

Kartor och landskap

Det här mötet är planerat att ta 60 minuter, men man kan lägga till en neppisbil-tävling och förlänga mötet till 90 minuter om man vill och hinner. Mötet kan hållas helt och hållet utomhus. På mötet bekantar sig flocken med karttecken och gör enligt en kartbit ett miniatyrlandskap i en sandlåda eller annan tillräckligt sandig terräng (sandstrand, sandgrop, sandhög etc)

10 min – Samling och inledande lek: Drak-tafatt

Lekdeltagarna ställer upp sig på en rad och tar i framförvarande lekdeltagares midja eller axlar med båda händerna. Den sista lekdeltagaren fäster till exempel en halsduk hängande ur bakfickan som drakens svans. Den första i ledet försöker fånga svansen. Om hen lyckas så ställer sig hen sist i ledet och fäster halsduken som sin svans, och den som var andra i ledet blir den som försöker fånga svansen. Ledet måste hålla ihop under hela leken.

10 min - Karttecken

Bilagans karttecken kan printas i dubbelt exemplar och klippas till kort som man kan spela minnesspel med. Ett annat sätt att lära sig karttecknen är att gå igenom dem ett i taget och för varje karttecken fundera var i kårlokalens omgivning det som karttecknet visar finns.

30 min – Ett miniatyrlandskap

Som bilaga finns också en kartbit som flocken ska bygga upp ett miniatyrlandskap enligt. Landskapet kan till exempel byggas upp i en sandlåda eller på ett annat område där det är enkelt att gräva och bygga. Flocken kan bygga hela miniatyrlandskapet tillsammans, eller dela upp kartan i mindre delar så att de parvis eller i grupp ansvarar för att bygga varsin del. Beroende på gruppens kartkunskaper så kan det vara bra att gå igenom kartans karttecken och diskutera hur landskapet byggs upp enligt kartan.

Stödinstruktioner för ledaren::

- Vargungarna kan tänka sig att de är figurer i storlek med en tallkotte. De kan leta upp var sin egen kotte att ha som figur i landskapet.

- Körbanan kan dras upp till exempel genom att man drar upp den med foten, medan stigen från körbanan till huset kan dras upp med en käpp eller med fingrarna.
- Viktigare än byggnadernas storlek är deras form; den ena byggnaden är fyrkantig medan den andra är L-formad. Hur många kott-figurer kan det bo i husen?
- Backarna och den störa gropen kan byggas med spadar eller med händerna, men de är alltså ganska stora former i landskapet. Ett utsiktsberg, och en sandgrop, till exempel.
- De två mindre groparna är sådana som man i ett riktigt landskap kan gömma sig om man kryper ihop. I miniatyrlandskapet kan de göras så att en kottfigur ryms i dem.
- Den stora och den lilla stenen kan i sandlåslandskapet vara till exempel en sten från en grusväg och en sten i storleken av en knytnäve. I ett riktigt landskap kunde den lilla stenen vara en sån som man just och just kan gömma sig bakom (en kott-figur i sidled) medan det bakom den stora stenen kan gömma sig flera personer stående.

Alla mötesdeltagare kan sen fundera på och berätta var de skulle placera sin kott-figur i landskapet om kottarna skulle leka kurragömma. (Om mötet är 90 minuter långt kan flocken avsluta med en neppisbil-tävling i landskapet. Se nedan.)

5 min – Städa undan i sandlådan

5 min - Avslutning

Mötet avslutas enligt flockens traditioner (information om nästa möte och kommande evenemang i flocken/kåren, syskonring)

Förberedelser och material

Material: sandspadar, neppisbilar

Förberedelser: printa ut och ta med bilagorna, fundera färdigt ut en lämplig sandlåda eller annan plats för mötet.

Instruktioner för neppisbil-tävling

Tävlingens längd kan justeras med antal varv runt banan som ska köras. Till en början lönar det sig att ordna ett övningsvarv.

Neppisbilar är små leksaksbilar av plast som man kan tävla med. En tävlingsbana kan man enkelt bygga i sanden genom att dra upp körbanan med skon och eventuellt jämna till med en spade. I just den här tävlingen används banan som byggts upp i miniatyrlandskapet.

Beroende på hur många bilar ni har kan vargungarna tävla i par eller i grupper.

Bilarna placeras på startstrecket och tävlandena kör i tur och ordning bilarna framåt genom att puffa fram bilen med fingret. En deltagare får "neppa" (puffa på bilen med sidan av pekfingeret) tre gånger innan det är nästas tur.

Om bilen kör ut ur banan så flyttas den tillbaka till stället där den körde av vägen. Om bilen landar på taket så flyttas den tillbaka till stället där den puffen började, och om den landar på sidan flyttas den tillbaka halvvägs mellan stället där puffen började och där den välte. Den vars bil först kör över mållinjen vinner.



Neppisbilar kan köpas i de flesta stora marketar och leksaksbutiker. Också andra leksaksbilar kan användas, sålänge de rullar tillräckligt bra i sanden för att de ska gå att skuffa framåt.

— VÄG

KARTANS
KÖRBANA



BERG / KULLE



STOR GROP



BYGGNAD



BYGGNAD



STIG



KULLE
(på kartan går körbanan
över denna kulle)



TVÅ SMÅ GROPAR



LITEN STEN OCH STOR STEN

