

Orientering trop februar 2019

Møde 1:

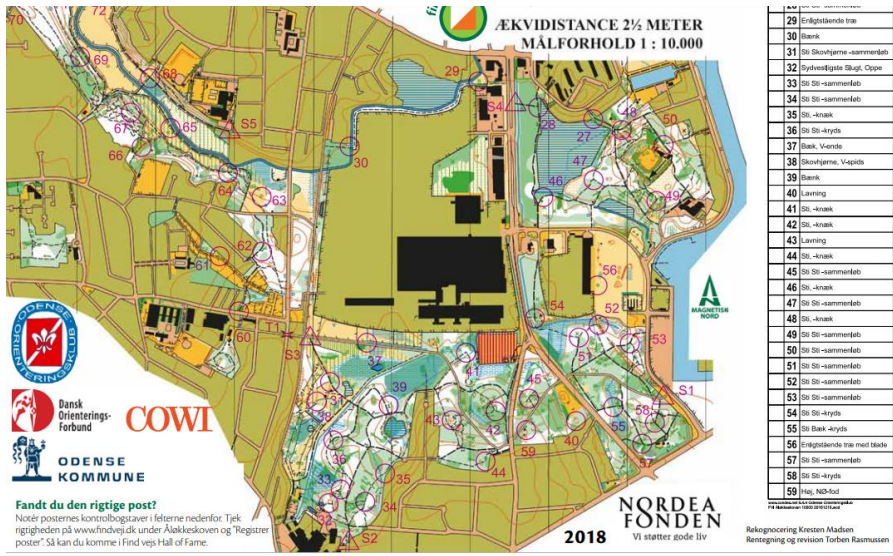
Tid efter start (minutter)	Aktivitet	Materialer
0-30	100-meter terrænløb Find tre-fire forskellige typer terræn og løb/bevæg jer så hurtigt som muligt 100 meter gennem det. Det kunne være vej, mark, krat, skov etc. Før I løber kan I gætte, hvor lang tid I tror at det vil tage at bevæge sig igennem det pågældende terræn. Når I løber, skal I måle hvor lang tid, det tager. Det vil give jer en idé om hvor fremkommeligt forskellige terræntyper er.	Telefon til at tage tid
30-50	Kropsmål og afstandsbestemmelse Find ud af hvor lange jeres skridt i gennemsnit er, så I kan bruge det til at bedømme afstande. Hvis I opmåler en afstand på 50-100 meter og tæller hvor mange af jeres skridt, det tager for at gå afstanden, kan I regne jeres gennemsnitlige skridtlængde ud. Skiftes derefter til at gætte hvor langt der er til forskellige steder på grunden og mål derefter efter med jeres skridtlængde. I kan eventuelt lave en konkurrence ud af det og aftale en præmie til den, der er bedst til afstandsbestemmelse.	Målebånd
50-60	Samarbejdsleg - fold en presenning Fold en presenning ud og stil jer alle på den. Prøv at folde presenningen på midten så mange gange så muligt uden at I rører jorden.	Presenning
60-110	Kompas kravlegård Find et fladt område på grunden og placér en pløk. Følg derefter en kompaskurs og et antal grader til at finde hen til et nyt punkt, hvor I sætter en ny pløk. Fortsæt på den måde med alle kurserne. Forbind til sidst pløkkerne med sisal i den rækkefølge, de blev placeret i. Sørg for at I skiftes til at følge kurserne, så I alle får prøvet. Hvis I er færdige med alle nedenstående punkter før tid, prøv at find ud af, hvor mange grader, der er hen til bestemte punkter på grunden (I hvilken retning) Punkt 1-2: 0 grader, 7,0 meter. Punkt 2-3: 45 grader, 9,8 meter. Punkt 3-4: 135 grader, 9,8 meter. Punkt 4-5: 180 grader, 7,0 meter. Punkt 5-6: 270 grader, 2,0 meter. Punkt 6-7: 0 grader, 5,0 meter. Punkt 7-8: 270 grader, 2,0 meter. Punkt 8-9: 180 grader, 5,0 meter. Punkt 9-10: 270 grader, 6,0 meter. I kan finde mere inspiration her: https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/132	Kompas Pløkker og sisal
100-120	Afrunding og evaluering af mødet og lav aftaler vedrørende næste møde. Læs næste uges aktiviteter igennem! Spejderbror	

Møde 2:

Tid efter start (minutter)	Aktivitet	Materialer
0-45	<p>Signaturvendespil</p> <p>I skal lave en liste over forskellige signaturforklaringer og matche dem med de rigtige tegninger. I kan eventuelt gøre dette til en konkurrence, hvor I konkurrerer om en fordel til næste møde.</p> <p>Inspiration kan findes her; https://www.dropbox.com/s/o1tdr84jpldz6pd/Signaturvendespil.pdf?dl=0</p> <p>I kan med fordel afslutte aktiviteten med at lime brikkerne på en tavle og hænge op i tropsrummet</p>	<p>Papir Farver Tuscher Sakse Print af PDF</p>
45-110	<p>Tegn kort over Tyrnsbjerg</p> <p>Med udgangspunkt i jeres viden om signaturer og afstandsbedømmelse fra tidligere, kan I nu tegne et kort over Tyrnsbjerg. I bestemmer selv størrelsesforholdet. Patruljen kan enten vælge at lave kortet i 2D eller i 3D. Man kan med fordel nørde lidt i følgende link for at få mere inspiration til 3D kort: https://aktiviteter.dds.dk/aktivitet/338</p> <p>I SKAL GEMME JERES KORT OG FREMVISE PÅ NÆSTE TROPSMØDE - DER GIVES STYRKEPRØVEPOINTS. 3D KORT VIL VÆGTES HØJERE END 2D. MEN KUN HVIS DE ER LAVET PRÆCISE. TAG GERNE BILLEDER UNDERVEJDS OG UPLOAD TIL FACEBOOK</p> <p>Derudover kan man dykke ned i software så som http://qgis.dk/ eller https://www.google.dk/intl/da/earth/ hvis man vil have præcise mål på afstande, når man skal lave sit eget kort. Hvis man har lyst til at nørde med digitale kort, er man velkomne til at spørge en leder til råds. Download gerne software hjemmefra, hvis I ønsker at bruge det...</p>	<p>Papir, saks, farver, lim, træ mv. i finder relevant</p>
65-70	<p>Leg - Denne skal planlægges af en i patruljen (ikke PL eller PA)</p> <p>Det er derfor en god idé at læse følgende papir før mødet 😊</p>	<p>Presenning</p>
100-120	<p>Afrunding og evaluering af mødet og lav aftaler vedrørende næste møde.</p> <p>Læs næste uges aktiviteter igennem!</p> <p>Spejderbror</p>	

Møde 3:

MØDESTED ÅLØKKESKOVEN

Tid efter start (minutter)	Aktivitet	Materialer
0-10	<p>Introduktion til O-løb</p> <p>Inddel patruljen i små hold med hver to personer. Alle i patruljen skal have et o-løbskort og et kompas + pandelampe.</p> <p>Kortene findes og printes herfra: http://odense-ok.dk/wp-content/uploads/2017/12/%C3%85%C3%B8kkeskoven_AllePoster_2018.pdf</p> <p>Eller hvis I vil have kortere ruter: " http://odense-ok.dk/find-vej-i-aalokkeskoven/</p>	Print kort Pandelampe Kompas Tusch
10-110	<p>Orienteringsløb i Åløkkeskov</p> <p>Find så mange poster som muligt og notér dem ned på et stykke papir. I opfordres til at tage nogle billeder undervejs og lægge op på Ryds Trop Facebook-gruppen undervejs.</p> 	Print kort Pandelampe Kompas Tusch
100-120	<p>Afrunding og evaluering af mødet og lav aftaler vedrørende næste møde. Find en vinder af jeres aktivitet! Læs næste uges aktiviteter igennem!</p> <p>Spejderbror</p>	