

# Aktivitetskatalog

## MUS-LEJR 2022



**SpejderCentret Thorup Hede**  
De grønne pigespejdere og KFUM-Spejderne



# Indholdsfortegnelse.

Brændemærke – Aktivitet 1	4
Banke bogstaver i læder – Aktivitet 2	4
Fladbrød – Aktivitet 3	4
Find Guld – Aktivitet 4	5
GPS løb – Aktivitet 6	5
Genbrugsguld – Aktivitet 7	5
Kims – Aktivitet 8	5
Lav din egen kop – Aktivitet 9	6
Kæmpe dåseåbner – Aktivitet 10	6
Læderpung med mønter – Aktivitet 11	6
Overtal Viking – Aktivitet 12	6
Navneskilt – Aktivitet 13	7
Kort og koder – Aktivitet 14	7
Pandekager – Aktivitet 15	7
Bautasten – Aktivitet 16	7
Krybskytte fløjte – Aktivitet 17	8
Rørlægger – Aktivitet 18	8
Trylledrik – Aktivitet 19	8
Find dyr – Aktivitet 20	8
Tvekamp – Aktivitet 21	9
Vand – Aktivitet 22	9



# Indledning

I år vil aktiviteterne på lejren være bygget omkring princippet i et trafiklys.

De grønne aktiviteter er for de små spejdere og de lidt større spejdere som gerne vil starte forsigtigt ud.

De gule aktiviteter er for dem der er lidt mere selvstændig og har lidt mere gå på mod.

De røde aktiviteter er for dem som arbejder selvstændigt og gerne vil prøve kræfter med en lidt større udfordring.

En aktivitet kan godt have flere farver på samme tid. I de tilfælde vil der på aktiviteten blive varieret mellem farverne. Dvs hvis en post har alle tre farver, så oplyser man på posten hvilken farve man ønsker og aktiviteten vil blive tilpasset den ønskede farve.

Der vil være mange forskellige aktiviteter og det er de samme aktiviteter både formiddag og eftermiddag men det betyder ikke at man SKAL nå alle aktiviteterne inden for samme aktivitetsperiode.

Der vil være god tid til alle posterne og tid til fordybelse, hvis det er det man ønsker. Det vil også være gruppens eget valg om man vil bruge aktivitetsperioderne fuldt ud eller tilbringe noget af tiden i egen lejr.



**SpejderCentret Thorup Hede**  
De grønne pigespejdere og KFUM-Spejderne



## Brændemærke – Aktivitet 1



***Siden tidernes morgen har man altid haft brug for at mærke sine ejendele. Både når man, som Asterix og Obelix, tog ud i verden, for at erobre nye områder og ejendele, men også når man var hjemme i landsbyerne. Når vi på MUS-lejren vil bruge brændemærket, er det for at havde et symbol på, at I har været på en "rejse", og har taget en souvenir med hjem, man stolt kan vise frem og sige..."Se hvad der er mit"***

Posten består af 2 opgaver. Første del er at tegne og klippe mærke ud. Anden del er at brændemærke. Området med brændemærkningen er hegnet inden og kun er 1 spejde og 1 aktivitets medarbejder er i indhegningen afgang

## Banke bogstaver i læder – Aktivitet 2



***Da Asterix og Obelix levere var der ikke dymo som kunne skrive navn i tøjet eller andre former for muligheder for at skrive navn på sine ting. Det var derfor svært at holde styr på hvilken ting der tilhører hvilken galler. Det er derfor en god ide at sætte navn på de ting man ejer.***

Spejderen slår bogstaver i et stykke læder som navneskilt. De tegner efter en skabelon på et stykke læder og derefter klipper det ud. Der vælges de bogstaver som spejderen ønsker og herefter slås de ned i den læderlap spejderen har klippet. Slut af med at sætte en nøglering i

## Fladbrød – Aktivitet 3



***Uden mad og drikke dur helten ikke. Selvom Obelix faldt i gryden med trylledrik som lille og har uovervindelige kræfter, så elsker han mad. Han vil helst tilbringe det meste af dagen ved spisebordet men han elsker også at tage på tur med sin ven Asterix. Inden de to venner tager på tur, så sørger Obelix altid for at bage lidt brød til turen, så han ikke sulter undervejs.***

Spejderne bager deres eget brød på en rist/pande på et stort bål.



**SpejderCentret Thorup Hede**  
De grønne pigespejdere og KFUM-Spejderne



## Find Guld – Aktivitet 4



***Asterix og Obelix har tabt alle deres penge men de hjalp til med at høste. Hjælp dem med at finde guldmønterne i kornlageret.***

Spejderne skal op i en stor container med korn og finde "guldmønter"

## GPS løb – Aktivitet 6



***Romerne – og vist nok også Gallerne – var rundt omkring i meget store dele af Europa. Det var i en tid, hvor kort og kompas var af meget anderledes kvalitet end vi kender det i dag. Tænk hvor meget de kunne have nået, hvis de havde haft GPS til rådighed!***

Find et punkt med en GPS og få et bogstav og vider til næste punkt med for at få næste bogstav og danne et ord til sidst.

## Genbrugsguld – Aktivitet 7



***Når man skal kæmpe mod romerne, så skal man sørge for at have udstyret i orden. Uden skjold og hjelm overlever man ikke længe og har man ingen båd, så kommer man ikke over verdenshavene***

Der kan laves skjold, hjelm eller andre sjove ting af genbrugs ting

## Kims – Aktivitet 8



***Miraculix har glemt opskriften på trylledrikken. Hjælp ham med at huske ingredienserne og genskabe drikken, så vi igen kan besejre romerne på slagmarken.***

Spejderne skal smage, føle og huske forskellige ting. Løser de opgaven kommer de der fra med superkræfter fra trylledrikken.



**SpejderCentret Thorup Hede**  
De grønne pigespejdere og KFUM-Spejderne



## Lav din egen kop – Aktivitet 9



***Når Asterix og Obelix er på tur for at slippe væk fra romerne, er det vigtigt at de har lavet deres egen kop med så de kan få noget at drikke hvor de kommer frem***

Hver deltager laver en kop af en halv kokosnød

## Kæmpe dåseåbner – Aktivitet 10



***Efter mange års hårdt arbejde og en alder der nærmer sig den 3. alder har Obelix og Asterix bestemt at gå på efterløn. De har anskaffet sig hjælpemidler der kan lette arbejdet med at flytte sten.***

Her skal vi teste de motoriske evner ved at samle en sten op med en minigraver og placere den oven på en spand uden at spanden vælter.

## Læderpung med mønter – Aktivitet 11



Tekst vedr aktiviteten

## Overtal Viking – Aktivitet 12



***Vikingerne er på besøg i Romerriget og har belejret en skattekiste. Kan man overtale / snyde en viking til at forlade kisten og lokke ham til at fortælle hvad den indeholder uden at han bliver sur og kommer efter jer***

Prøv om I kan overtale Vikingen til at vise/fortælle hvad der er i kisten uden at han kommer efter jer



## Navneskilt – Aktivitet 13



***Asterix og Obelix kan ikke huske alle dem de møder på deres vej***

Der skal laves navneskilt af tøjklammer og de skal dekoreres

## Kort og koder – Aktivitet 14



***Romerne har hugget opskriften på trylledrik, og nu har Asterix brug for jeres hjælp til at åbne kisterne ved hjælp af koder og morse***

Holdene starter med at få udleveret kodeark, med morse, frimurer, og AK koder på. Løbet starter med en opgave som leder dem videre til næste "kiste" hvor der er en opgave som de kun kan komme til hvis de har løst 1. opgave.

## Pandekager – Aktivitet 15



***Asterix og Obelix laver altid mad overbål og i dag er det pandekager som er på menuen***

Der laves et stort aflangt bål og her skal spejderne lave pandekager på bålpander.

## Bautasten – Aktivitet 16



***I den tid hvor Asterix og Obelix levede var der ikke noget bowlingcenter men de kastede der i mod med bautastene. Obelix elsker sin Bautasten og han er en mester i at kaste med den men hvor god er du til at kaste med en bautasten***

Spejderne skal dyste om at vælte flest bautastene – noget ala bowling



**SpejderCentret Thorup Hede**  
De grønne pigespejdere og KFUM-Spejderne



## Krybskytte fløjte – Aktivitet 17



**Asterix og Obelix skal på jagt i skoven, og har brug for at i hjælper dem med at lave krybskyttefløjter og hyldefløjter, så de kan kalde dyrene til sig**

Deltagerne har mulighed for at snitte hyldefløjter og krybskyttefløjter,

## Rørlægger – Aktivitet 18



**Obelix er blevet forelsket i Panacea og vil forsøge om han kan trille forelskelses bautastenen ned til hende. Hjælp Obelix med at trille bautastene ned til Panacea uden den rører jorden**

Tril bolden (bautastenen) via rør fra A til B uden at den rammer jorden

## Trylledrik – Aktivitet 19



**Miraculix er ekspert i at lave Trylledrik og der går ikke en dag uden at han må have gang i gryden. Selvom Obelix faldt i gryden som lille så har Asterix brug for at få trylledrik for at klare opgaverne.**

Hjælp Miraculix med at lave trylledrik

## Find dyr – Aktivitet 20



**Idefix har været ude og lege og han elsker at jage fugle men nu er de allesammen pist væk. Kan du hjælpe Idefix med at finde fuglene igen.**

Se i kikkerten og find de fugle som Idefix har jaget væk





## Tvekamp – Aktivitet 21



***Asterix og Obelix kæmper både mod gallerne, mod vikinger og mod selveste Cæsar. Tør du stille op i tvekamp ? Og hvem mon du skal kæmpe imod?***

Prøv en god gammel tvekamp tilrettet de enkelte farver

## Vand – Aktivitet 22



***Som I måske ved så skulle Asterix og Obelix nogle gange sejle for at komme fra det ene sted til det andet. Denne gang er de dog kommet ud for nogle problemer - de er nemlig støt på grund, så de kan ikke komme videre. De har derfor brug for jeres hjælp til at få vand under båden, så de kan forsætte deres sejlur***

Leg med vand på forskellige måder. Man bliver våd på denne aktivitet



**SpejderCentret Thorup Hede**  
De grønne pigespejdere og KFUM-Spejderne

