

# Lær dine kammerater at kende løbet.

## Indhold

Intro til løbet .....	1
Post 1: 2 sandheder, 1 løgn. ....	3
Post 2: Hvad ville du hellere? .....	3
Post 3: Dilemmaer. ....	3
Post 4: 10 spørgsmål til professoren. ....	3
Post 5: Hvad skal vi spise? .....	4
Post 6 Hvad er dit navn? .....	4

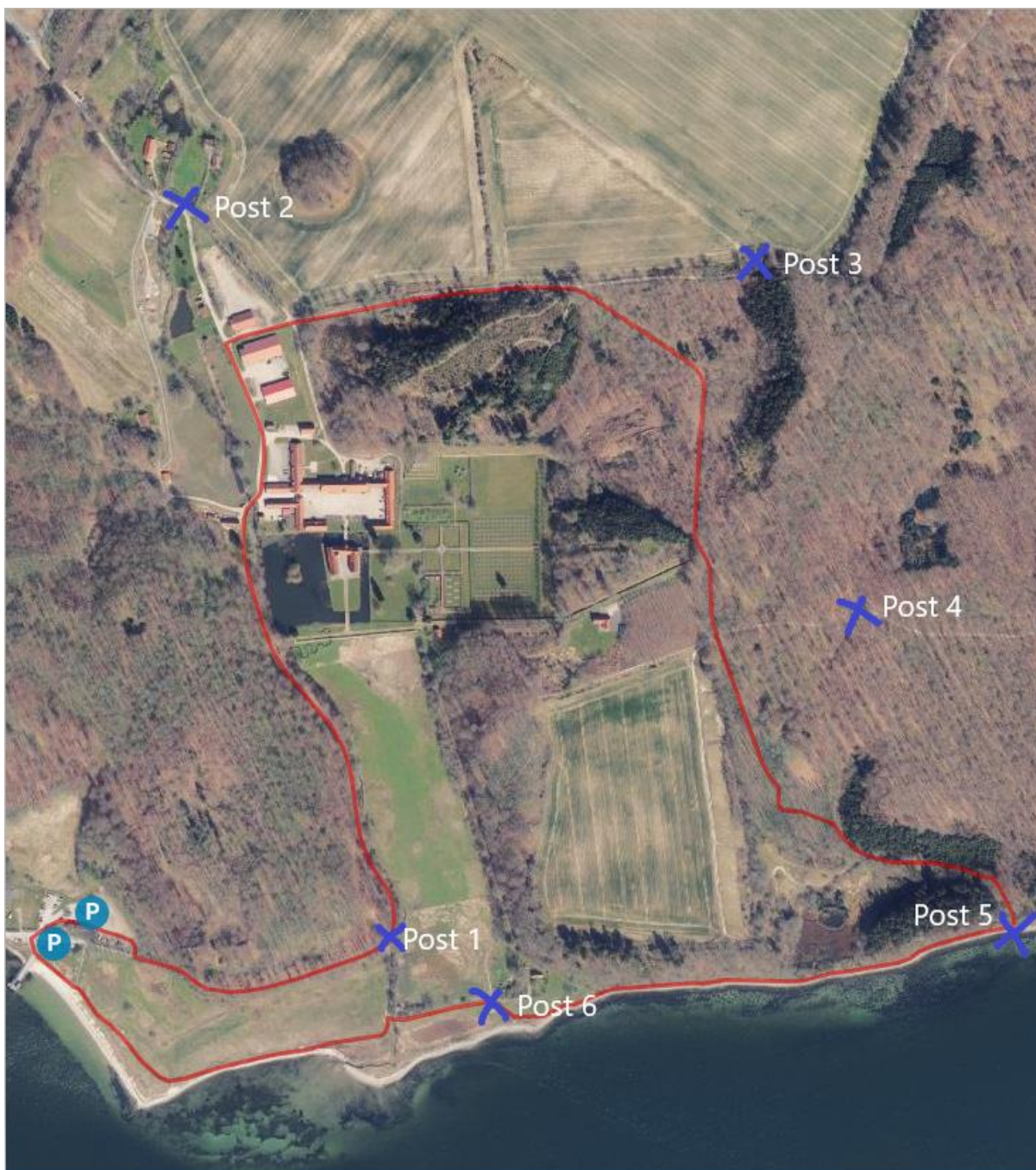
## Intro til løbet

Når man lige er rykket op i en ny enhed er der en masse nye ansigter, man skal have navne på. Til dette formål har vi lavet "lær dine kammerater at kende løbet".

Løbet er en kort heik på 3-4 km med 6 poster. Løbet er baseret på patruljer.

Varighed 1,5 time.

Løbet er placeret i Tirsbæk, men kan bruges alle andre steder Det kunne også arrangeres som et stjerne løb.



Patruljerne sendes skiftesvis afsted med 2 min. mellemrum

- patrulje i retning af posterne 1-2-3-4-5-6
- patrulje i retning 6-5-4-3-2-1,
- patrulje post 1-2-3-4-5-6
- og så fremledes.

### Post 1: 2 sandheder, 1 løgn.

Hvert patruljemedlem skal fortælle 2 sandheder og en løgn om sig selv. De andre i gruppen skal nu gætte hvad der er sandt og hvad der er løgn.

### Post 2: Hvad ville du hellere?

Spejderne skal argumentere for deres valg.

1. Vil du hellere have superkræfter eller vil være uovervindelig?
2. Vil du hellere være en hund eller en kat?
3. Vil du hellere være alene eller blandt folk du ikke synes om?
4. Være på landet med masser af natur eller i byen med en masse kulturelle tilbud?
5. Kunne rejse eller have en mangfoldig natur der hvor du bor?
6. Være voksen eller barn?
7. Have evnen til at læse andres tanker eller kunne læse fremtiden?

### Post 3: Dilemmaer.

1. Du er på vej hjem fra skole, da du ser en ældre person, der er faldet om på fortovet. Du er den eneste, der er i nærheden. Hvad gør du?
2. Du har fået en invitation til en fest, som du virkelig gerne vil gå til. Men du har også en vigtig opgave for skolen, som du skal have færdig til i morgen. Hvad gør du?
3. Din ven spørger dig, om du vil hjælpe ham med at snyde til en test. Du ved, at det er forkert, men du er bange for at miste din ven, hvis du ikke hjælper ham. Hvad gør du?
4. Du har fundet en pengepung med masser af penge i. Pengene er ikke dine, men du kunne virkelig godt bruge dem. Hvad gør du?
5. Du er vidne til, at nogen bliver mobbet. Du ved, at du bør gøre noget, men du er bange for at blive mobbet selv. Hvad gør du?

### Post 4: 10 spørgsmål til professoren.

1. Hvorfor er du spejder?
2. Hvad er dine yndlingsaktiviteter som spejder?
3. Hvad er du god til?

4. Hvad er du ikke så god til?
5. Hvad er dine mål for fremtiden?
6. Hvad er dine interesser uden for spejder?
7. Hvad er dit yndlingssted?
8. Hvad er din yndlingsbog eller film?
9. Hvilken skole går du i?
10. Hvad er dit yndlingsdyr?

### Post 5: Hvad skal vi spise?

I skal bestemme jer for en ret der skal laves over trangia til jeres patrulje d. 12 september.

1. Mængde: Sørg for at have nok mad til alle.
2. Tid: Trangia-kogegrej er ikke særlig hurtigt, så det er vigtigt at vælge en ret, der ikke kræver lang tid at tilberede.
3. Ingredienser og mængder skal passe. Hvad skal bruges og hvor meget?
4. Teknik: hvilke gryder skal der bruges, brændstof til brænder?

### Post 6 Hvad er dit navn?

1. Alle spillere står i en cirkel.
2. En spiller starter med at sige sit eget navn og derefter en anden spillers navn.
3. Den næste spiller siger navnene på de to foregående og derefter sit eget navn.
4. Sådan fortsætter det, indtil alle spillernes navne er nævnt.
5. Hvis en spiller laver en fejl, starter legen forfra.