WORLD ASSOCIATION
OF GIRL GUIDES
AND GIRL SCOUTS

TÆNKEDAG 2023

# VORES VERDEN, VORES FREDELIGE FREMTID

MILJØET & FRED

# Introduktion

## Velkommen til aktivitetsmaterialet for Tænkedag 2023:
## Vores verden, vores fredelige fremtid

### Hvad er Tænkedag?

Tænkedag har eksisteret siden 1926.
Hvert år den 22. februar, fejrer spejdere over hele verden Tænkedag, ved at holde kontakt med hinanden og ved at have det sjovt sammen ude i spejdergrupperne. Tænkedag går ud på at lære om spejderbevægelsen, både om spejderne i egen gruppe og by, for mange grupper vælger at mødes på tværs af spejdergrupper og byer, men Tænkedag har især fokus på, at høre og lære om spejderarbejdet i andre lande, ja i hele verden. Der samles også penge ind, især blandt de 10 millioner pigespejdere, der er over hele verden.
Idéen til Tænkedag startede første gang, da pigespejdere mødtes i USA ved den fjerde WAGGGS verdenskonference.

22. februar blev valgt, fordi det var fødselsdag for både Olave Baden-Powell, der var World Chief Guide, og Lord Baden-Powell, grundlæggeren af Boy Scout Movement.
Ved Pigernes Internationale Dag i 2020, spurgte vi pigespejdere under 18 år, fra 100 forskellige lande, hvilke problemer de var mest bekymrede over og hvordan de ønskede at ændre verden. Ud fra disse data, lærte vi, at den største bekymring er miljø.
Tænkedags temaet fra 2022-2024 er derfor Vores verden, Vores fremtid.

2023 er andet år vi fortsætter vores tre-årige rejse for at få pigespejdere i hele verden til at blive miljøbevidste ledere.

Hvert år bygger vi videre på dette miljøtema og udforske forbindelserne mellem miljøet og andre globale bekymringer. I år overvejer vi hvordan, vi kan lære at arbejde med naturen og skabe en mere fredelig og sikker fremtid for piger overalt.

Følg WAGGGS på sociale medier.

@WAGGGSworld

## 2023: Vores verden, Vores fredelige fremtid

**2024: Vores verden, Vores blomstrende fremtid**
Miljøet og global fattigdom

**2022: Vores verden, Vores lige fremtid**
Miljøet og ligestilling

# Lad os lære sammen

**Brugen af dette aktivitetsmateriale, vil sikre at spejdere verden over vil kunne:**

Skabe forbindelse med naturens verden i deres egne liv

Anerkende vigtigheden af naturlig harmoni og se behovet for balancerede økosystemer

Udforske hvad vi kan lære af naturens verden i form af forvaltning, fred og fælleskabsopbygning

Handle i deres eget liv, i deres samfund og videre, for at bringe fred gennem naturen

click here for at lære mere om Tænkedag

# Vores verden, vores fredelige fremtid

Tænkedag har altid været tiden for spejdere, hvor vi fejrer vores globale bevægelse.
Det er også en mulighed for at udforske problemer, der er vigtige for piger og unge kvinder og for positivt at kunne påvirke vores verden.

**Ud fra det vi har arbejdet med sidste år, vil vi samarbejde om at skabe en mere fredelig og sikker fremtid for piger over hele verden. Vi vil opnå en forståelse af klimaets forandring, at det spiller en rolle hvis vi forstyrrer den globale fred og sikkerhed. Vi vil fokusere på, at vi kan lære af omgivelserne til at skabe en afbalanceret og fredelig verden.**
**Fred i naturen vil være forskelligt, fra sted til sted, ud fra hvor i verden du bor. Vi vil undersøge de forskellige forhold der er i naturen, personligt, fælles og globalt. Overvej selv, hvordan passer du ind i den naturlige verden, hvornår du føler dig i fred med miljøet?**
**På lokalt plan kommer freden gennem overvejelser om hvordan man får balance imellem de forskellige behov og ved at finde måder at samarbejde på, så der kan findes en naturlig harmoni, der fejrer og respekterer de forskellige behov.**
**Rundt om på kloden skal vi udforske metoder med hvilke vi kan forvalte og tage hensyn til  både den naturlige verden og vores medmennesker. Disse forskellige aspekter af et fredeligt miljø kan hjælpe os alle med at opnå en verden med en fredelig fremtid.**

Fra 2021 Tænkedags-pakken,
Stand Together for Peace:
”Fred er ikke kun fraværet af krig, det betyder også værdighed, sikkerhed og velvære for alle. Hvordan fred defineres, er forskelligt fra person til person, samt hvor i verden man bor. Det kan variere fra at være glæden i os selv og ved at se vores kæres smilende ansigter,  til konfliktløsning inden for et samfund og at gøre ende på vold og skadelig praksis omkring verden." Se mere i Tænkedagsmaterialet fra 2021 here

Hvis I er nye i begrebet klima, eller hvis I bare vil udvide din viden om emnet, henvises til aktiviteterne i første del af 2022 Tænkedags -pakken "Vores Verden, vores lige fremtid". Som kan findes her: (wagggs.org)

## Ordforråd

Når I gennemgår dette materiale, kan der være nogle nye ord relateret til begrebet "miljø", som I gerne vil være mere fortrolige med. Brug et øjeblik på at gennemgå disse, før I starter.

### Habitat

Levestedet for et dyr eller en plante.
Næsten alle steder på Jorden – fra den varmeste ørken til det koldeste sted - er et levested for nogle dyr og planter. De fleste levesteder omfatter et samfund af dyr og planter sammen med vand, ilt, jord eller sand, og sten. (Kilde: Britanica Kids)

### Biodiversitet

Alle de forskellige slags liv, du finder i ét område, herunder dyr, planter, svampe og selv mikroorganismer som bakterier, der tilsammen udgør vores naturlige verden.
Diversitet og balance er nødvendige for at disse arter kan arbejde sammen i deres økosystem. (Kilde: WWF)

### Økosystem

Et geografisk område, hvor planter, dyr, og andre organismer, samt vejr og landskaber, arbejder sammen for at danne en "boble af liv" (Kilde: National Geographic)

### Stewardship

Ansvarlig brug og beskyttelse af det naturlige miljø. Kan også forstås som måden vi forvalter miljøet på.

# Den internationale Tænkedagsfond

I 1932, seks år efter idéen til Tænkedagen begyndte, blev fundraising en del af Tænkedag. Ved den 7. verdenskonference, påpegede en belgisk delegeret at en fødselsdag normalt involverer gaver, og i dag fortsætter vi med at ære denne tradition, ved at give en gave, så endnu flere børn og unge rundt om i verden, har en chance for at blive spejdere.

De seneste år har der været flere udfordringer. Som de fleste ved, havde COVID-19 pandemien en stor indflydelse på hele kloden og på de midler, som mange af jer normalt er i stand til indsamle, hvor I støtter spejdere jorden rundt. Da der er kommet meget færre donationer, har man ikke kunne udføre mange af de projekter, som fonden støtter. Nogle af de projekter fonden støtter er: lederworkshops for unge kvinder, støtte til pigespejderarbejdet rundt om i verden og udvikling af Tænkedagsmaterialet.
Vores verden er ved at komme ovenpå efter CoVID-19 og vi kan mødes igen i vores spejdergrupper, troppe og med vennerne. Og kan nu sammen holde Tænkedag og her arbejde med materialet for 2023 – Vores Verden – Vores fælles fremtid. Vi håber I vil fortsætte med at donere til Tænkedags Fonden, som I har gjort før.Jeres donationer vil sikre, at flere piger og pigespejdere får chancen for at opleve den internationale bevægelse gennem arrangementer som Juliette Low Seminar og udvikle sig som ledere, der bringer positivt forandring i deres samfund.

WTD Fund

USA donors

## Indsamling

I kan donere til Tænkedagsfonden efter at have brugt aktivitetspakken, enten som I har gjort det tidligere, måske ved en Tænkedagsceremoni, hvor hver spejder lægger 2 kr. for hvert påbegyndt spejderår på et verdenskort. I kan også udnytte den unikke mulighed vi har skabt i år, for at støtte jeres fundraising, når I vælger at gennemføre Tænkedagfondsaktiviteten
"Walk the World" (oversat: Gå verden rundt) og finde donationer blandt familie og venner, som vil donere et beløb mens I går.

## Send

Når I har indsamlet midlerne, hvad så?
I har flere muligheder for at sende jeres donationer til WAGGGS:

1 **Via landsforeningerne**

**De grønne pigespejdere:** Indbetal til reg. nr. 3001 kontonr. 4310502391, og mærk jeres indbetaling med 'tænkedagspenge'

**Det Danske Spejderkorps:** Indbetal til reg. nr. 4183 kontonr. 0006238300, og mærk indbetalingen med jeres gruppes 4-cifrede kontonummer

2 **Direkte til WAGGGS:** Via linket https://www.wagggs.org/en/what-we-do/world-thinking-day/world-thinking-day-fund/

**Når vi modtager jeres donation vil I modtage et særligt World Thinking Day 'Takke'-kort og certifikat, som vores måde at vise vores påskønnelse for al jeres hårde arbejde.**

“It does not lie in what an individual has but what he or she is. It can only be measured in that person’s capacity to achieve harmony and resonance with her fellow beings and with nature; to perceive the meaning of thought and experience the beauty of action. In short to find joy in life”

Indira Gandhi

# Hvordan bruger i materialet?

## Gør jer klar

- Sørg for at bruge spejdermetoden, for at skabe en oplevelse, der er relevant, spændende, tilgængelig og lærende!
- Beslut som gruppe, hvilken aktivitet der skal udføres i hvert afsnit.
- Opmuntre og støt spejderne i at gå forrest i planlægning og facilitering af aktiviteter, hvor det er passende.
- Overvej at arbejde i små grupper/patruljer ved nogle af aktiviteterne eller om hele gruppen kan arbejde på den samme aktivitet sammen.
- Kom med klare retningslinjer for at fremme respekt, åbenhed for alle og enighed i hvordan gruppen vil holde sig til retningslinjerne.
- Understreg vigtigheden af fortrolighed.
- Vær opmærksom på, hvad der sker i verdenen og samfundet, der må kunne påvirke dine spejdere. Vær opmærksom på din faciliteringstilgang.
- Vær med til at sikre, at alle stemmer har plads til at blive hørt.

- Planlæg tid under og i slutningen af aktiviteterne til diskussion og refleksion.
- Lav evt. ændringer for at imødekomme alles interesser og de forskellige læringsbehov for spejderne.
- Facilitér et modigt rum, hvor alle tør agere og udfolde sig i aktiviteten.
- Angiv mundtligt, at dette rum er sikkert for alle, der ønsker at deltage.
- Vær klar til at tilpasse jeres programstof. Hvis gruppen/patruljen er dybt inde i en samtale, er det fint at ændre planer, så de har mere tid til at arbejde gennem denne samtale.
- Undgå at generalisere når I taler om forskellige problemstillinger.
- Planlæg, hvordan I vil støtte spejderne, så alle bliver hørt og alle tør snakke og føler sig trygge når I kommunikerer om emner, der kan være svære at snakke om.

## Sådan tager du Tænkedags-mærket

- **Skab et modigt rum**
  Følg trinene på forrige side for at oprette et miljø, hvor alle værdsættes og kan deltage fuldt ud. Alle skal føle sig inkluderet, respekteret, og hørt, når de modigt står op for hvad de tror på og tackler svære problemer.
- Vælg en aktivitet at gennemføre, for hver af de tre sektioner.
- Læs historien og fuldfør dine valgte aktiviteter, når du kommer til et handlingspunkt.
- Fuldfør pakken ved at lave en plan for at deltage i den afsluttende aktivitet, 'Walk the World' -udfordringen.

**TILLYKKE!**
Du har gjort dig fortjent til Tænkedags-mærket
Bestil mærket her.

# Aktivitetsguide

På de følgende sider vil de danske Tænkedagsaktiviteter blive beskrevet

| Aktivitetsoversigt | Tid | Indenfor/Udenfor |
|---|---|---|
| **Skoven (historie)** | 10 min | Begge dele |
| **Aktivitet 1 (Vælg mellem)** | | |
| 1A - Brug dine sanser til at forbinde verden | 20 min | Udenfor |
| 1B - Uden balance, uden fred | 15 min | Begge dele |
| **Aktivitet 2 (Vælg mellem)** | | |
| 2A - Musik overalt omkring os | 20+ min | Begge dele |
| 2B - Settlers for fred - spil | 20 min | Begge dele |
| **Aktivitet 3** | | |
| Opret din “egen” have | 30+ min | Begge dele |
| **Sidste aktivitet** | | |
| Gå verden rundt | Variere | Udenfor |

Spejdere i hele verden, fra mange forskellige lande, er opdelt i forskellige årgange.
Derfor anbefaler vi forskellige aldersgrupper for hver aktivitet. Her må man tage hensyn til, hvordan I, i jeres gruppe har opdelt spejderne og hvordan I bruger Tænkedagsmaterialet.
Alle aktiviteter er designet til at passe til alle aldersgrupper. Tjek venligst på aktiviteterne på forhånd og overvej, hvad der passer bedst til jeres spejdere. Denne pakke kan afsluttes på et 90-minutters møde, men nogle grupper kan blive inspireret til at ville bruge det over flere spejdermøder.

Husk at danne jer et overblik over aktiviterne før i går i gang

Tal gerne med jeres spejdere inden i går i gang

Udlever gerne dette materiale til spejdere og forældre

# Tænkedagshistorien:
# Miku's ønske

Læs historien "Skoven" højt for spejderne, før de går i gang med aktiviteterne.

Mange kulturer rundt omkring i verden har folkeeventyr, der bruger naturen til at vise en moral eller konsekvens. Vi har fået inspiration fra alle fem WAGGGS-regioner til at skrive vores Tænkedags-historie.

Når I følger historien, vil I støde på flere problemer i naturen, som jeres gruppe/patrulje
bliver nødt til at "rette" ved at gennemføre en aktivitet anført i det tilhørende afsnit.
I behøver kun gennemføre en af aktiviteterne ved hver post. Vælg den, som jeres spejdere interesserer sig for, så er det sjovest for spejderne. Når I er færdig med en aktivitet, læser I næste afsnit af historien, for at finde ud af, hvad der videre skal ske.

Der vil være tre forskellige poster med aktivitetsvalg, efterfulgt af finalen "Walk the World" -aktiviteten. Start jeres Tænkedags-rejse med at læse indledningen til historien.

**Få spejderne til at være mere med**

- ✓ Lad forskellige spejdere læse de forskellige afsnit af historien højt for gruppen/patruljen.
- ✓ Hvis I har tid og lyst, så kan spejdere spille de forskellige sektioner af historien som et lille drama.
- ✓ Spørg spejderne, om de kender nogle historier fra deres egen kultur, der er relateret til temaet fred i naturen.
- ✓ Prøv at få spejderne til at arbejde videre og udforske verden, ved at høre/læse flere folkeeventyr fra hele verden, som de kan dele med gruppen på spejdermøderne fremover.
- ✓ Da disse historier er baseret på forskellige fortællinger fra hele verden, kan man støde på begreber, der er anderledes end dem fra ens egen kultur. Vær sikker på at I kan forklare, hvad der sker i historien.

## Verdensspejdercentrene

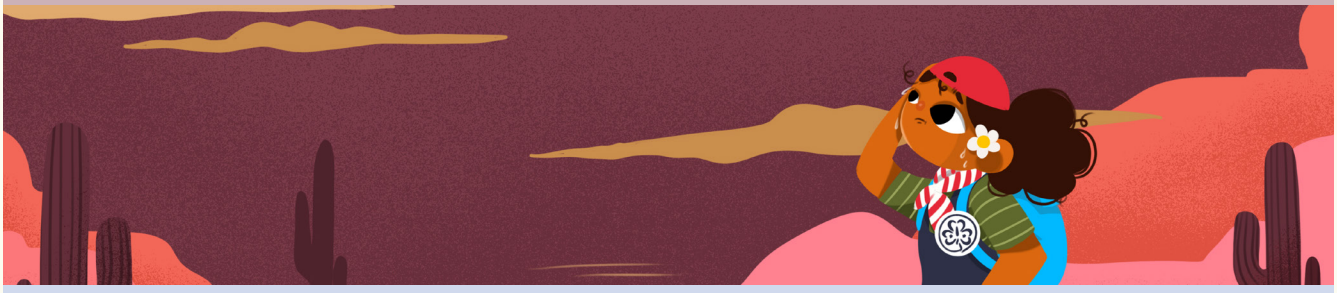
Verdenscentrene fremmer vigtigheden af fred i verdenspigespejderbevægelsen, og er steder for international forståelse og venskab; steder for nye oplevelser og udforskning af vores verden gennem spejderaktiviteter. Besøg verdenscentrene for at finde ud af mere.

Kig efter disse ikoner her i folderen for at finde ud af mere om verdensspejdercentrene.

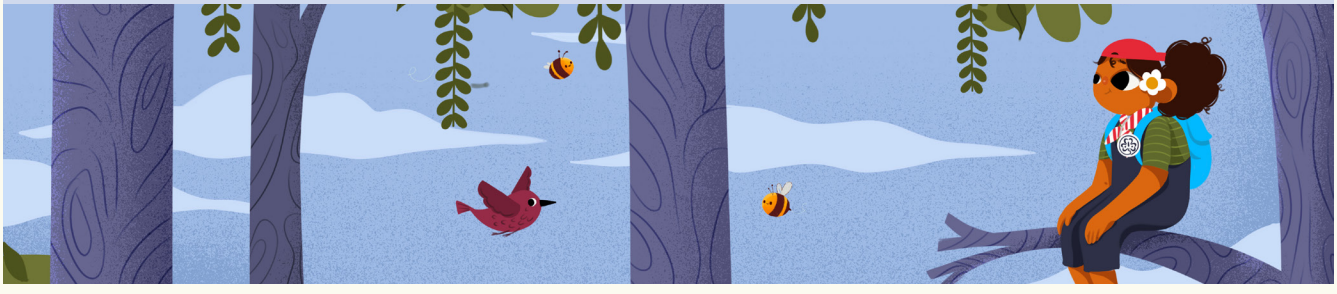
**INTRODUKTION:** Skoven introducerer os til Miku. Mikus historie var inspireret af en fortælling fra Estland. Hovedpersonens navn blev dog ændret lidt, da “Miku” er et pigenavn fra Japan, der betyder 'smuk himmel' eller 'fremtid', og historiens sidste del er en forløsning for naturen og dens fremtid.

**FØRSTE DEL:** The Corn Maidens blev tilpasset fra en historie af Zuni-folket i Nordamerika, mens Musefælden er tilpasset fra et nigeriansk folkeeventyr, der viser magten i Ubuntu (forbindelsen mellem alt levende).

**ANDEN DEL:** Bahamut optræder i arabisk mytologi som en kæmpe fisk, der bærer en enorm ko, en kæmpe sten, en engel og hele verden på ryggen.



**TREDJE DEL:** Amrita er baseret på en historie fra Rajasthan i det nordlige Indien. Det var oprindeligt baseret på en virkelig person i 1300-tallet, der stod op for noget, hun troede på.



# Skoven

Start Tænkedagsmødet med at læse historien om ”Miku i skoven” for alle spejderne.

“Det var en kold og våd nat i skoven, Miku var sulten. Hun var omgivet af høje træer.
Dyr og fugle løb hen over skovbunden. Træernes kroner blæste i vinden, og afgav den dejligste melodi. Duften i skoven var himmelsk ren og fin.
Men Miku! hun følte sig helt alene.
Skoven lagde mærke til Miku. Den så hun ikke havde det godt med at være helt alene og ville gerne gøre det godt for Miku. Derfor sagde skoven til Miku, at hun kunne ønske sig hvad som helst i verden, og de ville give hende det, medmindre det brød reglerne for naturen.
Miku blev så glad og begyndte at ønske sig alt, hvad hun nogensinde havde ønsket sig – lækker mad, en blød seng, en knitrende ild til at holde sig varm ved og meget mere.
Rundt om i verden så folk Mikus lykke og begyndte også at ønske sig alle deres ønsker.
Skoven blev træt og desperat i dens forsøgte på at gøre alle tilfredse og glade. Men ingen lagde mærke til det. Hvorfor passe på naturen, når naturen kunne tage sig af dem?
En dag, midt i en kold, våd og snefyldt vinterdag, besluttede Miku sig for, at hun hadede kulde og sagde: ” Skov, gør det solrigt og varmt lige nu”.
Men det var imod naturens regler!
Til Mikus rædsel forsvandt hele skoven lige pludselig. Miku indså sin fejl – hun bad om alt for meget og glemte at tage sig af jorden. Jorden var nu helt bar og helt tom. Der var kun den bare jord tilbage. Dyrene havde intet hjem, og verden havde intet andet at give.”

Heldigvis er der stadig tid til at rette Mikus ønske op igen. I spejdere skal sammen rejse verden rundt og løse problemerne med Mikus land. I skal undersøge hvordan naturen fungerer, finde måder at beskytte den naturlige verden på, og stoppe jorden fra at blive for gnaven! Med jeres hjælp er historien ikke slut – du, din spejder gruppe og alle spejdere i hele verden kan bestemme, hvordan det egentlig ender.

**Pax Lodge**

Pax Lodge er "et sted, hvor fremmede bliver venner."
Pigespejdercenteret er beliggende i Hampstead, North London, nabo til WAGGGS' internationale hovedkvarter. Det latinske ord for fred, pax, var til stede i navnene på Baden-Powells hjem i England (Pax Hill) og Kenya (Paxtu) som inspirerede navnet til Pax Lodge.

**SPEJDERNAVN:** _____

**YNDLINGSDYR:** _____

**FAVORITSTED I NATUREN:** _____

**DIT BEDSTE SPEJDERMINDE:** _____

Det er nu at du skal finde din patrulje, bedste spejdervenner eller familie og tage dem under armen, for så er i ved at være klar til at drage ud på eventyr!

# Majspigerne og musen

"Majspigerne havde et vigtigt job: hvert forår dansede de for de nye planter, så de kunne lære, hvordan man strækker sig og vokser og holder økosystemet forbundet, så alle skabninger kunne leve sammen. Imens ventede en mus sultent på forårsplanterne – han havde sovet hele vinteren og drømt om mad. Så snart majsen begyndte at vokse, ville han have noget lækkert at spise!
Men så forsvandt skoven. Majspigerne forsøgte desperat at vise alle, at noget var galt, - uden planter, uden vand og dyr, blev musen efterlad ensom og sulten - men alle mennesker lo bare af deres bekymringer. Hvad havde dans med planter at gøre?
Folk var ligeglade med, hvor deres ting kom fra, de ville bare have mere!
Majspigerne gav op og gemte sig i en bjerghule. Nu, når nye planter kæmpede sig op til overfladen, var de fortabte og forvirrede – hvordan voksede de? Hvordan nåede deres rødder ned til vandet, så de med hjælp fra solen kunne vokse og lave deres frø om til mad?
Musen var lige så forvirret - den snusede desperat rundt efter mad, men når den spurgte andre
dyr om hjælp til at finde mad, ville de ikke hjælpe musen. Musen sneg sig ind i et menneskehus, men til sin rædsel var der en musefælde på gulvet! Musen kiggede og kiggede, men indtil planterne begyndte at vokse igen, var der ikke noget at spise for den ude på marken."

Kan I finde på noget; der kan forbinde naturen eller genopbygge fødekæden
mellem alle de forskellige livsformer i økosystemet, som kan overbevise Majspigerne til at danse igen og fuldende kæden – så planterne kan vokse, og musen kan spise igen?

**Our Chalet**
Beliggende højt oppe i de smukke schweiziske Alper. Our Chalet har været et centrum for eventyr, har haft besøg af rigtig mange pigespejder og lavet gode spejdervenskab siden 1932. Our Chalet har en storslået udsigt over bjergene, med utrolig mange vandreture og naturoplevelser i de omkringliggende områder, både vinter, sommer, forår og efterår. Hvor du helt sikkert vil opdage noget særligt med den omkringliggende natur.

## Vælg en aktivitet fra dette afsnit

For at fuldføre skal I vise, at hvordan freden kan skabes.
Når I har gennemført en aktivitet, fortsætter I til næste afsnit af historien.

**Aktivitet 1a** – Brug jeres sanser til at forbinde verden

**ELLER**

**Aktivitet 1b** – Uden balance, uden fred

AKTIVITET 1A

# Brug jeres sanser til at forbinde verden

15 Mins

**I denne aktivitet skal I udforske jeres personlige forbindelse til miljøet og reflektere over den indre ro, der kommer, når man er udendørs.**

## Forberedelse og materialer

Blyant

Papir

Brug jeres fem sanser når I er i naturen.
Ved at åbne vores sind og sanser for naturen omkring os, udvider vi vores bevidsthed til miljøet.
Vi bliver mere bevidste om forholdet til den naturlige verden og bruges naturen med omtanke, kan det give mange fordele; herunder at reducere stress, skabe ro i sindet og genoprette energien.

1. Gå udendørs. Det kan være på en græsplæne, en skov, mark - hvor som helst udenfor!
2. Spred jer ud, sæt jer stillehver for sig og fokusér på verden omkring jer.
3. Vælg en bestemt sans; enten syn, lugt, berøring, smag eller hørelse. Brug et minut på at observere naturen gennem den sans.
4. Del oplevelsen med hinanden: hvad har I observeret, og hvordan fik det jer til at føle?
   - Har I bemærket det samme eller meget forskellige ting?
   - Har aktiviteten hjulpet jer til at føle jer rolige og forbundet med naturen? Hvis ja, hvordan?
5. Gentag aktiviteten med forskellige sanser som fokus.

## FOR DE YNGSTE

**For de yngre spejdere, kan man bruge et dyr til inspiration og som guide til at fokusere på sanser. Den enkelte spejder forestiller sig at være det valgte dyr og prøver at opleve som han/hun tror at dyret oplever, fx hvis man er:**

### Rådyr

Har en fremragende hørelse, hvordan oplever den mon høje lyde, bliver den forskrækket ? Eller små lyde, raslen i græsset, er det en ulv der sniger sig ind på den?

### Ørn

Har et skarpt syn og kan se langt og bredt. Kan den se en mus i det fjerne eller en mand med gevær som måske vil skyde den?

### Bjørn

Har sin gode næse og fantastiske lugtesans. Kan den lugte hvor blåbærrene gror eller at der kommer et menneske, som den må gemme sig for?

### Edderkop

Har i sine ben en særlig følsomhed over for berøring og som kan mærke om der er fanget en flue et sted i dens spind. Kan jeres fingre mærke små fine græsstrå eller hvis I samler en regnorm op, hvordan den bevæger sig i ens håndflade?

### Mus

Kan med sin mund smage mange flere forskellige slags smage end mennesker kan. Hvor mange smage kan I smage? (sødt, surt, salt, bittert, umami)

Husk ikke at forstyrre naturen mens I observerer den, ødelæg ikke noget, pluk ikke noget, smid ikke affald og vær stille så I kan høre naturens egne lyde.
Vi vil bevare naturens skønhed, så andre også kan nyde den.

## FOR DE ÆLDRE

**For ældre spejdere kan man inkludere en "Skattejagt".**
**Alle går lydløst gennem et udpeget område og observerer området ved hjælp af deres fem sanser. Lav en liste over, hvad I har observeret og byt jeres lister med hinanden, to og to. Gentag nu gåturen, men brug den andens liste som en guide til jeres egne observationer.**

### Herunder finder i eksempler/inspiration på skattejagtspor:

#### Brug øjnene til at finde noget der er:

- ☐ FARVET
- ☐ MØNSTRET
- ☐ SMÅT
- ☐ HJERTEFORMET
- ☐ FEM ENS

#### Brug hørelsen til at finde noget der:

- ☐ KLIKKER
- ☐ DYRELYDE
- ☐ KNASER
- ☐ LARMER
- ☐ LAVES MUSIK MED

#### Brug følesansen til at finde noget der er:

- ☐ KNOLDET
- ☐ VÅDT
- ☐ VARMT
- ☐ BLØDT
- ☐ STIKKER
- ☐ GLAT

#### Brug lugtesansen til at finde:

- ☐ EN DUFTENDE BLOMST
- ☐ EN DUFT DU ELSKER

#### Tænk på smagssansen for at finde:

- ☐ NOGET VI SPISER
- ☐ NOGET DYR SPISER

# Uden balance, Uden fred

15 Min

## DE MINDSTE

**I denne aktivitet udforskes mangfoldigheden af levende ting på jorden, lær hvad et habitat er og hvordan mennesker og dyr er forbundet i ét økosystem.**

### Forberedelse og materialer

Garnnøgle

1. Sæt jer i en cirkel, og hvis det er er stor gruppe, så del jer i to mindre cirkler
2. Snak om hvad et habitat er? (Hjælp: Jorden er hjemsted for mange forskellige dyr, et sted, hvor dyr lever kaldes et levested/habitat)
3. En i cirklen kaster garnnøglet til en anden, mens den der kaster holder fast i enden af garnnøglet. Den der fanger garnnøglet siger navnet på et dyr og hvor personen tror det lever, fx "egern lever i træerne", "grævlingen bor i skoven", osv.
4. Hold derefter fast i garnet og kast resten af garnnøglet til en anden person i cirklen, som siger et nyt dyr og hvor det muligvis lever.

5. Efterhånden holder alle i cirklen fast i et stykke af garnet, og har sagt et dyr og hvor de tror det lever. Sådan er der blevet skabt et væv eller et net.
6. Alle kigger på vævet/nettet, som garnnøglen har lavet.
7. Fortsæt, aktiviteten indtil alle er løbet tør for dyr og har forsøgt at kaste til forskellige i cirklen, for at skabe et komplekst væv.

Vi alle kalder denne planet for hjem og alle er forbundet med hinanden, ligegyldigt hvilket habitat vi lever i.

Tænker I på mennesker som en del af dette væv? Vi hører alle sammen og deler vores hjem på jorden med hinanden. Hvad tænker I dyr og mennesker har brug for i deres hjem for at være glade? Hvad danner et godt levested/habitat for dyr?

AKTIVITET 1B

# Uden balance, Uden fred

15 Min

## DE ÆLDRE

**I denne aktivitet lærer I at blive opmærksomme på betydningen af alle organismer i et økosystem, mens I lærer hvad konceptet af et fødenet og den afbalancerede natur af et økosystem går ud på.**

### Forberedelse og materialer

- Garnnøgle
- Papirs-stykker
- Blyant
- Tape
- Saks

Skriv navnet på følgende typer organismer på individuelle stykker papir. Man kan fx bestemme sig for at vælge dyr og planter, der er almindelige der hvor I bor, for hver kategori. I skal bruge en plante, et insekt, en insektæder, en planteæder, en kødæder, en altæder, en landmand og solen. For eksempel kan man bruge en græshoppe, mus, ræv osv.

1. Tag et stykke papir med navnet på en organisme og tape den fast på dig selv.

2. Gruppen repræsenterer et økosystem, hvor man vil udforske hvordan organismerne er relateret til hinanden. Stå i en stor cirkel med personen, der repræsenterer solen i centrum. "Solen" vil starte med garnnøglet og holder fast i enden af garnet.

3. Uden at give slip på enden, vil “solen” kaste garnnøglet til en anden organisme og forklare hvordan de er forbundet med hinanden i økosystemet. “Solen” kan f.eks smide garnet til “planten” og sige: “solen hjælper planten med at vokse”.

4. Den nye person holder fast i garnet og kaster nøglet videre til en anden person, mens det angives, hvordan de også er forbundet.

5 Fortsæt med at smide garnet til andre rundt i cirklen, indtil der er blevet skabt et væv i centrum. Sørge for at at holde på et stykke af garnet inden I kaster nøglet til en ny person. Når alle er forbundet, holder alle garnet stramt for at skabe en tydelig forbindelse.

6 Tag i en af trådene i garnet, så I kan mærke vibrationerne henover vævet. Bemærk, at hvis selv en enkelt af disse forbindelser skulle fjernes, så ville det forstyrre hele vævet. Tænk på grunde til, at forskellige dele af jeres økosystem kan blive forstyrret

7 Diskuter og beslut hvad der kan være mest sårbart overfor forandring i vævet, og klip denne del af vævet. Med denne løse forbindelse, hvad er så det næste der sker?

8 Reflekter over, hvad der skete. Hvad skete der, når en organisme fjernes fra økosystemet? Har I observeret andre scenarier i det virkelige liv, hvor økosystemet var ude af balance? Hvordan kan et mangfoldigt og blomstrende økosystem støtte en fredelig planet?

## De forskellige organismer i økosystemet

| Insektæder | Planteæder | Kødædende | Altædende |
|---|---|---|---|
| Dette er et dyr som lever af insekter, orme og andre hvirvelløse dyr. | Dette er dyr der spiser planter. | Dette er dyr som spiser andre dyr. | Dette er dyr som lever af både planter og dyr. |
| **Eksempel: Pindsvin, forskellige fuglearter, og firben** | **Eksempel: Køer, heste, kaniner, får, og rådyr** | **Eksempel: Ørne, edderkopper, ulve, grævling og sæl** | **Eksempel: Bjørne, hunde, grise, ræv, rotter, og krager** |

**Onlinebrug**
Lav/find et stort billede hvor så mange af de ovenforstående dyr er præsenteret.
Lad herefter spejderne forbinde de forskellige typer af dyr med hinanden, så alle dyrene til sidst er delt ind i de ovenforstående grupper

“Folk indså, at du havde ret – verden fungerer kun, når økosystemet er i balance, og det var op til folkene at få ordnet dette!

De samlede sig alle ved bjerget, hvor Majspigerne havde gemt sig og råbte meget høje undskyld! - de lovede altid at huske, hvad I havde lært dem.

En efter dukkede Majspigerne op og begyndte at danse. Folk jublede, planterne blev stolte og høje, og musen fyldte igen glad, kinderne med majs. Økosystemet voksede sig stærkt igen - fremragende arbejde!

Desværre begyndte jorden at ryste, en kæmpe rumlen lød! “
I skal nu finde ud af, hvad det var...

# Jordskælvene

Der er masser af jordskælvshistorier fra hele verden - en af dem handler om Bahamut, en kæmpe fisk, der holder jorden stabil sammen med en kæmpe ko og en stor sten, som sammen hjælper med at holde tingene rolige og i balance. Men når noget går galt, begynder koen og stenen at vakle på Bahamuts ryg.....

Lige siden skoven forsvandt fra Mikus land, brokkede jorden sig vredt og fik landet til at ryste og vrikke. Hvorfor vokser planterne ikke? Hvorfor er jorden så tør? Hvor er mine træer der skygger, så solen ikke brænder alting væk? De træer er ligesom en god hat.
Hver gang verden brokker sig, hopper jordoverfladen op og ned. Planter kan ikke finde et roligt sted at vokse, og det er umuligt for nogen at bevæge sig rundt! Hvis I kan løse dette, så genopbygger vi sikkert skoven på ingen tid.

**Kusafiri**
I 2010 ved Afrikas Regional Konference, blev pigespejderne enstemmigt enige om, at Afrikaudvalget ville udforske muligheder for levere et internationalt pigespejder Center med oplevelser på det afrikanske kontinent. I oktober 2015, fik det 'femte' internationale pigespejder Center fik sit navn, Kusafiri World Centrum. Kusafiri betyder 'til' rejse' på swahili. Her oprettede man den rejsende høsjkole, som flytter imellem landene i Afrika.

**Hjælp verdenen med at falde til ro**

**Aktivitet 2a-** Musik overalt omkring os

**ELLER**

**Aktivitet 2b-** Spillet "Settlers for fred"

# Musik overalt omkring os

20+ Min

**I denne aktivitet, forbind jer med den naturlige verden og udforsk de fredelige harmonier af naturen ved at lave musik.**

## Forberedelse og materialer

- Ting fra naturen
- Lydoptager
- Sakse
- Papkrus
- Plastik-flasker
- Snor/ Elastikker

Det kan være en hjælp at have nogle eksempler på typer af musikinstrumenter eller rytme- mønstre, især til de yngre spejdere. Hvis jeres mødested ikke er tæt på et naturområde, skal I muligvis indsamle natur genstande på forhånd. Søg efter musikinstrumenter vha naturressourcer på forhånd, så det er nemmere at facilitere aktiviteten.

**Eksempelvis,** kan I lave maracas ud af frø, sten, eller blade i en plastikflaske eller en papkop. I kan lave trommer ud af hule objekter og nogle pinde, eller lav en banjo med en y-gren og nogle elastikker. I kan også bruge mange andre ting eller naturmaterialer I finder til at lave lyde.

Vidste i at fortidens filosoffer, såsom Pythagoras, troede på at alle planeterne var placeret efter en matetisk ligning eller formel og at alle planeterne udsendte deres egne særegne lyde?

### Er det muligt at finde harmoni i naturen?

1. Gå en tur i naturen og tag et øjeblik til at stoppe op og lytte. Raslen af bladene laver en blid, afslappende lyd, der næsten lyder som en hvisken. Hvad kan I ellers høre?
   Musik er overalt! Hvis I ikke har mulighed for at gå udenfor, kan I tænke på naturlyde.
   I kan i naturen notere eller optage nogle interessante lyde I hører.

2. Hvordan føles det at være i naturen? Skriv korte beskeder/sætninger, der udtrykker jeres tanker og følelser.

3. Kan I tænke på jeres yndlingslyde i naturen? Er det tordenens brøl?
   Eller regndråber, der forsigtigt rører ved jorden? En bæk, der risler? Bølgers buldren?

4 Tænk på et musikinstrument, som I kan skabe ved at bruge de naturressourcer, I ser omkring jer (pinde, småsten, blade osv.), samt reb og andre genbrugsmaterialer. Husk på, at alt der laver lyd kan lave musik!

5 Lav jeres musikinstrument. Hver spejder skal have eget instrument.

6 Lav en rytme inspireret af naturen og Mikus historie (af hvad i har hørt/læst indtil videre).
Jeres stykke kan repræsentere skoven, der forsvinder eller jordskælvenes brølen eller I kan skabe beroligende lyde for at hjælpe jorden finde ro til sin naturlige balance.

7 Kombiner alle rytmerne til skabe en større musikalsk komposition.
I kan enten afspille dem i rækkefølge eller endnu bedre, læg dem i lag.
I kan starte og stoppe med at spille jeres rytme, når I hver især vil.
Føl jer frie til at eksperimentere og ændre dynamik (volumen), tempo (hastighed) og tekstur.
I kan endda udpege en dirigent, der vil give instruktioner til gruppen ved hjælp af håndbevægelser.

Kan I lide at synge? I kan også tilføje en melodi til jeres komposition. I kan enten improvisere eller komponere en melodi. I kan synge solo eller som en gruppe!
Udforsk alle mulighederne!

Hvis I vil, kan I udføre jeres komposition for resten af jeres enhed/gren, til en anden enhed/gren i jeres distrikt/division!
Eller I kan endda optage jeres optræden og dele det med WAGGGS!

AKTIVITET 2B

# Spillet - Settlers for fred

20 Min

## DE YNGRE SPEJDERE

**I denne aktivitet lærer I om elementer i et fredeligt fællesskab, hvor der er boliger som folk lever i, levesteder for dyreliv og teknologi til at få verden til at fungere.**

**Det er et aktivt og sjovt spil, hvor I løber rundt og organiserer jer i små grupper, der repræsenterer forskellige typer fællesskaber.**

**Spillet spilles bedst i store grupper og med minimum 6 spillere.**

### Forberedelse og materialer

**Blade** **Pinde/ kviste** **Sten**

Der skal samles 3 forskellige typer af naturmaterialer, nok til to genstande pr person. Det kunne være pinde, sten, blade eller andre ting I kan finde.
Enten skal tingene findes af deltagerne i starten af spillet eller lederne kan have forberedt det tidligere. Hvis I ikke har naturmaterialer tilgængelige, kan I bruge alternative ting, som I har adgang til.

### Opsætning af spillet

1. Alle de indsamlede ting ligger i en stor bunke. Alle i patruljen/gruppen tager en genstand efter eget valg, enten en pind, en sten eller et blad (eller et alternativt fundet objekt).
2. Som gruppe repræsenterer I nu forskellige dele af et fællesskab.
   Alle med en sten er et hjem, som mennesker bor i.
   Alle med et blad er et levested hvor dyr bor.
   Og alle med en pind er et værktøj til at skabe noget specielt for deres samfund

### Forberedelse af træk/ryk/spilhandling

I spillet kan du udføre forskellige ”træk”. Der findes flere forskellige træk for de forskellige udfordringer du møder i spillet, samt forskellige ”træk” for store eller små jordskælv.

1. Find på og øv jer på et ”træk” for: sten, pinde og blade. Eksempelvis: Stenen bliver lille og kompakt, bladene svajer i vinden og pinden strækker sig ud i alle de retninger den kan komme til.
2. Find herefter på et "træk" for både det lille og store jordskælv. Eksempelvis: Det lille jordskælv får dig til at stå og hoppe på stedet, og det store jordskælv får dig til at løbe mod det nærmeste "sikkerhedsområde"!

**Sådan spiller i spillet**

1. Alle ressourcer (sten, pinde og blade) løber rundt mellem hinanden.
2. En leder råber instruktioner for hele patruljen/gruppen.
3. Når der råbes stop, standser spejderne og laver så bevægelsen der kendetegner netop lige den naturresource de har (blad/pind/sten)
4. Stop op og observer hvem der er sten, pinde og blade

5. Råbes der ”dan et fællesskab” skal der være minimum en pind, en sten og et blad i "fælleskabet".
6. Råbes der "lille jordskælv", stopper alle op og hopper på stedet.
7. Råbes der "stort jordskælv", løber alle mod "sikkerhedsområdet" og aflevere deres naturressource i "bunken" og tager en ny naturressource.
8. Fortsæt derefter med at løbe rundt, indtil I hører nye instruktioner fx:
   'find et matchende par’ (to pinde, to sten, etc)'
   'find en modsætning' (pind/sten, blad/pind, etc), ’Find tre ens’ osv.
8. Lederen råber en række forskellige kombinationer afhængigt af gruppens størrelse og antal af ressourcer.
   For eksempel:
   - Skab et fællesskab med et stort levested (flere blade)
   - Skab et fællesskab med masser af huse (flere sten)
   - Skab et stort levested (mange blade)
   - Skab en storby (med masser af sten)

Målet med spillet for spejderne er at se hvor hurtigt de kan danne de kombinationer der bliver råbt.

**Afslut spillet med at diskutere nogle åbne spørgsmål om, hvordan man bygger og opretholde et godt fællesskab:**

1. Er der andre ting, vi kunne bygge ud af sten i stedet for boliger?

2. Hvad kunne vi bruge teknologi til at hjælpe vores mennesker og dyreliv?

3. Hvad får mennesker og dyreliv fra naturen?

4. Hvad vil du ellers gerne have i dit fællesskab for at alle kan leve fredeligt?

AKTIVITET 2B

# Spillet - Settlers for fred

20 Min

## MELLEMTRINNET

**I denne aktivitet skal I lære at styre ressourcer i jeres verden og at udforske, hvordan man bygger forskellige fællesskaber med begrænsede ressourcer. Men vær forsigtig, et jordskælv kan ødelægge de ressourcer, I allerede har indsamlet. Hvis I arbejder sammen og bytter ressourcer, kan I nå jeres mål hurtigere.**

### Preparation & Materials

- Blade
- Pinde/ kviste
- Sten
- Terninger (eller andre måder at trække/slå fra 1-6)

I skal samle 3 forskellige typer naturmaterialer (sten, pinde og blade), 8 af hver type, totalt 24 i alt.
Kan findes af gruppen i starten af spillet eller forberedes på forhånd.
Hvis disse naturmaterialer ikke er tilgængelige kan man erstatte dem med andre materialer man har adgang til.

### Instruktioner

Skoven er forsvundet, men man mangler jo stadig ressourcer for at kunne leve i vores verden - til huse, levesteder og mange andre ting.
Målet med spillet er at samle ressourcer nok til at opbygge et fællesskab bestående af boliger til mennesker (repræsenteret ved sten), levesteder til dyr (repræsenteret ved blade), og teknologi til at hjælpe menneskene og dyrene til gode liv (pinde)

Dette spil skal spilles med fire grupper på 1-4 personer, så afhængig af din gruppes størrelse 4-16 personer i alt. Hvis du har flere end 16 anbefaler vi at spille på to hold.

## Spilleregler

- Hvis I kan enes om det med andre hold kan I bytte eller give dem ressourcer, når det er jeres tur.

- Hvis I slår en firer og I og en anden gruppe har mindst én ressource, og disse ressourcer er forskellige, skal I bytte.
Hvis der ikke er nok ressourcer i spil, eller der er kun to af de samme ressourcer, så må holdet springe runden over.

- Når spillere mister en ressource, går den tilbage i fællesbunken.

-Ressourcerne skal være synlige for alle grupper.

## Sådan spiller i spillet

1. Placer bunken af ressourcer i midten af mødelokalet/på grunden og dan fire grupper på 1-4 personer rundt om bunken.

2. Formålet med spillet er at hver gruppe samler ressourcer nok til at jeres samfund trives. Et blomstrende samfund skal samle 2 sten til bygge boliger til mennesker, 2 blade til skabe et levested for dyr, og 2 pinde til teknologi til at holde mennesker og dyreliv glade.

3. Før I starter, så diskuter hvad I ønsker at bruge jeres teknologi til og hvorfor. For eksempel kan du dyrke mad, bygge en park, skabe musik eller bygge en skole. Skift med at dele den valgte teknologi med gruppen og hvorfor netop den er valgt.

4. I vil støde på jordskælv i spillet og der skal laves en kropsbevægelse når det sker, f.eks. vrikke med kroppen (lille jordskælv) eller lave en buldrende lyd (stort jordskælv).

5. Hvis I ønsker at øge tempoet i spillet, kan I øge antallet af ressourcer der indsamles på hver tur til 2 efter et par runder af spillet.

## Når det er din tur

Når et hold har tur slås med terningen og så udføres de tilsvarende handlinger:

1. Tag en sten fra bunken

2. Tag et blad fra bunken

3. Tag en pind fra bunken

4. Byt en ressource med en anden gruppe

5. Lille jordskælv: I kan ikke indsamle noget, men skal "gennemleve" jordskælvet

6. Stort jordskælv: I mister en ressource efter eget valg, som afleveres i bunken og alle grupperne laver den store jordskælvslyd sammen.

*Bemærk: Forskellige grupper kan opleve, at deres fortolkning af reglerne adskiller sig lidt fra en anden gruppe, der spiller. Tilføj dette ind i jeres diskussioner og spørg hvordan jeres fortolkning af reglerne kan have påvirket gameplayet og hvordan resultatet kan have været anderledes, hvis I havde spillet med andre regler i tankerne.*

## Sådan afslutter i spillet

Denne vindergruppe kan så ændre en regel eller indføre en ny regel for at hjælpe de andre hold til at nå deres mål. I kunne f.x ændre handlingen for #6, så ressourcen gives til et andet hold i stedet for at være 'tabt' til den centrale bunke. De næste vinderhold kan også ændre eller tilføje en regel.

Afslut spillet med at diskutere, hvad vi kan lære af spillet om fred og samfundsopbygning ved at vælge 2-3 reflekterende spørgsmål fra listen nedenfor:

**1. Hvor godt arbejdede vi sammen som gruppe?**

**2. Hvordan føltes det at miste ressourcer fra jordskælv eller når ressourcer var 'byttet rundt'?**

**3.Hvordan kan fællesskaber med forskellige behov leve fredeligt i en verden med begrænsede ressourcer?**

**4. Hvad kan vi lære af naturens verden om opbygning af fred og fællesskab?**

**5.Hvorfor var det vigtigt at have teknologi og hvilken type teknologi har vi brug for en fredelig planet?**

## DE ÆLDSTE SPEJDERE

**Følg de samme instruktioner og regler som ovenfor, men indfør forskellige mål for hver gruppe.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **GRUPPE 1**<br>Byg en landsby med et stort habitat for dyreliv, noget teknologi, og en lille befolkning | 3 BLADE | 2 PINDE | 1 STEN |
| **GRUPPE 2**<br>Byg en by med flere steder til mennesker at leve, et stort dyrelivshabitat, og noget teknologi | 3 BLADE | 1 PIND | 2 STEN |
| **GRUPPE 3**<br>Byg en stor industriby med masser af teknologi, nogle hjem til mennesker, og et lille levested for dyreliv | 1 BLAD | 3 PINDE | 2 STEN |
| **GRUPPE 4**<br>Byg en stor forretningsby med masser af steder, hvor folk kan bo, en del teknologi og et lille habitat | 1 BLAD | 2 PINDE | 3 STEN |

Afslutningen på jordskælvshistorien følger...
Nu har I afsluttet jeres aktivitet, og I kan være glade og tilfredse. Jorden er blevet stille og rolig. Nu folk kan nemt leve med naturen og passe på alle planter og dyr, der har brug for deres hjælp.

# Amrita

“Heldigvis er I ikke de eneste, der forsøger at genopbygge miljøet. Der er endnu en helt I skal møde - Amrita! Hendes skov er vokset til igen takket være jeres handlinger indtil videre, men det er ikke sikkert endnu. Ligesom Miku bliver folk over hele verden ved med at kræve for meget af naturen, inklusive kongen af Amritas land. Han kiggede på kæmpe træer i sin skov og forestillede sig enorme bygninger for alle sine ideer. Han sendte sine skovarbejdere ud for at fælde alle træer. Amrita greb et træ og krammede det så hårdt, men skovarbejderne gik bare i gang med at fælde andre træer og begyndte at hugge dem i stykker! Amrita så, at hendes venner krammede hinanden af frygt, og dyrene og fuglene der boede i skoven, løb bange væk.
Da natten faldt på, og skovarbejderne stoppede, vidste Amrita, at hun nu havde tid til at finde en fredelig løsning - ellers ville hendes hjem være væk for evigt!
Der måtte findes en anden løsning på problemet, og hun var fast besluttet på at finde den. Måske kunne hun dyrke endnu flere planter og vise kongen og hans skovhuggere den skønhed, de var ved at ødelægger med alt deres grådighed?”

Amrita har nu brug for jeres hjælp til at nå sit mål. Nu er det tid for jer at handle, så I sammen kan hjælpe naturen - hjælpe Amrita med at genopbygge de manglende dele af skoven ved at skabe en miniaturehave af planter, genstande eller endda på computer.
Fortsæt derefter til sidste afsnit af historien.

**Sangam**
Sangam blev først gang vist i 1956 ved WAGGGS International Kommissærmøde i New Delhi. Navnet var Sangam valgt for dets betydning i det gamle sanskritsprog: 'Coming Together'.

AKTIVITET 3

# Skab jeres egen Have

**Nu hvor I har set freden kan komme fra naturlig harmoni og lært om vigtigheden af balancen i den naturlige verden, så kan I gøre jeres egen verden lidt lysere ved at skabe en have.**
**Jeres have kan være hvad som helst der passer jer bedst, bare fokuser på at skabe noget, der vil hjælpe jer og andre til at sætte pris på naturen, som gavner os alle. I kan lave en individuel have eller opbygge en sammen med patruljen eller gruppen**

## Forberedelse og materialer

Dette vil variere afhængigt af hvilke muligheder I har for at "beplante" jeres have.

Vælg en af følgende muligheder:

- [ ] Hvis I har mulighed for det, enten ved spejderhytten eller hjemme hos jer selv, at få et lille stykke jord at dyrke, kan I aftale hvad I vil så og plante og hvordan I vil passe den hele året. Måske med frø I har samlet ind, så I kan lave en “vild” have.
- [ ] Byg pindsvinehuse, insekthoteller og lignende til jeres have
- [ ] Dekorer en vindueskasse eller en urtepotte og så et frø
- [ ] Pas en have, der allerede eksisterer og giv den lidt kærlighed
- [ ] Klip nogle af billederne ud fra bilaget i dette materialehæfte og arranger dem i en havecollage.
- [ ] Tegn eller mal jeres drømmehave
- [ ] Lav et 3D diorama af en have ved hjælp af genbrugte materialer
- [ ] Lav origami blomster og "plant" dem rundt om i jeres mødelokale/hytte
- [ ] Skab et digitalt billede af en have

“Tak for alle de smukke haver, som I og Amrita har skabt inde næste morgen, hvor alle - skovhuggere, folket og kongen; vågnede op og fandt ud af, at skoven var jævn større og smukkere end før!
Skovhuggerne kunne ikke bevæge sig for fredelige planter, smukke udsigter eller mennesker der forsigtigt passe de tabte dyr.
De lagde deres økser og sagde til kongen, at det ikke nyttede noget – de kunne ikke stoppe skoven med at vokser, og de ville heller ikke. Kongen indvilligede og besluttede at dele sit palads med sine undersåtter i stedet for at tage jord fra skoven. Alle kunne have en smuk udsigt til træerne!”

**Del jeres indsats med verden! Tag et billede af jeres have og brug vores hashtags #WTD2023 til at dele med andre, eller send jeres billeder direkte til WAGGGS på wtd@wagggs.org**

Find inspiration til din egen have eller lær mere om hvordan haver ser ud rundt om i verdenen here

Hvis I vil have flere aktivitetsideer, tjek World Centers hjemmeside for nogle af de foretrukne udendørsaktiviteter på centrene Kusafiri, Sangam, Pax Lodge, Our Cabana og Our Chalet.

# Genopbygning af skoven

Efter at have færdiggjort jeres have, så læs det sidste afsnit af historien, og hør hvordan I kan være med til at sikre, at freden genoprettes hele jorden rundt.

“Endelig var verden fuld af liv igen. Dyr og fugle løb rundt og jorden var dækket af planter i alle farver. Majspigerne dansede, jorden brummede glad, og Amritas skov var sikker - alt sammen fordi I hjalp dem.

I eventyret verden rundt har du sikkert opdaget, hvordan økosystem får alt til at fungere sammen, hvordan man holder jorden glad, og hvordan man beskytter st lokale miljø. Vi har løst næsten alle problemerne - men der er én person tilbage at hjælpe...
Miku sad alene på jorden og følte sig forfærdelig tilpas over det, hun havde gjort. Kunne hun nogensinde råde bod på sine fejl? Men pludselig blev hun  dækket af en skygge. Træerne steg op til himlen omkring hende og planterne vendt tilbage til livet! Hun var mere tilfreds end hun nogensinde før havde været ! Men så begyndte hun at blive bekymret. Hvad hvis en anden stadig ønskede alt for meget? Hvad hvis hele historien gentog sig? Hun kunne ikke få helte som jer og Amrita til at gøre alt arbejdet!

Så Miku begyndte at gå rundt i hele verden og sprede historier om de utrolige måder, folk havde beskyttet den naturlige verden på – og de måder, folk havde sat den i fare - så miljøet ville altid være sikkert.”

**Our Cabaña**
Our Cabaña ligger i byen Cuernavaca, I Mexico. Siden åbningen i 1957, har Our Cabaña taget imod gæster fra hele verden og tilbyder en række aktiviteter og programmer især for miljø aktivisme og pigespejder fra hele verden.

**Gennemfør den afsluttende aktivitet i tænkedags-pakken til at hjælpe Miku med at sprede budskabet om fred i naturen og til at skaffe penge til Tænkedagsfonden.**

# Gå verden rundt

**Vi ønsker alle at beskytte den fredelige planet. I kan gøre dette ved at gå sammen med jeres spejdervenner i hele bevægelsen, for kollektivt at gå rundt i verden og dele historier som Mikus undervejs. I kan også tilmelde jer og få jeres venner og familie til at donere penge for de skridt, I tager, og skaffe penge på den måde.**

**Med 10 millioner pigespejdere, der arbejder sammen, så lad os se, hvor mange gange vi kan gå rundt om kloden! Hvert skridt, vi tager sammen, er et skridt i retning af at beskytte vores planet og en fredelig fremtid.**

**I kan gøre dette som en samlet enhed for at være sikker på, at I når jeres mål!**

## Forberedelse og materialer

Denne udfordring starter på Tænkedag (World Thinking Day), 22. februar 2023, og slutter på Jordens dag (Earth Day), 22. april 2023. Det er præcis 2 måneder for at nå jeres mål.

1. Lav enten et mål for, hvor langt I vil gå hver dag. Et godt individuelt mål kan være 4.000 skridt, som konverteres til 3 kilometer. Hvis I beslutter jer for at fuldføre udfordringen som enhed eller trop, så sæt et mere udfordrende mål! Eller, som en gruppe, beslut at gå en tur, der skal gennemføres inden Jordens Dag, den 22. april.

2. Efterhånden som I færdiggør jeres vandringer, kan I bede om donationer til støtte for Tænkedagsfonden (World Thinking Day Fund). Læs mere om fonden, og hvordan I kan donere penge, bagerst i dette materiale. Der er mange måder at udføre disse vandringer på. I kan blot gå en tur rundt i jeres nabolag, løbe gennem en lokal park eller tage en vandretur i bakkerne. Find den metode, der fungerer bedst for jer!

3. Undervejs på jeres vandreture kan I måske også inspireres til at forbedre verden omkring jer, fx ved at samle skrald, eller hvis I ser et område der er grå, trist og fantasiløst, komme med ideer, og tilbyde hjælp til, forbedringer, fx ved at etablere flere grønne områder.

Der er mange måder at gennemfører denne aktivitet på. Du kan eksempelvis tage en rolig gåtur rundt i dit nabolag, tage på opdagelse i din hjemby til fods, eller tage på en længere hejk med dine spejderkammerater

4 Find ud af, hvor langt I eller hele jeres gruppe har gået i kilometer, og del resultatet med WAGGGS på https://campfire.wagggs.org/worldthinkingday Her finder I mere information om aktiviteten og hvor langt vi alle har rejst gennem vores 'Gå verden rundt'-aktivitet og udfordring.

5 Mens vi går verden rundt kan vi på "Campfire"-siden finde fakta om milepæle pigespejderbevægelsen har nået undervejs i historien, som fx historien om vores rejsende verdenscenter, Kusafiri, eller om hvordan I kan hjælpe med at beskytte Great Barrier Reef i Australien!

6 Observer naturen omkring jer og find ro i jeres omgivelser, tag billeder af de dele af naturen, som I finder smukke. I kan dele disse for at motivere andre til at fortsætte med at gå, samle penge ind eller øge bevidstheden om miljøet i år.

**Lad os alle tage det næste skridt for at beskytte vores planet og en fredelig fremtid!**

Jordens omkreds er 40.075,17 kilometer. Det vil tage 66 millioner skridt at gå hele vejen rundt. Mål jeres distancer og hjælp os alle med at gå verden rundt for at skabe opmærksomhed om Tænkedagsfonden (World Thinking day Fund)!

Få jeres hårde arbejde belønnet, hvis I kan, spørg jeres familie og venner om at donere et beløb for de km I går, mens I går verden rundt i 59 dage

Glem ikke, når I har færdiggjort jeres gåture, at registrere det online på https://campfire.wagggs.org/worldthinkingday.
I kan også dele billeder fra jeres ture eller historier om jeres lokale miljø.

TILLYKKE!
I har nu færdiggjort Tænkedagsmaterialet 2023

I kan vinde et Jordens dag mærke (Earth Day) ved at gå den længste distance eller indsamle den største sum penge for Tænkedagsfonden (World Thinking Day Fund). Alle i top 100 for distance og donationer vil modtage et Jordens dag mærke.

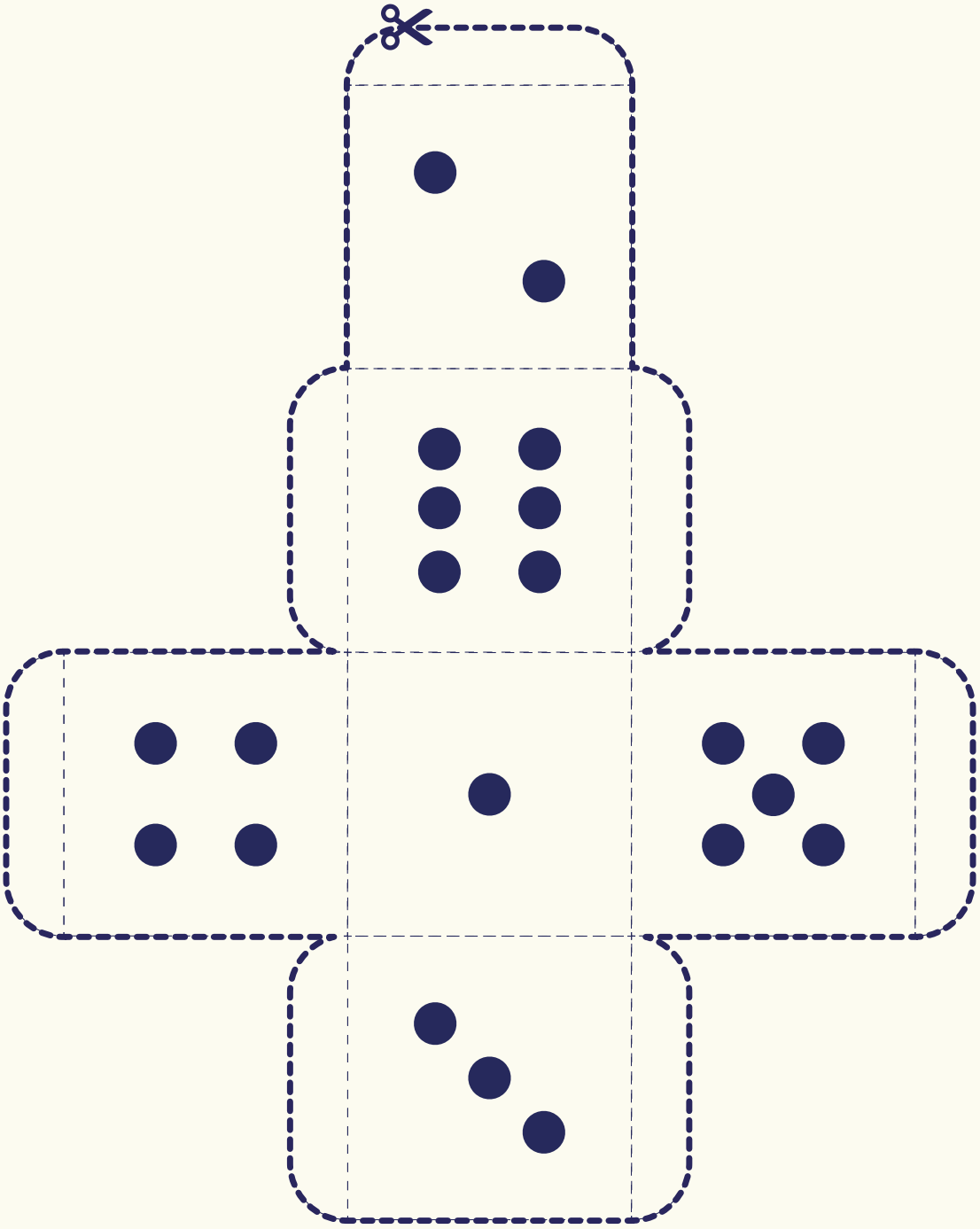
# Bilag

## AKTIVITET 2B

En terning man kan klippe ud, og bruge hvis man ikke har en til rådighed

Klip langs den tykke stiplede linje

Fold langs med den tynde stiplede linje



## AKTIVITET 3

Billeder, der kan blive klippet ud og brugt til at arrangere og lave en have-collage til aktiviteten

Klip langs den tykke stiplede linje

# Anerkendelser

Med særlig tak til Tænkedags teamet for deres ideer, kreativitet, og forpligtelse til at skabe dette års materiale

Alyssa Meredith (USA)
Andrea Agapiou (Cyprus)
Claire-Marie Pepper (Australia)
Verena Kunberger (Germany)
Lynn Lynn Htaik (Myanmar)
Madeleine Perham (UK)
Amoako Lynda (Ghana)
Aleksandra Polesek (Poland)

Special thanks also to
Mel Reoch and Elsa Cardona for their helpful contributions and to the volunteers at Pax Lodge who helped test and edit some activities: Katie Saxby; Anna Scott; Clare Paske; Sarah Sprigg; Catriona Duffield; Grace Haycocks; Andrea Torres; Jenna Heleen; Judie Ndhlovu.

**Curated by**
Alyssa Meredith and Josephine Oates (née Davies)

**Designed by**
Studio Ping Pong

**World Association of Girl Guides and Girl Scouts**
World Bureau,
12c Lyndhurst Road
London, NW3 5PQ
United Kingdom

Telephone +44 (0)20 7794 1181
Email: wtd@waggg.org
Website: www.wagggs.org
www.worldthinkingday.org

# Social Media

For global updates and opportunities follow @WAGGGSworld on Instagram, Facebook and, Twitter.

For additional region specific updates and opportunities follow:
@africaregionswagggs
@wagggswhho
@ArabRegionWAGGGS
@AsiaPcificRegionWAGGGS
@europeregionwagggs