alle aktiviteter inddelt i temaer, defineret ud fra Asger Jorns spejderdagbøger.

Mærker med Asger Jorn spejdertotem kan købes gennem 55nord. De kan bruges som slutmål for arbejdet med at "finde sin egen indre Asger Jorn". Alternativt kan udleveres et diplom.

Det tilhørende aktivitetshæfte er inddelt i samme områder og har opgaver eleven selv kan/skal løse evt. sammen med nærmeste voksne.

## Hvad fortæller Asger Jorn i spejderdagbøgerne?

I spejderdagbøgerne møder vi Asger Jorn som et ungt og legende menneske. Hans oplevelser og fortællinger foregår i tæt samspil med naturen. Han fortæller om lege, de selv finder på, han udviser lederskab, gennem hans tegninger fortæller han om det samvær og sammenhold der er i hans patrulje. Hans bøger oser af kreativitet og et ønske om at fortælle en historie.

For spejdere er Asger Jorns spejderdagbøger og hans spejdetid interessant. Vi nikker genkendende til hans leg og skabertrang. Vi glædes over den karriere han har. Når vi ser Asger Jorns billeder, ser vi spejderen Asger Jorn. Vi genkender os selv i glæden ved legen, naturen og skabertrangen.

Vi bliver udfordret af hans måde at udtrykke sin kreativitet på. Derfor er han interessant, for også spejdere vil gerne udfordres.

## Udvikle hele mennesker

Det er spejderbevægelses opgave at bidrage til at udvikle børn og unge til hele mennesker, dvs. udvikle dem fysisk, socialt, åndeligt, intellektuelt, selvstændigt og følelsesmæssigt. Vi opfatter spejderarbejdet som en proces, der udvikler børn og unge til selvstændighed og ansvarlighed.

## Hvad vil det sige at være spejder?

I spejderarbejdet foregår læring i det konkrete rum, naturen. I naturen eller uderummet sker læring gennem konkrete aktiviteter med et konkret mål for øje. Uderummet lægger op til at eleven/spejderen får brug for alle sine sanser og udevikler dem. I spejderarbejdet sker læring i aktivitet, "Learning by Doing". Spejdere færdes i og med naturen. Spejdere lærer i og med naturen.

Spejdere arbejder i patruljer. Læring foregår i arbejdsfællesskabet. Alle bidrager efter bedste evne. Samarbejde belønnes ved at det konkrete mål nås –

sammen. For spejdere er inklusion en selvfølgelighed. Her er plads til alle.

Spejdere leger meget, både små som store. De små har deres lege, de store har andre lege med mere udfordring i. Nogen gange finder man selv på en leg, andre gange er der traditionelle spejderlege. Legene bruges socialt og som læring. Som regel er læringen i uderummet formet som leg. På lederplan kan der blive lagt en leg ind ved møderne.

På en spejderlejr kan en græsmark omdannes til en lille by med, ildsted, telte og indgangsportaler. Spejdere er kendetegnet ved skabertrang og initiativ.

Enhver patrulje har en patruljeleder, der kun kan have sin autoritet, hvis han udøver sit lederskab med omtanke. Han skal give plads, lytte og gå foran med et godt eksempel. Spejdere stræber efter at blive gode eksempler for hinanden. Mange ledere i dagens Danmark har i deres tidligere liv været spejdere.

*Vi håber I kan bruge vores materiale i skolen og derigennem give eleverne mulighed for at finde deres egen indre Asger Jorn, indbegrebet af fantasi, leg, farver, natur, samarbejde, skabertrang, kreativitet, lederskab og glæde. Asger Jorn var en glad spejder.*

*Vil du arbejde mere med Asger Jorn og kunsten, kan du se meget mere på museum Jorn hjemmeside under "børn & unge".*

*[www.museumjorn.dk/da/boern\\_\\_unge.asp](http://www.museumjorn.dk/da/boern__unge.asp). Her er der mange flere aktiviteter.*



# Totem

Stjernen var Asger Jorns totem som KFUM-spejder i Silkeborg. Stjernen symboliserede den, som stræbte efter de højeste mål. Søgte mod stjernerne. Asger Jorns spejderkammerat Helge Clavind Thomsen havde byen som totem, og den skulle symbolisere den flittige.



## Tema / Område: Totem

# Totem

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**

1 –



**Niveau**

1 – 1, 2 og 3



**Varighed**

1 time

### Aktivitetsbeskrivelse

Et Totem er noget fra naturen som passer på, hjælper og vejleder en. Totem er af indiansk oprindelse.

Asger Jorn havde sit eget totem. Han havde valgt 5-stjernen, og i hans dagbøger afslutter han sine beretninger med sit totem.

Når du skal vælge dit eget totem, så tænk på hvilke sider af dig selv du gerne vil have totemmet skal signalisere.

Vi opfatter dyr på forskellige måder. Mange dyr ses som symboler på menneskelige egenskaber.

- Skildpadde – langsom, god til at passe på sig selv
- Løve – stærk
- Ørn - tapper
- Hund – trofast

Hvordan er du? Hvilke egenskaber vil du gerne signalere?

### Formål

Opgaven lægger op til overvejelser om egen personlig fremtræden



### Materialer

Følgende skal bruges:

- 1 lille bor til at lave hul til snøre

Pr. person:

- 1 stykke pil af 10-12cm længde. Lillefingertykt
- Snitte knive
- 15-20 cm lædersnor

### Evt. Instruktion

Niveau 1. Lav dit eget totem på et stykke pil og brug det som pynt på dit tøj

Niveau 2. Tegn dit totem på et stykke krympeplast og lav en halskæde du kan have rundt om halsen.

Niveau 3. Tegn dit totem på et stykke læder og brug det som armbånd

Til krympeplast er der flg. Instruktion:

1. Krympeplast har 2 sider, en glat og en ru. Tegn/ farv på den ru side
2. Klip rundt om dyret
3. Lav et hul i toppen med en hullermaskine
4. Opvarm ovnen til 130 grader
5. Læg krympeplasten på bagepapir på en bageplade
6. Bag i 3-4 minutter. Krympeplasten vil krølle sig mens det krymper, men det vil glatte sig ud igen. Ellers glat med en paletkniv, når I tager det ud af ovnen
7. Sæt en lædersnor i hullet.

NB! Når man brænder krympeplasten bliver det ca. 1/5 del af den originale størrelse og ca. 1,25 mm tykt og hårdt.



# Dagbog

Asger Jorn er i dag kendt som betydningsfuld verdenskunstner. Måske blev kimen lagt i Silkeborg som KFUM-spejder.

Asger Jorn illustrerede i årene 1930-1932 fire forskellige spejderdagbøger. Spejderpatruljerne skulle føre dagbog over patruljens virke. Det kunne ske ved både tekst og illustrationer. Asger Jorn forstod at illustrere patruljens virke levende i såvel tekst som tegning. Gerne med uhøjtidelig humor.



## Tema / Område: Dagbog

# Dagbog / blog

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**

1 – 5



**Niveau**

1, 2 og 3



**Varighed**

Ikke opgivet

### Aktivitetsbeskrivelse

I løbet af 14 dage skal der laves en lille dagbog/logbog over dagens hændelser, både de gode og de mindre gode

### Formål

Den enkelte skal kunne reflektere over dagens hændelser og gengive dem på skrift. Når de 14 dage er gået, kan man fortælle om de bedste/dårligste oplevelser, der har været og hvorfor de har været gode/dårlige

### Materialer

Følgende skal bruges:

- Papir / Kinabog
- blyant
- PC / tablet

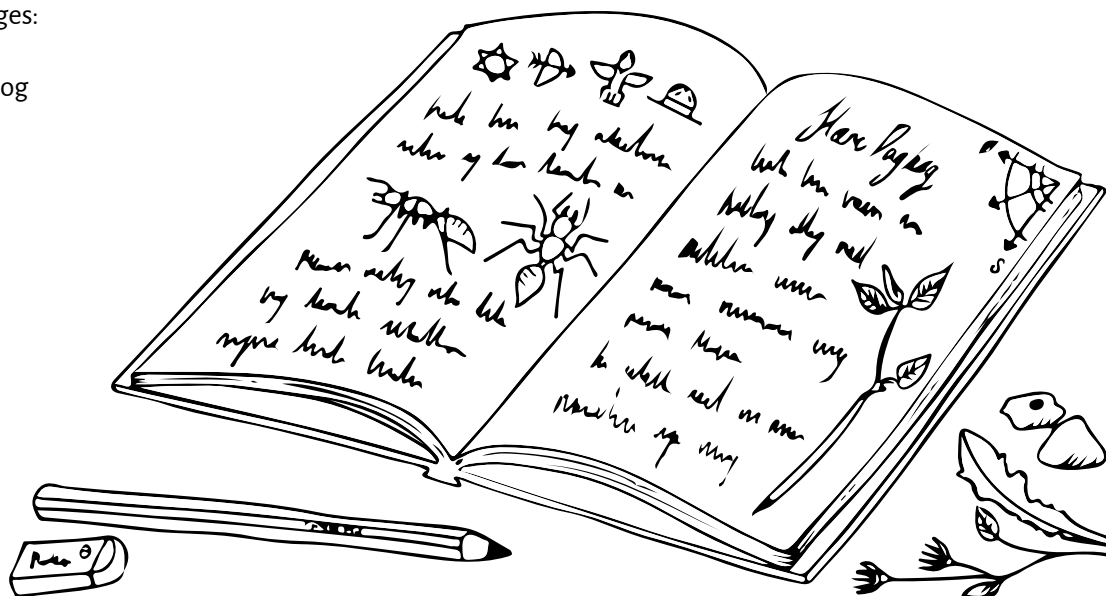
### Evt. Instruktion

Niveau 1: få evt. hjælp af forældre til at skrive om dagens hændelser. Når ugen er gået kan der tales om den bedste og den dårligste oplevelse i løbet af ugen.

Niveau 2: Brug tablet eller pc og lav en lille beskrivelse over dagens oplevelser, både gode som dårlige. Når de 14 dage, er gået, kan man dele den bedste og dårligste oplevelse med de andre. (brug evt. Bookcreator)

Niveau 3: Der skal laves en blog på internettet, hvor klassen eller den enkelte/hold kan dele dagens oplevelser med hinanden. Når de 14 dage er gået, skal man finde de 2 bedste og de 2 værste oplevelser og begrunde hvorfor. Efterfølgende giver det basis for en god diskussion i gruppen og måske en løsning.

Brug evt. ASGERJORN bloggen på [www.silkeborggruppe.dk](http://www.silkeborggruppe.dk) - menu Asger Jorn og få et login til klassen eller dig selv. Nu kan du dele dine oplevelser med en masse andre fra hele landet.







# Naturen

Asger Jørn elskede naturlivet. KFUM-spejderne i Silkeborg var og er heldige at have en storslået natur i nærheden.

I naturen bliver det enkelte menneske sat i et større perspektiv. Her kan det være godt at lade roen falde over sig, falde i staver og blot nyde øjeblikket. Eller gå på opdagelse. Naturen er overvældende på alle tider af året og døgnet.



Tema / Område: Naturen

# Mal/tegn dit eget dyrebillede

## Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**

1 –



**Niveau**

1, 2 og 3



**Varighed**

1 time

## Formål

Den enkelte skal kunne opnå en fornemmelse for dyrets proportioner. Der kan arbejdes med farvelære.

## Materialer

- Billeder af forskellige danske dyr
- Udstoppet dyr
- Papir
- Blyant
- Vandfarver/maling

## Aktivitetsbeskrivelse

På en tur i naturen skal man få øje på et dyr. Dette dyr skal tegnes.

I tilfælde af manglende dyr der står stille længe nok, kan udstoppede dyr eller billeder af dyr fra bøger eller internettet bruges.

## Evt. Instruktion

Brug evt. [www.google.dk](http://www.google.dk) – og vælg billeder





## Tema / Område: Naturen

# Iagttagelsestegning

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**

5 –



**Niveau**

1, 2 og 3



**Varighed**

30 min.

### Evt. Instruktion

1. Find et sted i skoven/naturen, hvor man kan sidde spredt fra hinanden
2. Udlever tegnebræt og blyant
3. Instruer dem i ikke at tale med hinanden, mens de tegner det de ser
4. Tegn

### Aktivitetsbeskrivelse

Alle sætter sig et godt sted, hver for sig. Der skal være stille, mens der tegnes det de ser eller har set.

### Formål

- At opleve stilheden
- At træne tilstedeværelse og nærvær med alle sanser åbne
- At øge koncentration
- At træne iagttagelse og overføre dem til tegning

### Materialer

- Blyant og papir
- Tegnebrætter (lidt større end A4) med elastikker rundt om til at fastgøre papiret.
- Alternativt kan malertape bruges til at fastgøre papiret med



## Tema / Område: Naturen

# Insekthotel

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
3 – 20



**Niveau**  
1, 2 og 3



**Varighed**  
1-3 timer

### Aktivitetsbeskrivelse

Der skal fremstilles en bolig, så du kan studere "livets gang" på nærmeste hold

### Formål

Aktivt at forbedre dyrs – her insekters – levevilkår, og derigennem få en opmærksomhed på, hvordan insekterne lever i naturen.

### Materialer

- Kasse af træ
- Indsamlede naturmaterialer
- Evt. hønsenet

### Evt. Instruksion

Til at lave et insekthotel skal du bruge en kasse af træ, fx et vinkasse, æblekasse eller en du bygger selv. Kassen skal fyldes op med træ, kviste eller andet naturmateriale, der giver insekterne mulighed for at kunne gemme sig under. Du kan også bruge rør, mursten, halm, hø, grankogler, mos, ....Vigtigt er at det er tørt og ikke råddent.

Kassen kan dækkes med hønsenet, så tingene ikke falder ud, når kassen sættes op.

Derefter sættes insekthotellet op et sted i haven, ved skolen eller spejderhuset.

Sæt det gerne et synligt sted, da et insekthotel ofte er meget dekorativt, udeover at det er til gavn for insekterne.

I stedet for at bruge en trækasse, kan denne selvfølgelig også bygges af brædder.

For yderligere inspiration søg på "insekthotel" under Google – billeder.



## Tema / Område: Naturen

# Pas på naturen

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
5 –



**Niveau**  
1, 2 og 3



**Varighed**  
1,5 time

Niveau 2 – Lav en plakat med forskellige fornuftige måder at begå sig i naturen.

Vis et rollespil med familien Danmark på tur i skoven, hvor de er nogen skovsvin.

Niveau 3 – Nærstuder hjemmesider fra naturfredningsforeningen og Naturstyrelsen. Find ud hvilke regler, der er for adfærd i skov, strand og mark

Brug evt. Naturstyrelsens hjemmeside:  
[www.naturstyrelsen.dk](http://www.naturstyrelsen.dk)

### Aktivitetsbeskrivelse

Hvilke regler er fornuftige at have i naturen?

Det kan enten gøres som modsatte billeder, en oplysende plakat eller et stykke drama.

Lav et stykke drama der viser hvordan familien Danmark bør opføre sig, for at vi kan passe godt på vores natur.

### Formål

At holde vores natur ren

### Materialer

- Rødt og grønt A4-papir
- A1 karton til store plakater
- Farver
- Tusser

### Evt. Instruktion

Niveau 1 – Tegn 2 billeder af familien Danmark på skovtur.

På det røde papir tegnes hvordan man ikke opfører sig i naturen.

På det grønne papir tegnes hvordan det er rigtigt at opføre sig



## Tema / Område: Naturen

# Tegn en lyd

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**

4 –



**Niveau**

1,2 og 3



**Varighed**

½-1 time afhængig af spejdernes optagethed af opgaven.

### Aktivitetsbeskrivelse

På en tur i naturen er opgaven at være stille i 10 minutter og lytte intenst. Herefter skal man tegne det man hører. Gerne på stedet.

### Formål

At træne høresansen og visualisere den

### Materialer

- Tegnebræt
- Farver (blyantsfarver er at foretrække)
- Papir

### Evt. Instruktion

1. Gå en tur et sted i naturen, hvor der er mange lyde (fx fugle, træernes susen, vandløb)\*
2. Sæt jer, gerne et smukt sted, og lyt. Det kan være i en skov, ved en sø, ude ved havet, i en park - eller et helt andet sted.
3. Sid helt stille
4. Lyt til verden. Hvad kan du høre?

Efter 5 - 10 minutter kan du åbne øjnene forsigtigt. Kig dig omkring - måske kan du se dyr, som ikke har opdaget dig.

5. Tegn nu det du hørte

\*Brug evt. "stilleskoven", hvis I har en sådan i kommunen



# Leg

Asger Jorn var helt pjattet med at lege. Hele livet. Leg er godt for børn og voksne. For alle. Og ind imellem er det allersjoveste selv at finde på nogle lege. Som patruljefører for Musvitterne fandt Asger Jorn i 1931 på en leg om slaget ved Dannevirke i 1864. Patruljen blev delt op i to hold – tyskere og danskere.

Grankogler gjorde det ud for krudt og kugler. Når man var ramt fem gange, døde man. Midt under slaget byttede man roller, så tyskerne blev danskere, og danskerne blev tyskere. Og til allersidst gik alle i samlet flok hen for at slutte aftenen af med kaffe og kage. Asger Jorn fortalte om denne aktivitet i tekst og billede i spejderdagbogen.



## Tema / Område: Leg

# Skab en ny leg/aktivitet

### Aktivitetsfakta



#### Antal deltagere

2 – 10 hold, 2 – 4 deltagere



#### Niveau

2 og 3



#### Varighed

60 - 120 min. Meget anvendeligt som en delaktivitet i en større event.

### Aktivitetsbeskrivelse

Velkommen til udvikling af en ny leg/aktivitet! Ideen med denne aktivitet er at udvikle nye lege eller aktiviteter eller forbedre allerede beskrevne ideer eller færdige aktiviteter/lege.

Ved hjælp af de 6 materialer der er tilgængelige på hver post skal holdet udvikle en ny leg eller aktivitet. Derefter skal de afprøve om den virker eller endnu bedre afprøve den på et andet tilfældigt hold i nærheden. Aktiviteten beskrives inden holdet går videre til næste post.

Hver post består af en pæl med flag/markering, kina-bog, blyant, kuglepen, postinstruktion

Forslag til materialer til 15 poster i alt.

#### Post 1

Lommelygte  
Blomsterpinde  
Kompas  
Saks  
Sejlgarn  
Farvet papir

#### Post 2

Kikkert  
Balloner  
Hammer og søm  
Toiletpapir  
Bordtennisbold  
Besnøringsreb

#### Post 3

Vand  
Crydeske  
2 æbler  
Krus  
Radioer  
Sejlgarn

#### Post 5

Knobreb  
Morsenøgle  
Alufolie  
Mælkekarton  
Stofrester  
Farvekridt

#### Post 7

Sort affaldssæk  
Syltetøjsglas  
Schweizerkniv  
Skærebræt  
Stopur  
Vand

#### Post 9

Kopipapir  
Kort & godt  
Tennisbold  
Farvekridt  
Perler  
Sytråd

#### Post 11

Presenning  
Pruttepude  
Mariekiks  
Husholdningsfilm  
Mursten  
Høstbindegarn

#### Post 4

Sugerør  
Spejdersangbog  
Tændstikker  
Alm. tape  
Tom sodavandsdåse  
Sejlgarn

#### Post 6

Tom plastflaske  
Tebreve  
Sprit  
5 kartofler  
Terning(er)  
Sejlgarn

#### Post 8

Taljeblok  
Besnøringsreb  
Korkprop  
Modellervoks  
Roulade  
Farvet papir

#### Post 10

Morseflag  
1 m rafte  
Spand  
Sejlgarn  
Nedløbsrør  
Tennisbold

#### Post 12

GPS-modtager  
Korkprop  
Frisbee  
Gaffatape  
Målebånd  
Stofrester



Post 13

Spade  
Konservesdåse  
Cykelslange  
Litermål  
Farvet karton  
Ståltråd

Post 14

Legoklodser  
Sprittusch  
Nål & tråd  
Lille presenning  
Stofrester  
5 gulerødder

Post 15

Pælebor  
Lod(der)  
Vaterpas  
Besnringsreb  
4x1 m rafter  
Paraply

**Formål**

At tænke nye tanker, være kreativ, skabe nyt ved anvendelse af noget eksisterende

**Materialer**

Op til 15 poststandere meget synlige pæle monteret med postbeskrivelse og vejledning jf. nedenstående posteksempel. Forsiden er standard og ens på alle poster – mens bagsiden er forskellig mht. nr. og materialer.

6 stk. forbrugsmaterialer ved hver post ud fra ovenstående specifikation. Der kan valgfrit anvendes andre materialer.

**Evt. Instruktion**

Første gang en pæl/flag besøges vil man skulle udvikle en ny aktivitet/leg. Har der været flere ved posten kan man enten udvikle en ny eller forbedre en eksisterende.

Poster placeres tæt og i synsafstand af hinanden – det er meningen at der bruges tid på posterne og ikke på transport mellem posterne.

*Eksempel på post forside og bagside***Generel information**

Velkommen til "udvikling af en aktivitet/leg"!

Her ved posten ligger seks forskellige materialer. Det er nu jeres opgave at udvikle en ny aktivitet, hvor mindst fire af de seks ting anvendes.

Det er op til jer selv, hvor meget tid I vil bruge på udviklingen af aktiviteten. Det kan være en god investering at bruge et par minutter ekstra, for at gøre aktiviteten bedre.

I kan komme til at stå og mangle lige netop én ting, der kan fuldende jeres aktivitet. Derfor kan I låne en ting eller to i vores låneafdeling ved startteltet. Vi vil dog bede jer om at begrænse lånene mest muligt, da tanken med aktiviteten netop er at afprøve, hvor gode aktiviteter man kan udvikle ud fra få konkrete, udleverede materialer.

Aktiviteten skal gerne være sjov, lærerig, meningsfuld og give mulighed for indflydelse. Det er helt perfekt, hvis posten endvidere kræver samarbejde for at kunne klares.

Når I er færdige med aktiviteten, kan I afprøve den på et andet hold. Ud fra deres reaktion evaluerer I jeres aktivitet og skriver den endelige idé ned i kinabogen, der er ved posten. Husk at beskrive aktiviteten så godt, at andre vil kunne forstå den

I kan vælge at bruge de nedskrevne ideer fra de foregående hold som inspiration.

Post 1

På denne post har I følgende materialer at gøre brug af:

- En lommelygte
- To blomsterpinde (den ene må forbruges)
- Et kompas
- En saks
- En stump sejl garn (må forbruges)
- To stk. farvet papir efter eget valg (må forbruges)

Ryd venligst op efter jer!



## Tema / Område: Leg

# Triolektisk fodbold

### Aktivitetsfakta



#### Antal deltagere

1 – 3 deltagere på hvert hold



#### Niveau

1, 2 og 3



#### Varighed

3 x 8 minutter

### Aktivitetsbeskrivelse



Et spil udviklet af Asger Jorn

Den sekskantede fodboldbane bruges over store dele af verden til at spille det triolektiske

fodboldspil, som Asger Jorn opfandt i begyndelsen af 1960'erne. Spillet udsprang af de tanker, Jorn gjorde sig om samfundet. Han illustrerede dem ved at opfinde et fodboldspil, som skal spilles af tre hold på en bane med tre mål.

Her handler det om at forsvare sig og indgå alliancer - ikke om at angribe.

Treholds-fodbolden viser Jorns idéer om en ikke voldelig udvikling i verden. Under den kolde krig ønskede Jorn at indføre en "tredje kraft", der kunne ophæve konfrontationen mellem øst og vest. Han sammenlignede idéen med fodbold: To hold, der spiller mod

hinanden, spiller aggressivt, men sætter man et tredje hold på banen, opstår der en skiftende balance, som fremmer evnen til hele tiden at tænke nyt og orientere sig i samarbejder. Helt grundlæggende så han verdens og kulturens udvikling i lyset af disse tanker.

Triolektisk fodbold spilles på en sekskantet bane, hvor hver side er 30 meter lang.

Man spiller med 3 hold og seks spillere på hvert hold. Reglerne herunder er tilpasset størrelsen på denne bane, som er 1/3 af den originale.

### Formål

Samarbejde i flere dimensioner

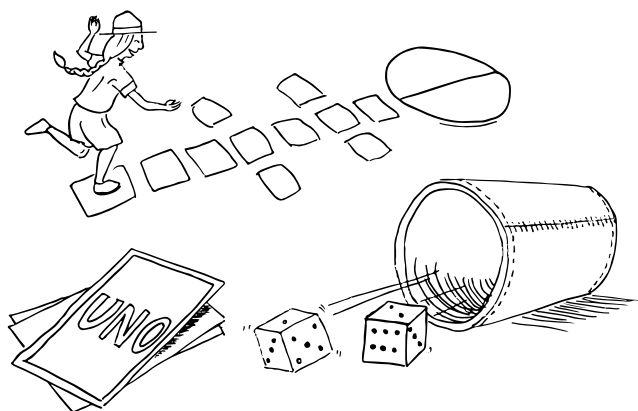
### Materialer

3 små mål, en fodbold og en 6 kantet bane mærket op

### Evt. Instruktion

Regler for triolektisk fodbold:

- Man spiller tre hold ad gangen med én bold.
- Det hold, som har bolden, spiller mod de andre.
- Antal spillere: 1-3 spiller på hvert hold.
- Varighed: 3 perioder, hvor hver periode varer 8 minutter
- Vinder: Det hold, som lukker færrest mål ind (dvs. med laveste scorer imod sig)
- Ud over rødt og gult kan gives et blå: 2 minutters udvisning





# Vær beredt

Asger Jorn var spejder med liv og sjæl og til enhver tid drejede det sig om: "Vær beredt". Løftet har følgende ordlyd: "Jeg lover på min ære efter bedste evne at være tro imod Gud og mit fædreland og være hjælpsom mod alle og holde spejderloven".

Jorn kunne lektien og hjalp til med, at rekrutterne også fik det ind på ryggen. Det var indgangen til et fællesskab, der rummede masser af højtid, patos, sære påfund, friluftsliv, konkurrencer, fantasi, legemlige og intellektuelle udfordringer og nærvær.



## Tema / Område: Vær beredt

# Værdier

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**

1 –



**Niveau**

2 og 3



**Varighed**

-

Lav en nutidig beskrivelse af de 10 værdier i spejderloven fra Jorns tid

### Formål

Den enkelte skal kunne vurdere og reflektere over, hvilken betydning de enkelte værdier havde dengang og har i dag.

### Materialer

- Papir, blyant
- Pc - tablet

### Aktivitetsbeskrivelse

Spejder er ikke noget man går til - det er noget man er...

Værdier var noget Jorn gik meget op i, men hvad er det egentlig værdierne betyder?

### Asger Jorns spejderværdier

*En spejder er sand i al sin tale og færden*

*En spejder er tro*

*En spejder er nyttig og hjælpsom mod alle*

*En spejder er en god kammerat*

*En spejder er ridderlig i al sin færd*

*En spejder er god imod dyr*

*En spejder er lydig*

*En spejder er frejdig*

*En spejder er sparsommelig og nøjsom*

*En spejder er ren i tanke, ord og handling*





# Fortælling

Asger Jorn elskede fortællinger. Patruljefører Peter Knudsen var en fantastisk fortæller, og han berettede levende om indianer og cowboyer, vildmarkens vilde dyr og meget andet.

Fortællinger opsluger os, skaber fællesskab, øger vor viden og udvider vor fantasi. Asger Jorn var en hund efter gode historier. Og han fortalte dem gerne videre. Eller fandt på nye fortællinger – fortalt mundtligt eller fremstillet kunstnerisk, f.eks. som tegninger i patruljedagbøgerne.



## Tema / Område: Fortælling

# Billede fortælling

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**

1 -



**Niveau**

1 og 2



**Varighed**

10-60 min

### Aktivitetsbeskrivelse

I denne aktivitet skal man fortælle eller skrive en historie ud fra Asger Jorns illustration af kannibalerne.

### Formål

I denne aktivitet bliver deres fantasi en vigtig del og de har helt selv ansvaret for deres historie. Dette styrker selvstændigheden. Desuden skal de motiveres til at bruge deres fantasi til at tegne oplevelser fra deres egen hverdag.

### Materialer

Billedet af kannibalerne.

### Evt. Instruksion

Der kan varieres med sværhedsgraden af opgaven. Man kan dele børnene op i hold eller de skal arbejde hver for sig.

Historierne, der bliver skrevet kan læses op for gruppen.





## Tema / Område: Fortælling

# Fortælling med skift

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
Minimum 4 personer.



**Niveau**  
1, 2 og 3



**Varighed**  
Ca. 30 min

### Aktivitetsbeskrivelse

Denne aktivitet går ud på at en gruppe skal finde på en historie om noget valgfrit. Det skal de gøre ved at den første person starter på en historie, dette kunne være lederen/læreren. Lederen/læreren er ansvarlig for tiden og styrer hvornår der skal skiftes til ny fortæller. Når den første person har snakket i et stykke tid, skal der skiftes til den næste fortæller i rækken. Dette gentages indtil alle har været fortællere. Det skal tydeliggøres for den sidste fortæller, at historien skal afsluttes. På denne måde kommer alle til tale og historien bærer præg af alle børn.

### Formål

Dette er en fælles opgave, hvor børnene skal samarbejde om at udvikle den bedst mulige historie. Det vil sige at alle er aktive i denne leg.

### Materialer

Der er her ikke behov for materialer, men kan efter konteksten være et godt redskab.

### Evt. Instruktion

Niveau 2 – Lederen/læreren kan medbringe nogle ting som skal nævnes i historien. Det kan forløbe således at lederen/læreren ligger en bunke med ting i midten af rundkredsen, ligeså mange ting som der er personer. Så skal hver enkelt person have en ting med i deres del af historien. Den enkelte person kan enten selv vælge tingen eller lederen/læreren kan uddele disse.

Niveau 3 – Her kan man gøre brug af stemningskort(glad, ked af det, vred, opgivende, sur, lykkelig, uvirkelig), så stemningen skifter undervejs.

Historien kan skrives ned/tegnes/filmes/optages og gemmes. Videoen kan evt. lægges op på et socialt medie.



## Tema / Område: Fortælling

# Husk en historie

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
Minimum 3 personer



**Niveau**  
1, 2 og 3



**Varighed**  
20-60 min

### Aktivitetsbeskrivelse

Denne lille huskeleg går ud på at en historie skal vandre gennem flere personer og til sidst skal den sammenlignes med den oprindelige historie.

### Formål

Denne huskeleg er en samarbejdsøvelse og styrker samarbejdet. Det er dog vigtigt, at hver person gør sit bedste. Børnenes huskeevner og fortællerevner styrkes.

### Materialer

En nedskrevet kort historie.

F.eks.:

#### **En røverbane uden en jante**

*Når en røverbande  
ikke har en jante  
og har tabt den ene vante  
kommer deres tante  
med en guirlande  
i en potteplante.*

*Tantens guvernante  
hedder Rosinante  
hun skal altid fjante.  
Røverbandens tante  
gi'r en reprimande  
til sin fjanteguvernante*

### Evt. Instruktion

Legen starter med at lederen/læreren læser en historie op for en person, mens resten af gruppen venter på afstand. Det skal altså kun være den ene person der hører historien. Aktiviteten foregår til der kun er en person tilbage. Denne sidste person skal nemlig fortælle historien til alle og her skal der sammenlignes med den oprindelige historie.





Tema / Område: Fortælling

# Oplev en historiefortæller

## Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**

Intet minimum eller maksimum



**Niveau**

1, 2 og 3



**Varighed**

30-60 min

historier lidt udover det sædvanlige. Denne historiefortæller kan være en bekendt fra sognet, præsten/bedemanden, bibliotekaren eller en anden med gode fortælleevner.

## Formål

Det er vigtigt, at børnene lærer at lytte, samt kunne leve sig ind i den fortalte historie. Udover dette kan børnene blive inspireret af historiefortælleren.

## Materialer

En historiefortæller.

## Aktivitetsbeskrivelse

I denne aktivitet er børnenes opgave at være lyttende. De skal opleve en historiefortæller, som kan fortælle



Tema / Område: Fortælling

# Optræde til lejrball/for klassen

## Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**

Minimum 3 personer



**Niveau**

1, 2 og 3



**Varighed**

10-60 min

en historie osv. Pointen er, at man skal videregive en fortælling på den ene eller anden måde til publikum.

## Formål

Det, at turde stille sig op foran en forsamling og sige/mime noget, styrker i de fleste tilfælde selvværdet.

## Materialer

- Sketchbog
- Vitser

## Evt. Instruktion

Denne forsamling kunne være til et lejrball.

## Aktivitetsbeskrivelse

Til denne aktivitet skal man optræde foran en forsamling. Det kan bl.a. være ved at mime, skuespil, fortælle



# Kreativ

Asger Jorn var hele tiden i gang med at lave billeder. Jorn malede ikke kun malerier. Han benyttede mange forskellige materialer.

Til tider skiftede han den traditionelle malerpensel ud med snore eller kugler dypet i maling. Asger Jorn arbejdede med ler, papir, maling, sten, lærred, stof og tråd. Dette blev til en række spændende og anderledes kreationer. Asger Jorn var en meget kreativ person selv når han skulle udfolde sig med musik og teater.



Tema / Område: Kreativ

# Male med materialer

## Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
1 – 30 personer



**Niveau**  
1, 2 og 3



**Varighed**  
45-90 minutter

## Aktivitsbeskrivelse

Denne aktivitet handler om at bytte penslen ud med forskellige materialer og genstande og med dem skabe nogle sjove og anderledes malerier. Man vælger 3 forskellige farver maling og én genstand, som man vil bruge som pensel til at male sit maleri med.

## Formål

Formålet med denne opgave er, at udfordre børnenes kreative sans ved at bryde rammerne for almindelig maleri.

## Materialer

- Maling
- Lærred eller karton til at male på
- Forklæde

Forskellige materialer man kan male med, fx:

- Kugler
- Snor
- Piskeris
- Grankogle
- Grene
- Ske/gaffel
- Krøllet avispapir

## Evt. Instruktion

Man kan som Jorn vælge at dykke snore i maling og ligge dem på lærredet, dykke kugler i maling og lade dem rulle hen over lærredet eller lade malingen dryppe ned på lærredet fra en ballon, som man har fyldt med maling og prikket et lille hul i.

Man kan bruge lige de materialer man vil – kun fantasien sætter grænser. Man kan også vælge en kategori at holde sig inden for, for eksempel køkkenredskaber med piskeris, gaffel og grydeske eller naturmaterialer med grankogler, grene og blade.



## Tema / Område: Kreativ

# Masker i ler

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
1 – 15 personer



**Niveau**  
1 og 2



**Varighed**  
90 minutter

### Aktivitetsbeskrivelse

Der skal laves en maske i ler

### Formål

Formålet er at fremme den kreative sans og bruge fantasien. Også finmotorikken og tålmodigheden, for nogen, udfordres når der skal laves øjne, øre og mund.

### Materialer

- Ler
- Dug eller plade til at arbejde på (det sviner lidt)
- Kagerulle
- Redskaber til at ridse i leret
- Plastikposer
- Lerovn
- Maling
- Pensler

### Evt. Instruktion

Alle får udleveret en klump ler, som først skal æltes. Rul leret ud til den er 1 cm tyk og ca. 15x15 cm (størrel-

sen bestemmer man selv - dette er blot et forslag). Så skærer man et ansigt ud. Sørg for at masken slipper bordet inden der laves videre på den. Det overskydende ler bruges til at lave øjne, næse, mund, øre eller måske hår. Man bestemmer helt selv, hvordan ens maske skal se ud. Når man er færdig med masken lægges den til tørre og derefter kan den brændes. Når masken er brændt kan den males i flotte farver.

Når man arbejder med ler er der nogle ting man skal huske:

1. Ælt leret godt - så forsvinder luftboblerne der ellers kan få leret til at slå revner når det tørre og brændes.
2. Hold leret fugtigt - bliver man ikke færdig med sit arbejde kan man ligge den ufærdige maske i en lukket pose, så leret holdes fugtigt.
3. Man kan bruge "slikker" til at sætte ler sammen. Slikker er knust tørret ler, der blandes med vand, til det har en konsistens, der minder om yoghurt. Rids de to overflader, der skal sættes sammen og smør lidt slikker på.
4. Brug forskellige redskaber til at ridse/tegne i/ forme leret.
5. Lad leret tørre helt inden det brændes! Ellers kommer der revner under brændingen.
6. Du kan male den brændte maske med akrylmaling.

Har man ikke en lerovn, kan man prøve at lave en aftale med den lokale skoles billedkunstlærer om at låne deres ovn.



Tema / Område: Kreativ

# Vandalisme/modifikationer

29

## Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
1 – 30 personer



**Niveau**  
2 og 3



**Varighed**  
45 minutter

## Materialer

- Gamle malerier
- Pensler
- Maling
- Forklæder
- Evt. afdæknings dug

## Evt. Instruktion

Man kan finde mange af disse malerier på loppemarkeder. Måske har nogen malerier stående i garagen klar til at komme på lossepladsen.

## Aktivitetsbeskrivelse

Find nogle gamle værdiløse malerier på et loppemarked eller lignende. Brug motivet som baggrund og mal nye elementer herpå uden at male hele billedet over.

## Formål

Formålet er at fremme den kreative sans og at bruge fantasien.

Der kan hentes inspiration ved at se på Asger Jorns maleri "Den foruroligende ælling" eller "Avantgarden overgiver sig aldrig".





Tema / Område: Kreativ

# Væve med naturmaterialer

## Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
6 personer



**Niveau**  
2 og 3



**Varighed**  
90 minutter

## Aktivitetsbeskrivelse

Lav en lille væv med lister, skruer og høstbindegarn eller ved at binde en ramme af grene og høstbindegarn. Find nu forskellige materialer fra skoven, så som græs, grene, siv m.m. og brug disse til at væve et flot naturtæppe.

## Formål

Formålet er at fremme den kreative sans, fantasi og udfordre finmotorikken.

## Materialer

- Pinde/lister til at lave en ramme
- Snore/høstbindegarn
- Naturmaterialer

## Evt. Instruktion

Start med at lave rammen til væven. Den kan laves af små lister, man skruer sammen, pinde der bindes sammen eller helt simpelt af en "y-gren". Derefter laves selve vævesnorene med en stærk snor (ikke garn, da det kan knække) eller med høstbindegarn. Så tager man sit lange græsstrå eller gren og begynder at væve mellem snorene. Nogle materialer knækker nemt, så vær omhyggelige med hvilke materialer, der vælges. Dette er også en god øvelse i at undersøge forskellige materials holdbarhed og sprødhed. Birkeris bøjer let uden at knække. Vævningen vil formodentlig få en rå kant, da mange af materialerne ikke er lange nok til at nå mere end én gang hen over væven. Ønsker man en mere lige kant, kan man tage en saks og klippe kanten til.

Vil man gerne gemme sit vævede billede i længere tid, skal man huske at vælge materialer, der i forvejen er tørre. Bruges friske materialer, vil de over tid "synke sammen".

*Niveau 3* – Kan man udfordre ved at lave én stor væv, som holdet arbejder sammen om at væve et billede på. Man kan også bruge det vævede billede som lærred og senere male på det. Der er mange muligheder - kun fantasien sætter grænserne!



# Nordisk kunst

Asger Jorn var medredaktør for KFUM-spejdernes blad Luren. Det er meget tænkeligt, at det var Asger Jorn, som fandt på navnet. Det var i hvert fald ham, der skabte bladet hoved med to store lurer fra den nordiske oldtid.

Asger Jorn var livet igennem optaget af nordisk kunst. Det brugte han meget tid og mange penge på. Blandt andet ved at besøge talrige af de danske landsbykirker og affotografere den gamle kunst, der findes her.



Tema / Område: Nordisk kunst

# Nordisk kunst i lokalområdet

## Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
5 – 25



**Niveau**  
1, 2 og 3



**Varighed**  
1½ time

## Aktivitetsbeskrivelse

Besøg en ældre kirke og gå på opdagelse efter gamle udsmykninger, stenskulpturer, kalkmalerier. Få gerne en lokalkendt (fx præsten eller graveren) til at fortælle om billedernes sammenhæng med kristendommen

## Formål

At kunne iagttage og beskrive nordisk kunst. Hvilke fællestræk er der i den nordiske kunst.

## Materialer

Ingenting, men et fotoapparat vil kunne gøre god gavn

## Evt. Instruktion

Se evt. på kalkmalerier.dk eller kirke-skole.dk og få inspiration

Niveau 1, 2 og 3 – Besøg den lokale kirke og gå på opdagelse efter gamle udsmykninger og billeder.

Vælg et af dem og tegn det over på et stykke papir.

Prøv at beskriv billedet med ord overfor dine kammerater. Hvilke følelser får billedet frem i dig?

Niveau 2 og 3 – Hvilken betydning har dette billede?

Kan du genkende noget fra bibelen i billedet?

Hvorfor tror du at nogle af billederne/skulpturerne gerne vil gøre dig bange?

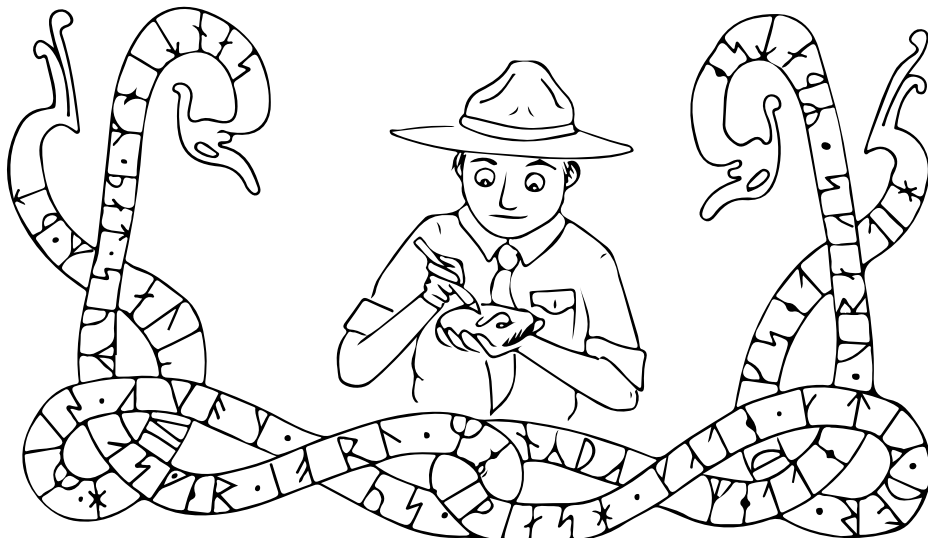
Niveau 3

[http://politiken.dk/kultur/boger/faglitteratur\\_boger/ECE126202/asger-jorn-og-de-10000-aar/](http://politiken.dk/kultur/boger/faglitteratur_boger/ECE126202/asger-jorn-og-de-10000-aar/)

Læs vedlagte artikel om Asger Jorns interesse for nordisk kunst.

Besøg den lokale kirke og diskuter ud fra artiklen, hvad jeres holdning er til nordisk kunst.

Hvilken funktion har de angstsabende skulpturer/ billeder?







## Tur

Asger Jorn ville gerne udfordres. Hele livet igennem. Prøve noget nyt. Måske noget farligt. Måske var det meget sjovere og mere spændende, end det man har prøvet før. Som spejder blev Asger Jorn udfordret hele tiden. F.eks. ved at gå eller cykle lange ture. Eller ved at overnatte i det fri og have natløb.

I nattens mulm og mørke bliver virkeligheden pludselig anderledes. Om dagen tror ingen på spøgelser – men om natten langt ude i naturen, kan man godt komme i tvivl. Heldigvis er man sammen med andre, og sammen kan man opleve naturen også om natten. Med alle sanser.



## Tema / Område: Tur

# Dagstur

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
2 – 8 hold 4 – 6 deltagere



**Niveau**  
2



**Varighed**  
8 timer

### Formål

Learning by doing – klar dig selv – opleve legen

### Materialer

- Kort over turen
- 2 håndtøve – lidt tykkere tov (kan medtages og genbruges til lejrplads)
- Trangia pr. 10 deltagere
- Saft, vand og kage
- Pr. hold:

### Tidsplan for turen

Tid	Km	Aktivitet	Materialer/husk	Ansvar
		Før turen	→ Aftaler om benyttelse	
		I ugen op til: Pakke greg, planlægge rute og aktiviteter. 2–3 uger før: Indhente tilladelse hos evt. skovejere	→ Kort → Informer lokalavisen om jeres tur	
09.00		<b>Afgang</b>		
	1,0	<b>Dialog og forståelse "Andagt" (1)</b>	Farvede papirlapper, flest røde, færre grønne, 1 blå og 1 sort. Sikkerhedsnål Pr. deltager	
	2,0	<b>Brobygning (2)</b> Passér vandløb	2 håndtøve – tykkere tove	
	3,0	<b>Melding på Højt punkt (3)</b> På markant sted er placeret en besked. Find den	→ Lille ark med sportegn → Lavet på 3 måder	
12.00	5,0	<b>Frokost – ved et hus</b> Kog te – spis medbraget madpakker	→ Medbragt trangia. → Mulighed for toilet og vand	
		<b>Lejrplads (4)</b> Hver patrulje/hold indretter lejrplads inden for ca. 50 m afstand eller naturligt nært afgrænset område.	Pr. hold: 15 m reb, 3 pløkke, en 2 m rafte, 2m snor og et A4 flag, skitse af området, 8 stk. 1m pæle og muggert	
13.30		<b>Afgang</b>		
14.30	8,0	<b>Bårefræs (5)</b>	2 rafter + et regnslag pr. hold	
15.30	10,0	<b>Saft og kage</b>	Saft/kakao + hjemmebag	
16.30		<b>Evaluerings (6) – En skøn plet lige inden hjemkomst</b>		
17.00	12,0	<b>Hjemkomst</b>		
		Efterfølgende kan man dele den gode oplevelse med lokalavisen umiddelbart efter hjemkomst: sende en kort tekst med hvad i lavede af aktiviteter og evt. læring på en ny måde og hvad der var godt hertil et par gode billeder.		

- 15 m reb, 3 pløkke, en 2 m rafte, 2m snor og et A4 flag, skitse af området
- 8 stk. 1m pæle og muggert
- A6 ark med sportegn
- Skitse/kort over lejrpladsområdet
- 2 stk. 2m rafter og et regnslag

## Evt. Instruktion

I den historiske tur\*

- er det kun lejrindretningen, der udgør en konkurrence. Det kan evt. udvides til at omfatte de øvrige aktiviteter.
- er der vandret fra det normale samlingssted og til aktivitetsstederne. Det er originalt at gøre, men der kan også transporteres til/fra et start/ slutsted. Det kan give en mere spændende natur og optimal naturoplevelse. Omvendt kan også være en god leder/lærer udfordring, at finde de små mulige og anvendelige naturperler i nærområdet, i 30'erne var det præmissen. Når vi kigger efter, er der faktisk mange fine steder helt lokalt.
- Til frokost var te meget normalt. Til de ugentlige mødeaftner blev der indtaget meget kaffe...

\*Asger Jorns tur, beskrevet i dagbog

## Aktivitetsbeskrivelse

### 1. Andagt

- På den historiske tur\* har der været holdt en andagt. Materialet har IKKE til formål at være forkyndende.
- Derfor vil vi bruge programpunktet på dialog og forståelse for det at være anderledes.
- Inklusion og eksklusion  
En leg om at være anderledes. Fungerer bedst, hvis man er mange!
- Læreren/Lederen forbereder nogle farvede stykker papir – flest røde, færre grønne, og kun 1 blå og 1 sort. Alle får en lap papir på ryggen, men de må ikke se, hvilken farve, de selv får, og de må heller ikke vide, hvor mange sedler, der er af hver farve.
- Nu gælder det om, uden at snakke, at inddele sig i farvegrupper.
- Nogle bliver hevet ind og andre skubbet væk, og til sidst er alle grupperne fundet.

- Snak om bagefter, hvordan det var at være den, der blev skubbet væk, og være den, der skubbede andre væk.
- Hvis du vil se mere om KFUM Spejdernes forkyndelsesmateriale  
<http://www.spejdernet.dk/Inspiration/Forkyndelse/Aarsmateriale.aspx>

\* Asger Jorns tur, beskrevet i dagbog

### 2. Brobygning

- Ved et mindre vandløb findes en lettere passage mulighed med f.eks. trædesten og træer tæt på brinken, alternativt gør det muligt, at lægge én til 2 træstammer over vandløbet.
- Evt. suppleret med 1 til 2 håndtøve

### 3. Melding på højt punkt

- Brug de internationale sportegn (se overnatningstur fig. 4.1 bagerst i hæftet)
- Beskeden = Opgaven "Aflever en (navngivet lokal tilstedeværende plante f.eks. skovsyre (fig 4.2 bagerst i hæftet) ved ankomst til frokoststed".

### 4. Lejrplads

- Indretning af lejrplads
- Hver patrulje/hold indretter en lejrplads inden for en radius af 50 – 75 meters afstand eller naturligt afgrænset område.
- Lejrpladsen må etableres uset af de andre hold. Evt. kan området deles i 2 halvdele (venner og fjender)
- Lejrpladsen består en indhegning med en diameter på 2 meter og en åben indgang på ½ meter. I midten af lejrpladsen rejses ved hjælp af snor og 3 pløkke en 2m flagstang, med flag monteret i toppen.
- Hvis der i skole regi ønskes elementer ind af læring (matematik, geometri ect. ) se her <http://www.skoveniskolen.dk/default.asp?m=18&a=1920>
- Snigningsøvelse
- Holdene er fordelt ½ venner og ½ fjender.

Fortsættes næste side

- Først forsvarer fjenderne deres lejr i 15 min. ved at sidde stille inden for indhegningen og observere "hvilke venner" der kommer tæt på. "Vennerne", afsøger "fjendeland" og sniger sig tæt på uden at blive set. Det er opgaven ikke at blive set, se hvilket flag der er på lejrpladsen og at kunne indtegne pladsen på kortskitse.
- Herefter 5 min. pause.
- Sidst byttes rollerne om. Nu er det "vennerne" der forsvarer og "fjenderne" der sniger.
- Der gives point, 0 – 5 for
  - Bedst placering af lejrplads
  - Bedst indretning af lejrplads
  - Bedst til at forsvare = observere de andre
  - Bedst til at snige og identificere flag
  - Bedst til at angive placering
  - Bedst til at organisere og fordele opgaver ved snigning

#### 5. Bårefræs

- Byg en bære af 2 rafter, et regnslag og transporter et patrulje/holdmedlem 20m.
- Tegning (overnatningstur fig. 4.3 bagerst i hæftet) der viser princip med 2 rafter og et regnslag/tæppe viklet omkring så det låser

#### 6. Evaluering

- Hvad var godt?
- Hvad fungerede ikke?
- Forslag til forbedringer

### **Ekstra materiale / bilag**

---

Se Kopiark, figurer 4.1-4.3 bagerst i dette hæfte



## Tema / Område: Tur

# Overnatningstur

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
2 – 8 hold 4 – 6 deltagere



**Niveau**  
2 og 3



**Varighed**  
30 timer

### Formål

Learning by doing – klar dig selv – opleve legen

### Tidsplan for turen

Tid	Km	Aktivitet	Materialer/husk	Ansvar
		<u>Før turen</u> I ugen op til: Pakke grej, telte, samt lave madplan og indkøbsliste <u>2–3 uger før:</u> Indhente tilladelse hos evt. skovejere og planlægge rute og aktiviteter. Skaffe kort Lave aftaler om transport af udstyr til overnatningssted hvis den ikke medbringes undervejs.	Informere lokalavisen om jeres tur	
09.00		Afgang Dag 1		
	1,0	Dialog og forståelse "Andagt" (1)	Farvede papirlapper, flest røde, færre grønne, 1 blå og 1 sort. Sikkerhedsnål pr. deltager	
10.30	5,0	Brobygning (2) Passer vandløb på selvbygget bro	→ 4 stk. 5m rafter → 1 stk. 3-4 m rafte → 4 1,5 m pæle → 2 gangtove a 10 m → 5 besnøringstov → 4 store metal pløkke → 2 m snor	
12.00	7,0	Frokost – ved et hus Kog te – spis medbragte madpakker	Medbragt trangia. Mulighed for toilet og vand	
12.30		Afgang		
13.30	10,0	Melding på højt punkt (3) På markant sted er placeret en besked find den	Lille ark med sportegn Lavet på 3 måder	
15.00	13,0	Saft og kage	Saft/kakao + hjemmebak	
		Bårefræs (4)	2 rafter + et regnslag pr. hold	
16.00	15,0	Ankomst lejrplads		

Tid	Km	Aktivitet	Materialer/husk	Ansvar
		Holdet danner 2 mindre hold Lejretablering (5) Madlavning (6)		
18.00		Aftensmad spisning		
20.00		Aftenopgave (7)		
22.00		Bålbygge		
		Dag 2		
07.00		Reveille		
08.30		Morgenmad		
08.00		Nedbrydning af lejr (8)		
09.30		Afgang		
10.30	18,0	Formiddags opgave (9)		
12.00	20,0	Frokost		
13.00		Afgang		
14.00	23,0	Eftermiddags opgave (10)		
15.00		Evaluering – En skøn plet lige inden hjemkomst	Saft/kage – rest fra igår	
16.00	25,0	Hjemkomst		
		Efterfølgende (11) Dele den gode oplevelse med lokalavisen umiddelbart efter hjemkomst: – sende en kort tekst med hvad i lavede af aktiviteter og evt. læring på en ny måde og hvad der var godt – hertil et par gode billeder.		

## Materialer

Trangia pr. 10 deltagere – Pr. hold:

- Telt
- 4 stk. 5m rafter
- 1 stk. 3-4 m rafte
- 4 1,5 m pæle
- 2 gangtøve a 10 m
- 5 besnringsreb
- 4 store metal pløkke
- 2 m snor
- A6 ark med sportegn
- kort over ruten
- 2 stk. 2m rafter og et regnslag

## Evt. Instruktion

I den historiske tur\*

- Er det kun lejrindretningen, der udgør en konkurrence, det kan evt. udvides til at omfatte alle de nummererede aktiviteter.
- Er der vandret fra det normale samlingssted og til aktivitetsstederne. Det er originalt at gøre. Men der kan også transporteres til/fra et start/ slutsted. Det kan give en mere spændende natur og optimal naturoplevelse. Omvendt kan også være en god leder/lærer udfordring, at finde de små mulige og anvendelige naturperler i nærområdet, i 30'erne var det præmissen. Når vi kigger efter er der faktisk mange fine steder helt lokalt, der fortjener at blive brugt.
- Var te til frokost meget normalt og til de ugentlige mødeaftener, blev der indtaget meget kaffe...

\*Asger Jorns tur, beskrevet i dagbog

## Konkurrence element

Der er markeret en nummerering (1-9) hvor der er tale om opgaver, aktiviteter eller ting, der kan vælges at indgå i en samlet konkurrence. (9) er tænkt som en selvevaluering, først i holdene efterfølgende i ple-

num. Der kan særskilt evalueres på de enkelte holds evner til teamsamarbejde (Goodturn).

For hver pointgivende aktivitet kan der gives point, på en skala fra 0 til 5, hvor 5 er bedst.

- Kvalitet af opgavens løsning
- Løsning til aftalt tid
- "Goodturn", hvordan var teamet til at samarbejde og fordele opgaverne
- Element af nytænkning
- Andet

## Aktivitets beskrivelse

### 1. Andagt

På den historiske tur\* har der været holdt en andagt. Materialet har IKKE til formål at være forkyndende.

- Derfor vil vi bruge programpunktet på dialog og forståelse for det at være anderledes.
- Inklusion og eksklusion
  - En leg om at være anderledes. Fungerer bedst, hvis man er mange!
  - Læreren/Lederen forbereder nogle farvede stykker papir – flest røde, færre grønne, og kun 1 blå og 1 sort. Alle får en lap papir på ryggen, men de må ikke se, hvilken farve, de selv får, og de må heller ikke vide, hvor mange sedler, der er af hver farve.
  - Nu gælder det om, uden at snakke, at inddele sig i farvegrupper.
  - Nogle bliver hevet ind og andre skubbet væk, og til sidst er alle grupperne fundet.
  - Snak om bagefter, hvordan det var at være den, der blev skubbet væk, og være den, der skubbede andre væk.
- Hvis du vil se mere om KFUM Spejdernes forkyndelsesmateriale <http://www.spejdernet.dk/Inspiration/Forkyndelse/Aarsmateriale.aspx>

\*Asger Jorns tur, beskrevet i dagbog

### 2. Brobygning

Ved et vandløb der er større end man kan hoppe over. Byg minimum en A-buk, 2 gang rafter ligges med støtte på A-buk, 2 håndtøve monteres. Eller efter inspiration nederst ( fig 4.4 bagerst i hæftet)

Der kan Evt. drøftes hvordan man inden A-Buk placeres kan sendes en person over på den anden side, hvis det er nødvendigt for konstruktionen.

### 3. Melding på højt punkt

Brug de internationale sportegn (fig. 4.1 bagerst i hæftet)

Beskeden = Opgaven "Aflever en (navngivet lokal tilstedeværende plante feks skovsyre (fig 4.2 bagerst i hæftet)) ved ankomst til frokoststed".

### 4. Bårefræs

Byg en bære af 2 rafter, et regnslag og transporter et patrulje/holdmedlem zom.

- Etablering af en bære i vildmarken med de ting du har tilgængeligt er enkelt og vil kunne redde en persons liv.
- Foto's og beskrivelse (fig. 4.3) der viser princip med 2 rafter og et regnslag/tæppe viklet omkring så det låser og en mere simpel udgave med et tæppe.

### 5. Lejretableringshold

Følgende skal etableres:

- Rejser telt
- Bygger kombineret spise/køkkenbord inspiration nedenfor (fig. 4.5)

### 6. Madlavningshold

Etablerer bålsted + brændehuggeplads inspiration på (fig. 4.5)

- Forbereder og laver mad

### 7. Aftenopgave

Triolektisk fodbold turnering – aktivitet nr. 8.xx

### 8. Nedbrydning af lejr

Pak telte og grej sammen pænt og rengjort. Efterlad den lånte plads som du modtog den eller bedre. Især omhyggelig med reetablering af bålplads. Medtag ALT affald

### 9. Formiddagsopgave - Den unaturlige sti

Gerne placeret i et kendt naturområde.

Stien kan laves på flere niveauer, for de yngre kan det være en iagttagelse af hvilke ting der ikke hører hjemme i naturen. Der kan måske hænges en saks i et

træ, på busken vokser der vat og batterier ligger frit og flyder.

Er man mere fortrolig med naturområdet kan sværhedsgraden øges ved at flytte rundt på frugter, blade og blomster. Man kan sætte en grankogle i et egetræ, lade rønnebærrene hænge fra grantræet og hyldeblomsterne er måske blevet farvet røde.

I denne variation vil der både blive stillet krav om en god iagttagelsesevne, men også et vist kendskab til den natur, som man færdes i.

Stien bør være relativ kort og afgrænset.

### 10. Eftermiddagsopgave - Kimsleg

En sæk fyldes med 12 forskellige ting, der ikke er skarpe eller man kan stikke sig på. En efter en får man lov at sætte hånden ned i sækken i 30 sek.

Når sidste mand har følt, får holdet 2 min. til at nedskrive, hvad de mener, der var i sækken.

Kan også laves som en alm. kimsleg, hvor tingene ligger under et tæppe. Tæppet tages bort i 30 sek. Derefter lægges det over igen. Nu er der 2 minutter til at nedskrive, hvad der var under tæppet.

### 11. Evaluering

- Hvad var godt?
- Hvad fungerede ikke?
- Forslag til forbedringer







# Børn leder børn

I patruljen har man en patruljeleder og en patruljeassistent, der sammen skal lede patruljen i den rigtige retning og sørge for, at alle er med ellers kan meget simple opgaver blive meget svære at løse. I dagbøgerne hører vi om, hvordan Jorn og de andre spejderdrengene, har løst forskellige opgaver i samarbejde med hinanden.



## Tema / Område: Børn leder børn

# Balanceleg

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
6 personer



**Niveau**  
1, 2 og 3



**Varighed**  
15 minutter

### Aktivitetsbeskrivelse

Til denne opgave skal man være i grupper af ca. 6 personer. Man vælger én person til at lede gruppen gennem opgaven, det er kun denne person, der må tale. Deltagerne får en liste med antal hænder, knæ, fødder, hoveder, albuer mv. som må røre jorden. Det er "lederens" ansvar at få gruppen til at stå korrekt, så kun netop dét antal dele af kroppen, der er nævnt, røre jorden. Gentag øvelsen, så alle prøver at være leder.

### Formål

Formålet med denne øvelse er, at lære at lede hinanden gennem opgaver og stole på hinanden.

### Materialer

Evt. forskellige lister over antal arme/ben/hænder, der må røre jorden. Se bilag.

### Evt. Instruktion

Denne opgave kan også varieres så den kan bruges på alle niveauer ved at tilføje eller fjerne antal kropsdele der må røre jorden.

Én opgave til en gruppe på 6 deltagere kunne se sådan ud:

- 8 fødder
- 4 hænder
- 1 knæ
- 2 albuer

Eller lidt svære:

- 2 fødder
- 4 hænder
- 1 numse

Er opgaven for nem kan den hurtigt ændres på stedet.

<b>4 personer</b> 3 fødder 2 hænder 1 albue	<b>6 personer</b> 5 fødder 4 hænder 1 numse	<b>8 personer</b> 2 fødder 7 hænder 3 albuer 4 numser	<b>4 personer</b> 2 fødder 4 hænder 1 numse	<b>6 personer</b> 12 hænder 6 numser	<b>8 personer</b> 8 fødder 2 skuldre 1 albue
<b>4 personer</b> 2 knæ 2 rygge 1 hånd 1 fod	<b>6 personer</b> 6 hænder 2 pander 2 rygge 4 knæ 2 fødder	<b>8 personer</b> 16 hænder 2 fødder 4 knæ	<b>4 personer</b> 2 hænder 2 numser 1 fod	<b>6 personer</b> 4 knæ 2 numser 1 fod	<b>8 personer</b> 2 hoveder 6 fødder 4 albuer 4 knæ



Tema / Område: Børn leder børn

# Binde Knob

## Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
6 personer



**Niveau**  
1, 2 og 3



**Varighed**  
15 minutter

## Aktivitetsbeskrivelse

Gå sammen to og to. Man skal stå over for hinanden. Én har bind for øjnene og et knobtov i hænderne og den anden guider personen til at binde et knob. Personen med bind for øjnene må ikke få navnet på knobet, men må kun høre forklaringen til, hvordan man skal binde det.

## Formål

Formålet med denne øvelse er at lære at lede hinanden gennem opgaver og stole på hinanden.

## Materialer

- Knobtov
- Stofstrimler eller tørklæder til at binde, for øjnene.

## Evt. Instruktion

Man kan selv variere sværhedsgraden ved at finde nemme og svære knob. Knob man med fordel kan bruge:

### Niveau 1:

- En simpel knude
- Råbåndsknob

### Niveau 2:

- Dobbelt halvstik (her skal man bruge noget at binde knobet omkring)
- Flagknob

### Niveau 3:

- Pælestik
- Flamsk knob/ottetalsknob

*Simple knude:*



*Råbåndsknob:*



*Dobbelt halvstik:*



*Flagknob:*



*Pælestik:*



*Flamsk knob:*





## Tema / Område: Børn leder børn

# Gå på træstammer

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
6 personer



**Niveau**  
1 og 2



**Varighed**  
15 minutter

### Aktivitetsbeskrivelse

Man skal være en gruppe på ca 5 personer. En person skal transporteres fra A til B. Det foregår ved at kravle henover de andre, som er "træstammer". Den som transporteres må ikke tale eller røre jorden.

"Træstammerne" må gerne flytte sig for at få personen til punkt B.

### Formål

Formålet med denne øvelse er at, lære at lede hinanden gennem opgaver og stole på hinanden.

### Materialer

Ingen

### Evt. Instruktion

Man kan selv variere sværhedsgraden ved at lave afstanden mellem punkt A og B længere eller med udfordringer. Man kan også variere legen ved, at den, som transporteres gerne må snakke, mens "træstammerne" ikke må.



## Tema / Område: Børn leder børn

# Stifinder

### Aktivitetsfakta



**Antal deltagere**  
6 deltagere



**Niveau**  
1, 2 og 3



**Varighed**  
15 minutter

### Aktivitetsbeskrivelse

Gå sammen to og to. Én har bind for øjnene og den anden skal føre. Personen med bind for øjnene skal nu føres fra startlinjen ud forbi nogle punkter og tilbage over startlinjen for at være i mål. Den der fører, skal blive i målområdet og må ikke følge personen med bind for øjnene rundt.

### Formål

Formålet med denne øvelse er, at lærer at lede hinanden gennem opgaver, stole på hinanden og arbejde sammen.

### Materialer

Følgende materialer skal bruges

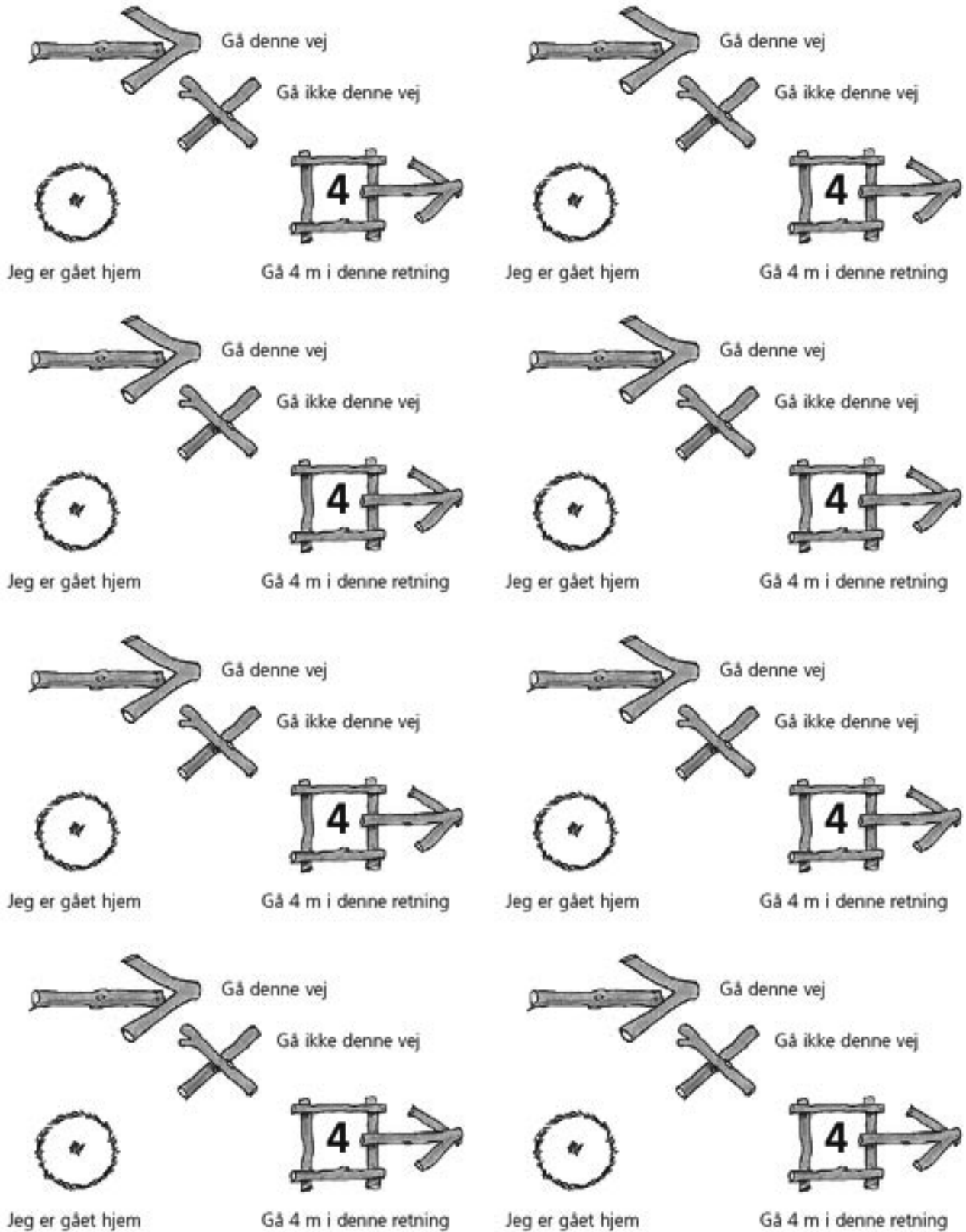
- Startlinje - det kan være en pind fra skoven eller en linje på gulvet i gymnastiksalen.
- Stofstrimler eller tørklæder til at binde, for øjnene.
- Evt. genstande til at lave forhindringer eller markere punkter, som deltagerne skal omkring, over, under osv.

### Evt. Instruktion

Man kan selv variere sværhedsgraden ved at lave flere punkter samt forhindringer. Har man med niveau 1 at gøre, bør man starte med en meget simpel rute. Til de større deltagere kan man for eksempel lave en rute, som går henover en bænk, rundt om et træ eller under en gyng, så man skal ned at kravle. På den måde kan denne aktivitet sagtens bruges på niveau 3 også.

# Kopiark

## Dagstur – Fig 4.1 – Kopiark



## Dagstur – Fig 4.2 – Kopiark



### Skovsyre

Skovsyre er en lille spinkel skovbundsplante. Den vokser i løvskove under bøgetræer, men også i moser og granskove. Det er en nøjsom plante, der klarer sig godt i skygge og i næringsfattig jord, hvor andre planter giver op.

Skovsyre er en flerårig plante, den er kun 5-10 cm høj. Den breder sig med underjordiske stængler, hvorfra der vokser rødlige, tynde stilke op med et kløverlignende blad i toppen. Hvert blad er sammensat af tre hjerteformede små blade, som alle har en tydelig fold i midten af hjertet. Bladene opfører sig som mimoser og lukker sig sammen om natten og ved berøring.

Skovsyre blomstrer i april til juni. Blomsterne er hvide eller svagt rosa, og de hvide kronblade har violette årer. Hver blomst sidder på en trådformet stængel og løfter sig op over bladene.

Skovsyre er rig på C-vitamin.

#### Anvendelse:

Skovsyre kaldes også for surkløver, da bladene smager syrligt og ligner kløverblade. Den indeholder oxalsyre, og bør derfor kun spises i begrænsede mængder.

Skovsyre er en populær ingrediens i ny nordisk mad. Både blade med stilke og blomsterne er dekorative som pynt på maden.

Skovsyren kan bruges i salater, i kolde saucer og dressinger. Skovsyre kan tilsættes en fars eller en omelet. Den kan også hakkes fint og røres i kryddersmør eller bruges som krydderurt til fx fiske – og grøntsagsretter.

Skovsyre kan plukkes året rundt, men er bedst i maj og juni, hvor bladene er saftige og sprøde. Tag en saks med, hvis du vil høste skovsyre, for man kommer nemt til at rykke hele planten op med rod, hvis man plukker den.

Skovsyreblade er gode at tygge på, for de fremkalder spyt i munden, og man føler mindre tørst. De kan nydes som en slags snack på skovturen.

## Dagstur – Fig 4.3 – Kopiark

### Her er hvad du har brug for til en bære

Tæppe/sovepose eller regnslag eller andet stort robust stykke stof/underlag osv. + 2 rafter eller kraftige grene med en længde på omkring 1½ til 2 meter, længere end den tilskadekomnes højde.

Sørg for, at grene eller træer er robuste og ikke rådne eller splintrede. De skal være i stand til at bære den tilskadekomnes.

- 1) Læg en dyne, sovepose eller andet stort stykke robust stof på jorden og placere grenene på toppen af materiale på modsatte kanter, parallelt med hinanden.
- 2) Hold tæppe mod grenen og rul den gren mod den modsatte side af materialet, hvilket får

materialet til at rulle op på grenen. Gentag med den anden gren og efterlade et mellemrum på omkring ½ til 1 m mellem de to grene. Et lille tæppe kan ikke rulle op i tilstrækkelig grad. Rul tæppet stramt flere omgange på hver rafte/gren. Dette skulle bære vægten af en gennemsnitlig voksen.

- 3) Placer den tilskadekomne i midten.
- 4) Når patienten er placeret på båren, forsigtigt og langsomt løfter 4 mand den op sammen. Patientens kropsvægt skal holde båren sammen.



Simpel bære kræver 6 bærere



Mere stabil bære efter det princip, der er beskrevet + 2 små pinde bundet på tværs med vinkel eller krydsbesnøring.

Muliggør at skadelidte kan bæres af 2 til 4 personer og over længere stræk.



## Dagstur – Fig 4.3 – Kopiark

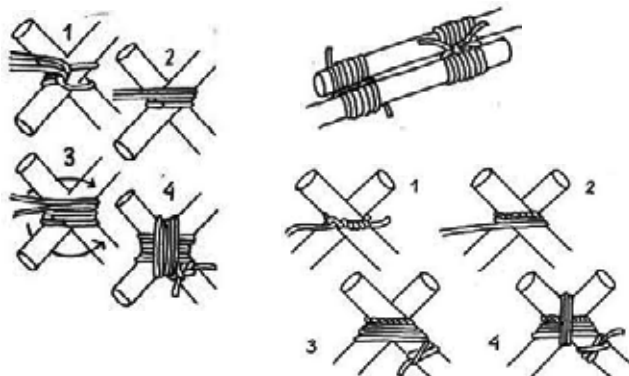
### Fig. 4.4

#### Tips til at komme over vandet

Søg yderligere inspiration på [www.skoven-i-skolen.dk](http://www.skoven-i-skolen.dk)

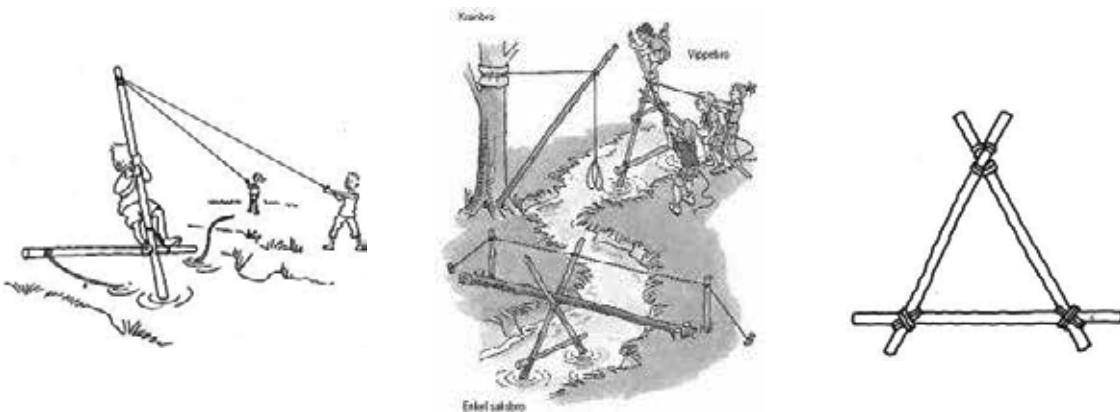
Besnøringer der er gode at bruge:

1. Krydsbesnøring – den hurtige udgave – afsluttet med et råbondsknob
2. 2 Ottetals besnøringer til sammenføjning af 2 gangrafter
3. Alm. krydsbesnøring – startende med et tømmerstik og sluttende med et dobbelt halvstik



### Fig. 4.5

Trekanten – et godt og stabilt princip ved raftekonstruktion + et par eksempler på anvendelse af rafter og tovværk til brobygning.



### Fig. 4.5

#### Raftebord – der er et godt spisebord.

Det kan med fordel:

- monteres med 2 rafter til at sidde på (foto)
- forlænges med en meter ud over en af enderne og
- dermed skabes en god arbejdsplads som køkkenbord



Er du en skoleklasse så kontakt den lokale spejdergruppe og hør om i kan låne nogle spejdertelte til turen. De er nemme at sætte op og kan rumme 6 – 8 personer.



Etablering af bålsted, der er nem at reetablere igen.



# Egne noter

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

Dette aktivitetshæfte er lavet i samarbejde mellem  
KFUM-Spejderne, KFUM-Spejderne Silkeborg og  
Museum Silkeborg.

KFUM-Spejderne i Silkeborg har doneret de  
4 dagbøger til Museum Jorn, mod en fælles  
forpligtelse til at fortælle historien og om hans  
liv som spejder. I et tæt samarbejde mellem  
Museum Silkeborg, Museum Jorn og KFUM  
Spejderne i Silkeborg, er der i forbindelse med  
markering af 100 året for Jorn, lavet særudstil-  
ling og materiale til Skoler og Spejdergrupper  
over hele landet.

*Tak til*

Museum Silkeborg, Hovedgårdsvej 7, Silkeborg  
[www.museumsilkeborg.dk](http://www.museumsilkeborg.dk)

Museum Jorn, Cudenåvej 7-9, Silkeborg  
[www.museumjorn.dk](http://www.museumjorn.dk)

Katrine Hvid Andersen  
tegner af stregtegningerne

*Arbejdsgruppe*

Kaj Jørgensen, Mette Jørgensen,  
Jette Thorup Nielsen,  
Sara S. Sjøgren og Morten Iversen

KFUM-Spejderne i Danmark

 **K F U M**  
**spejderne**

**museum**  
**jorn**  
E R H V E R Y

 **MUSEUM**  
**SILKEBORG**