



## Introduktion

Formålet med Sørøverskolen er, at eleverne får overblik over alle de kropslige færdigheder, der skal til for at blive en uddannet pirat samt får en sjov introduktion til Sørøverskolen.

I Sørøverskolen møder landkrabberne følgende aktiviteter:

- > Brainstorm: hvad kan en sej sørøver?
- > Alle mand i masterne
- > Sørøverfange
- > Sørøvergymnastik (stationskort kan downloades på hjemmesiden)





## Velkommen alle landkrabber!

*Jeg er Kaptajn Sortkrudt, og jeg er kaptajn på Sørøverskolen. I skal gennemføre Sørøverskolen for at få lov til at komme med på togt med de gamle sørøvere. I de næste uger skal I derfor dygtiggøre jer som sørøvere og lære en masse sørøvertricks.*

*Mit hoved husker ikke så godt længere, fordi jeg er blevet ramt af lidt for mange kanonkugler. Så det kan godt være, at I en gang imellem skal hjælpe mig lidt på vej, når jeg glemmer, hvad I skal lære.*

*Vi skal blandt andet lave vores egen sørøverdans, lære at slå, sørøvertræning, lære hvordan vi klarer os, når vi har mistet en arm, hvordan man leder efter skat og skattekort. Og så er der alle de ting, som jeg ikke lige kan komme i tanke om.*





# Sørøvergymnastik

## Fortælling (formål)

- > For at blive en stærk sørøver skal eleverne dyrke gymnastik, hvor helt grundlæggende fysiske elementer trænes. En god sørøver er i god form, derfor skal hjertet hamre løs!

## Organisering

- > Sørøvergymnastik er organiseret som stationstræning, hvor landkrabberne er på hver station i 2-3 minutter og derefter går hurtigt videre til næste station.

## Rekvisitter/ Faciliteter:

- > Ribber
- > Tove
- > Rullemadras



SØRØVERSKOLEN - VELKOMMEN TIL SØRØVERSKOLEN  
SØRØVERGYMNASTIK



Op i masten  
Ned på dæk



Klappe hænder



Bær skatten



Skubbe ben



Hop over  
rullende tønder



Sæt sejl  
(Klatre op i  
tove)



VIA University  
College



SDU  
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



## Alle mand i masterne

### Fortælling (formål)

- > Som sørøver er det vigtig at holde styr på alle de kommandoer, der er på et skib. Hvis ikke alle på skibet gør, som kaptajnen siger, ender det i kaos. Derfor er det vigtigt at alle ved, hvad de skal gøre, når kaptajnen siger noget. OG det er vigtigt, at der kun er én person man lytter efter, når man er på skibet...og det er SORT-KRUDT!

### Organisering

- > Alle mand i masterne foregår på gulvet, hvor alle landkrabber står i en stor klump og kigger mod Sortkrudt.

### Rekvisitter/ Faciliteter:

- > Ribber. Men hvis man ikke har ribber, kan kommandoen "Alle mand i masterne" bare justeres til, at man klatrer op på hinandens ryg.



SØRØVERSKOLEN - VELKOMMEN TIL SØRØVERSKOLEN  
ALLE MAND I MASTERNE



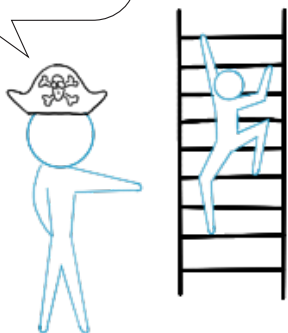
Alle mand til  
bagbord (venstre)



Alle mand til  
stybord (højre)



Alle mand i  
masterne (i ribben/  
op på ryggen)



Masteren vælter  
(alle lægger sig  
ned på gulvet)



Alle mand til  
agter (bagved)





## Hilsedansen

### Fortælling (formål)

- > Som sørøver elsker man at feste sammen. Hver gang man møder op til en stor fest, hilser man lige på hinanden. Som sørøver gør man det dog på en lidt sjov måde, fordi man ikke bruger hænderne. Sørøvere er tit lidt store mennesker, så man må gerne forsøge at danse som en stor person.

### Organisering

- > Alle landkrabberne er på gulvet i en stor gruppe og begynder at gå rundt mellem hinanden, når musikken starter.
- > Sørøverne bevæger sig mellem hinanden til musik. Når de møder hinanden, hilser de med fødderne. Byg den op i tre trin (og byg derefter selv videre med landkrabbernes ideer.)
- > # 1: Inderside højre fod – Inderside venstre fod
- > # 2: Inderside højre fod – Inderside venstre fod – yderside højre fod - yderside venstre fod.
- > # 3: Inderside højre fod – Inderside venstre fod – yderside højre fod - yderside venstre fod – klap eget lår – klap egen numse – give makker highfive med begge hænder
- > # 4: tilføjelser/ variatensmuligheder: højre hånd klapper med den andens højre hånd, man tager en armkrogssvingom (en RIGTIG sørøversvingom!!!), numsehilsen etc.

### Rekvisitter/ Faciliteter

- > Sørøvermusik: Onkel Reje "Sørøversang", Jesperhus "Pirater er i klar?", Sebastian "Ostesangen", Sebastian "Blod og guld".

SØRØVERSKOLEN - SØRØVERDANSEN  
HILSEDANSEN



VIA University  
College



SDU  
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt





## Byt en bevægelse

### Fortælling (formål)

- > Som sørøver elsker man at feste sammen. Man fester tit sammen med mennesker fra hele verden. Sørøvere kan faktisk rigtig godt lide at lære nye dansemoves.

### Organisering

- > Landkrabberne går rundt mellem hinanden. De skal tænke på en typisk sørøverbevægelse. Når de møder en anden landkrabbe, skal de vise hinanden bevægelserne. Den bevægelse, man får vist, tager man med videre. Når man møder en ny kammerat, viser og bytter man bevægelsen igen, etc.

### Rekvisitter/ Faciliteter:

- > Sørøvermusik: Onkel Reje "Sørøversang", Jesperhus "Pirater er i klar?", Sebastian "Ostesangen", Sebastian "Blod og guld".



SØRØVERSKOLEN - SØRØVERDANSEN  
**BYT EN BEVÆGELSE**



VIA University  
College



SDU  
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



## Dukkeførereren

### Fortælling (formål)

- > Sørøver kan godt lide at lave "drilledanse". Når man laver "dukkeførereren" handler det om at man prøver på at udfordre sin makker til at lave noget, de ikke plejer at gøre, når de danser.

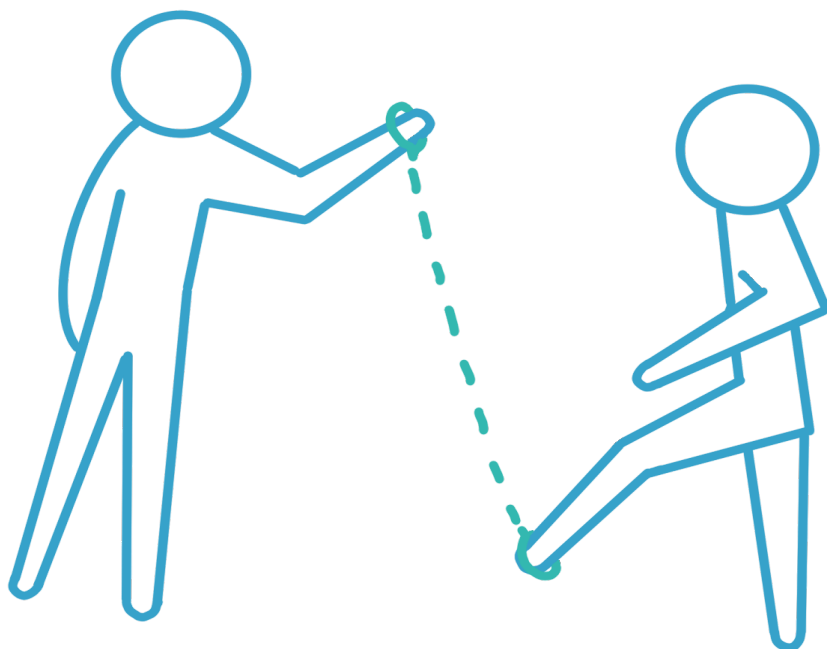
### Organisering

- > To elever sammen. Der bindes en usynlig tråd på denne ene sørøver (dukken), og den anden sørøver (dukkeførereren) skal nu få "dukken" til at bevæge sig ved at føre den rundt og lave sjove bevægelser.
- > Tre/fire elever sammen. Der er nu tre dukkeførere med hver deres usynlige tråd, som laver sjove bevægelser med dukken.

### Rekvisitter/ Faciliteter:

- > Sørøvermusik: Onkel Reje "Sørøversang", Jesperhus "Pirater er i klar?", Sebastian "Ostesangen", Sebastian "Blod og guld".

SØRØVERSKOLEN - SØRØVERDANSEN  
DUKKEFØREREN



VIA University  
College



SDU  
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



## Sørøver i byen

### Fortælling (formål)

- > Sørøverne er kommet til byen. De skal nu bevæge sig rundt i byen på forskellige måder.

### Organisering

- > Sørøver i byen foregår på gulvet, og landkrabberne skal bare lytte til de kommandoer, Sortkrudt kommer med. Man må meget gerne bruge hele kroppen og ansigtet for at tydeliggøre den stemning, der opstår.
- > Glad sørøver.
- > Sørøver på listetå – følger efter en rig person, som har nogle vigtige informationer.
- > En fuld sørøver efter en glad aften i byen.
- > En sørøver, der bliver forfulgt af andre.
- > Find selv på andre måder, sørøveren bevæger sig rundt i byen alene eller sammen med andre.

### Rekvisitter/ Faciliteter:

- > Sørøvermusik: Onkel Reje "Sørøversang", Jesperhus "Pirater er i klar?", Sebastian "Ostesangen", Sebastian "Blod og guld".

SØRØVERSKOLEN - SØRØVERDANSEN  
**SØRØVER I BYEN**



VIA University  
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



## Introduktion

### Fortælling (formål)

- > Formålet med "sej og såret" er, at eleverne får en fornemmelse for, hvad det vil sige at lave idrætsaktiviteter, når man får et handicap, og hvor stor betydning det har, når man mister synet på det ene øje/ begge øjne, en arm eller et ben. Desuden giver "sej og såret" også mulighed for, at eleverne øver deres "dårlige" arm, ben, øje for at styrke deres samlede motorik.

### Organisering

- > Nogle aktiviteter er bygget op som lege med bold, mens andre aktiviteter kan bruges som stationer i stationsaktiviteter, hvor der er tages afsæt i kampe. I "Sej og såret" kan du møde følgende aktiviteter. Du kan – som i de andre delforløb under Sørøverskolen – også her blande aktiviteterne afhængig af, hvad du tænker giver mest mening for dine elever.

### Aktiviteter

- > Fægtning
- > Hankamp
- > Skubbe ben
- > Genoptræningsbane
- > Sørøverbold (justeret stikbold)
- > Kaptajnbold (justeret høvdingebold)
- > Lazaretfange
- > Den blinde sørøver (Robotfange)



## Introduktion

DET ER IKKE UFARLIGT AT VÆRE SØRØVER!

### Kaptajn Sortkrudt:

En ægte sørøver har selvfølgelig være på togt for at stjæle værdier fra andre. Det er ikke helt ufarligt, og det ender jo også med at nogle sørøvere er så uheldige, at de mister nogle kropsdele.

### Til eleverne:

Har I landkrabber set elever, der har mistet nogle kropsdele eller andet?

### Kaptajn Sortkrudt:

En ægte sørøver har selvfølgelig været på togt for at stjæle værdier fra andre. Nå, men fordi vi ved, at vi som sørøvere er lidt udsatte, er det jo vigtigt at være forberedt.

- > Vi kan øve os, når vi skal i slåskampe eller fægte mod andre.
- > Hvis vi mister en arm eller et ben, kan vi også allerede have øvet os i, hvordan det vil være.

Derfor skal vi i "Sej og såret" finde ud af, hvordan man kan bryde og slås, og hvordan man bevæger sig, når man mangler kropsdele.







## Fægte-fiduser

### Fortælling (formål)

- > Landkrabberne skal lære nogle vigtige fægte fiduser. De får udleveret "skumsværd" (isolerings rør), som de kan bruge til at fægte mod hinanden.

### Organisering

- > Landkrabberne kæmper parvis mod hinanden. Det gælder om at ramme ens modstander flest mulige gange. Lav de regler, der er nødvendige, for eksempel:
  - > Ikke slå i ansigtet.
  - > Kun slå i numsen.
  - > Kun slå på ryggen.

### Prøv at udfordre fægtningen med

- > At man skal have en ærtepose på hovedet og fægte med den. Hvis den falder ned eller man bliver ramt, dør man.
- > At man skal fægte på balancebom eller på en bænk. Hvis man falder ned eller man bliver ramt, dør man.
- > At man skal fægte på et ben.

### Rekvisitter

- > Skumsværd (isoleringsrør fra byggemarked)



SØRØVERSKOLEN - SEJ OG SÅRET  
FÆGTEFIDUSER



VIA University  
College



SDU  
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



## Lazaret fange

### Fortælling (formål)

- > I lazaret fange skal landkrabberne samarbejde for ikke at blive fanget alle sammen.

### Organisering:

- > Der udvælges to fangere, som skal fange de andre landkrabber indenfor et afgrænset område. I hver ende af det afgrænsede område eller i midten placeres en nedspringsmåtte.
- > Når en landkrabbe bliver fanget (såret), skal vedkommende lægge sig på gulvet.
- > Den sårede bliver befriet, når fire andre personer transporterer den sårede hen til en af måtterne. Der skal fire til at bære en såret sørøver på lazarettet
- > Den sårede bæres i hænder og fødder og lægges på måtten (lazarettet), herefter tæller den sårede til ti og er så rask og kan være med igen.

OBS: Vis/ lær landkrabberne, hvordan de skal løfte.

### Rekvisitter

- > Madras
- > Skumsværd til fanger



SØRØVERSKOLEN - SEJ OG SÅRET  
LAZARATFANGE



VIA University  
College



SDU  
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



## Klap i numsen

### Fortælling (formål)

- > Landkrabberne skal lære nogle vigtige fægte fiduser. De får udleveret ”skumsværd” (isolerings rør), som de kan bruge til at fægte mod hinanden.

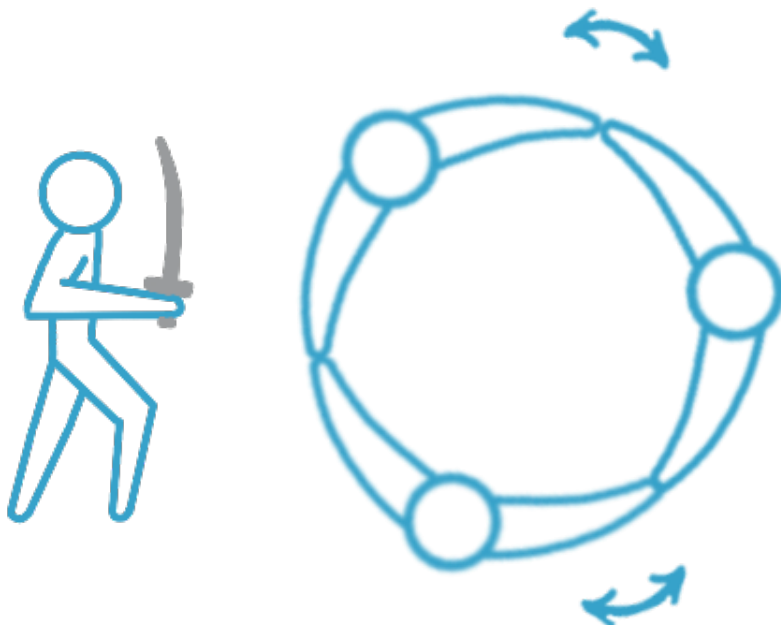
### Organisering

- > Landkrabberne er sammen i grupper på 4 personer.
- > Landkrabben med sværdet (sværdføreren) skal forsøge at ramme landkrabben, der er længst væk i numsen med sværdet.
- > Landkrabberne holder hinanden i hænderne og forsøger at gøre det svært for sværdføreren at ramme landkrabben, der er længst væk med sværdet.
- > Sværdføreren må kun bevæge sig rundt om landkrabberne og må ikke bryde kæden.

### Rekvisitter

- > Skumsværd (isoleringsrør fra byggemarked)

SØRØVERSKOLEN - SEJ OG SÅRET  
KLAP I NUMSEN



VIA University  
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



## Stående kamp

### Fortælling (formål)

- > Landkrabberne skal lære nogle vigtige kampfiduser. Skiftet mellem balance og ubalance er vigtige færdigheder at have, når man skal snyde sin modstander.

### Organisering

- > Tag fat i makkerens venstre hånd med din venstre hånd.
- > Placer yderside af din venstre fod mod yderside af makkerens venstre fod.
- > Nu skal I forsøge at få hinanden ud af balance og vinde duellen ved at modstanderen flytter en af fødderne for at få balance.

### Rekvisitter

- > Ingen

SØRØVERSKOLEN - SEJ OG SÅRET  
STÅENDE KAMP



VIA University  
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt





## Den blinde sørøver

### Fortælling (formål)

- > Landkrabberne har drukket for meget gammel rom og er blevet blinde og skal lære at hjælpe hinanden og undgå at blive fanget.

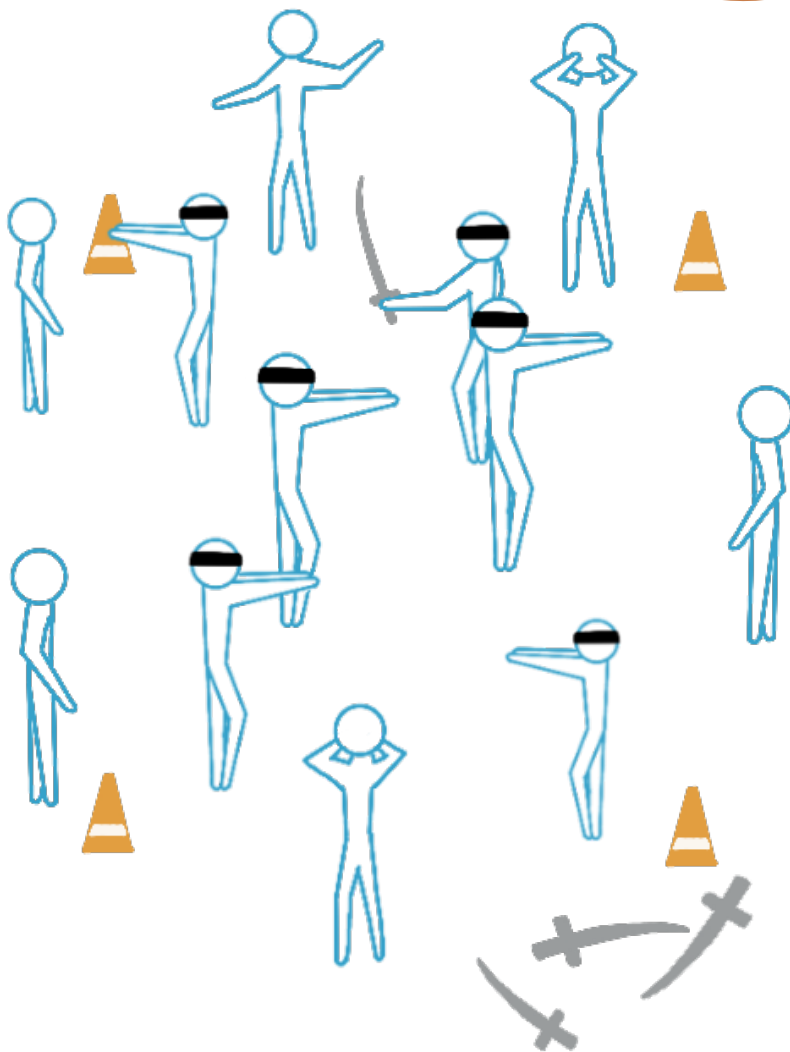
### Organisering

- > Landkrabberne er sammen i par, hvor den ene er hjælper, og den anden er blind sørøver.
- > Den blinde sørøver har enten lukkede øjne eller bind for øjnene.
- > Alle blinde er i et afgrænset område sammen med den blinde fange-sørøver. Fange-sørøveren har et skumsværd og skal bruge det til at fange så mange blinde landkrabber.
- > Hjælperen fortæller, hvor den blinde sørøver skal gå for at undslippe fange-sørøveren. Hjælperne må ikke betræde det afgrænsede område.
- > De blinde SKAL gå (og må ikke løbe!!)
- > Bliver man fanget kan man enten få et sværd og blive medfanger, eller man skal guides gennem en bane for at være med igen.
- > Husk at bytte roller, så alle prøver at være hjælpere og blinde sørøver.
- > Makkerparrene kan også finde på deres egne kommandoer for at guide rundt på banen.
- > Saml op på hvordan man guider godt – kommunikerer til hinanden når den ene ikke kan se.

### Rekvisitter

- > Skumsværd

# SØRØVERSKOLEN - SEJ OG SÅRET DEN BLINDE SØRØVER



VIA University  
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



## Sørøverbold (stikbold)

### Fortælling (formål)

- > I sørøverbold er der en stor kanonkugle (skumbold), som man må skyde efter de andre. Hvis man bliver ramt af en kanonkugle, så bliver man såret der, hvor man bliver ramt.

### Organisering

- > Bliver man ramt på benet, så mister man sit ben og må kun hinke.
- > Bliver man ramt på armen, mister man sin arm (arm på ryggen) og må kun bruge den anden.
- > Bliver man ramt i hovedet, mister man synet på det ene øje.
- > Bliver man ramt i maven eller på ryggen bliver man lam i det område og kan ikke bøje sig.

### Rekvisitter

- > Skumbold (Kanonkugle)

SØRØVERSKOLEN - SEJ OG SÅRET/ PÅ TOGT  
**SØRØVERBOLD**



VIA University  
College



SDU  
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



# Introduktion

## Fortælling (formål)

- > Delforløbet "På togt" er inspireret af blandt andet parkour, hvor man for eksempel skal springe fra en rekvisit til en anden og være i balance, når man lander eller bruge rullefald for ikke at slå sig, når man lander. Det er selvfølgelig oplagt at bruge reb og bomme som vigtige elementer, når sørøverne skal flytte sig fra det ene skib til det andet.
- > På togt giver mulighed for at eleverne kan eksperimentere med aktivitetsbaner, hvor eleverne øver at balancere, hoppe eller svinge i reb fra et skib til et andet og være klar på at slås.
- > Desuden rummer på togt også elementer af boldspil, når sørøverne skal skyde med kanoner (kaste bolde) og ramme andre sørøverskibe.
- > Du er selvfølgelig velkommen til at finde flere emner, der taler ind i kropslige aktiviteter man udfører, når man er på togt.

## Aktiviteter

- > Fang kanonkuglerne
- > Skyd, skyd, skyd
- > Kapring til søs aktivitetsbane
- > Skyd i høj fart (rullebræt)
- > Sørøverbold
- > Kaptajnbold



## Introduktion

- > LANDKRABBER - Så er det nu!  
Vi skal blive klar på at vi skal på togt og få fat i en masse penge, guld og sølv og rubiner.
- > Der er to afgørende øjeblikke, når vi skal kapre et andet skib.
  - 1) Det er drønhamrende svært at komme over på det andet skib.
  - 2) Det andet skib skyder med kanonkugler mod os. Så vi skal også huske at forsvare os mod dem ved at fange deres kanoner.





## Fang kanonkuglerne

### Fortælling (formål)

- > Fang kanonkuglerne handler om, at det også er vigtigt at modstanderne ikke rammer os med deres kanoner. Derfor kan man arbejde sammen om at fange kanonkuglerne i et net, hvor det landet blødt og ikke eksploderer.

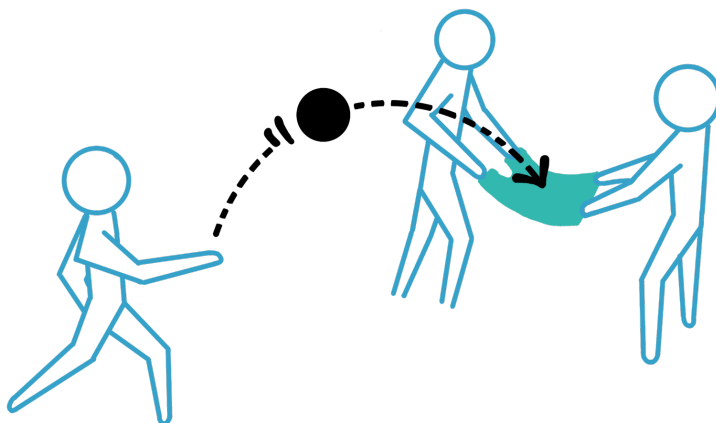
### Organisering

- > I starten øver landkrabberne sammen i små grupper á 3-4 personer.
- > Når alle har øvet sig på at gribe kanonkuglerne, kan man lave en lille konkurrence om, hvem der griber flest kanonkugler på 1 minut, hvor de andre kaster kanonkugler på skift evt fra forskellige vinkler.

### Rekvisitter

- > Forskellige bolde/ ærteposer (kanonkugler)
- > Overtrækstrøjer

# SØRØVERSKOLEN - PÅ TOGT FANG KANONKUGLERNE



VIA University  
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt





## Skyd, skyd, skyd

### Fortælling (formål)

- > I "skyd, skyd skyd" handler det om at eleverne skal skyde (kaste) med kanonkugler og rammer forskellige mål. Rullebrædderne kan enten forestille små joller eller selve sørøverskibet, som sejler forbi nogle fjender.

### Organisering

- > Landkrabberne er sammen i par eller tremands-grupper. En person er 1. kanoner, som sidder på rullebrættet.
- > De to andre er hjælpere, som skubber sørøverskibet forbi de fjendtlige mål.
- > På sørøverskibet er der nogle kanoner, som 1. kanonerne skal bruge til at skyde mod de fjendtlige mål.
- > Aktiviteten kan også indgå som en del af en aktivitetsbaner eller stationer.

### Rekvisitter

- > Forskellige bolde/ ærteposer (kanonkugler)
- > Rullebrædder

SØRØVERSKOLEN - PÅ TOGT  
**SKYD, SKYD, SKYD**



VIA University  
College



SDU  
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



## Kapring til søs aktivitetsbane

### Fortælling (formål)

- > I kapring til søs laves en række stationer, hvor landkrabberne kan øve forskellige måder at kapre et andet skib på. Involver evt. eleverne med deres input til, hvordan man kan komme fra et skib til det andet og hvordan man evt. kan lave en stationer, hvor man øver det. Tag afsæt i nedenstående ideer og videreudvikl dem.

### Organisering

Lav forskellige aktiviteter, hvor eleverne kan eksperimentere med, hvordan man bevæger sig fra et sørøverskib til et handelsskib.

- > Hoppe fra plint til plint (eller andre rekvisitter) med sikker landing i god balance.
- > Hop og rul.
- > Hoppe ned fra ribben fra forskellige højder og lande på madras på forskellige måder.
- > Svinge fra skib til skib i reb med landing på plint/ landing på ben og rullefald.
- > Balancere over planke (bom) fra det ende skib til det andet.

### Rekvisitter

- > Diverse rekvisitter og faciliteter i gymnastiksalen/ idrætshallen.

SØRØVERSKOLEN - PÅ TOGT  
KAPRING TIL SØS AKTIVITETSBANE



VIA University  
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



## Findeleg

### Fortælling (formål)

- > En skat kommer man ikke sovende til. Det kræver mange års træning at finde skattene. Derfor må vi øve os på vores egen skat, hvor der er gravet mange små miniskatte ned.

### Organisering

Der ligger 15 toppe/kegler i gymnastiksalen. Under hver kegle ligger der et kontrolbogstav eller et symbol (skattekasse el. lign).

- > Elever er sammen i par og får udleveret et kort over hallen med indtegnede toppe på.
- > På deres kort kan eleverne se, hvilken post der er deres startpost. Man følger posterne i den rigtige rækkefølge.
- > Aktiviteten kan både foregå i gymnastiksal (lettest), i skolegården (middel) eller på hele skoleområdet (sværest).

### Rekvisitter

- > 15 toppe
- > 15 bogstaver/ symboler, kort med poster.

SØRØVERSKOLEN - SKATEJAGT  
**FINDELEG**



VIA University  
College



SDU  
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt



## Pas på piraterne!

### Fortælling (formål)

- > En skat kommer man ikke sovende til. Det kræver mange års træning, at finde skattene. I "Pas på piraterne" skal landkrabberne bevæge sig mellem Nord- og Sydøen og finde de skatte der er gemt. Hvis de er uheldige kan de risikere at miste deres skattekort til andre farligere sørøvere der også er i området.

### Organisering

- > Landkrabberne er sammen i par og holder i hånden. Øen er delt op i nord og syd samt en flod i midten af øen, de skal krydse.
- > Hvert par har et kort med små skatte, de skal finde på hhv. nordsiden af øen og sydsiden af øen.
- > På nordsiden er der ulige numre og på sydsiden lige numre.
- > Man skal således løbe frem og tilbage mellem nordsiden og sydsiden og tage småskattene i rækkefølge.

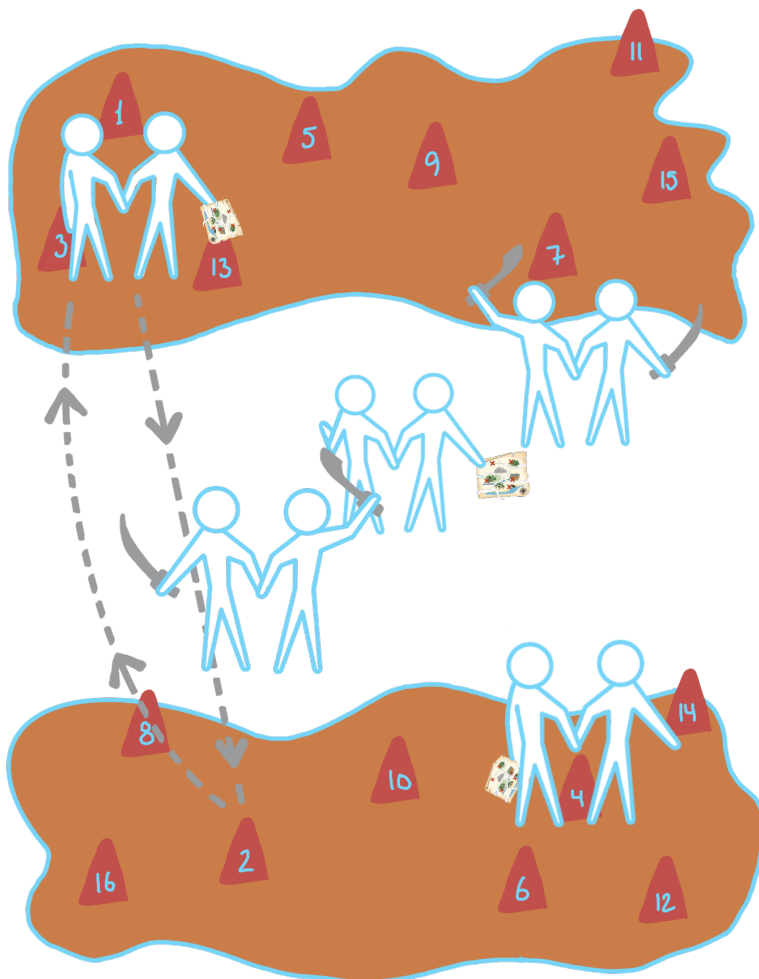
### Udvikling

- > I floden er der andre sørøvere, som vil have fat i skattekortene.
- > Hvis man bliver fanget af sørøverne i floden, bliver man selv fanget og afleverer sit skattekort til dem, man er blevet fanget af.

### Rekvisitter

- > 15 toppe
- > 15 bogstaver/ symboler, kort med poster.

# SØRØVERSKOLEN - SKATEJAGT PAS PÅ PIRATERNE



VIA University  
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt





## Kortudsnits-leg

### Fortælling (formål)

- > Sortkrudt har ikke passet godt på skattekortet og det er derfor revet i små stumper. Derfor kan landkrabberne kun få små udklip af kortområder - frem for et helt kort - til at finde skatten.

### Organisering

Aktiviteten er organiseret som et stjerneløb.

- > Landkrabberne skal i par eller små grupper finde frem til de gemte skatte med afsæt i de kortudsnit de får.
- > Når landkrabberne har fundet frem til skatten på deres kortudsnit, får de udleveret et nyt kortudsnit med en ny skat fra Sortkrudt.

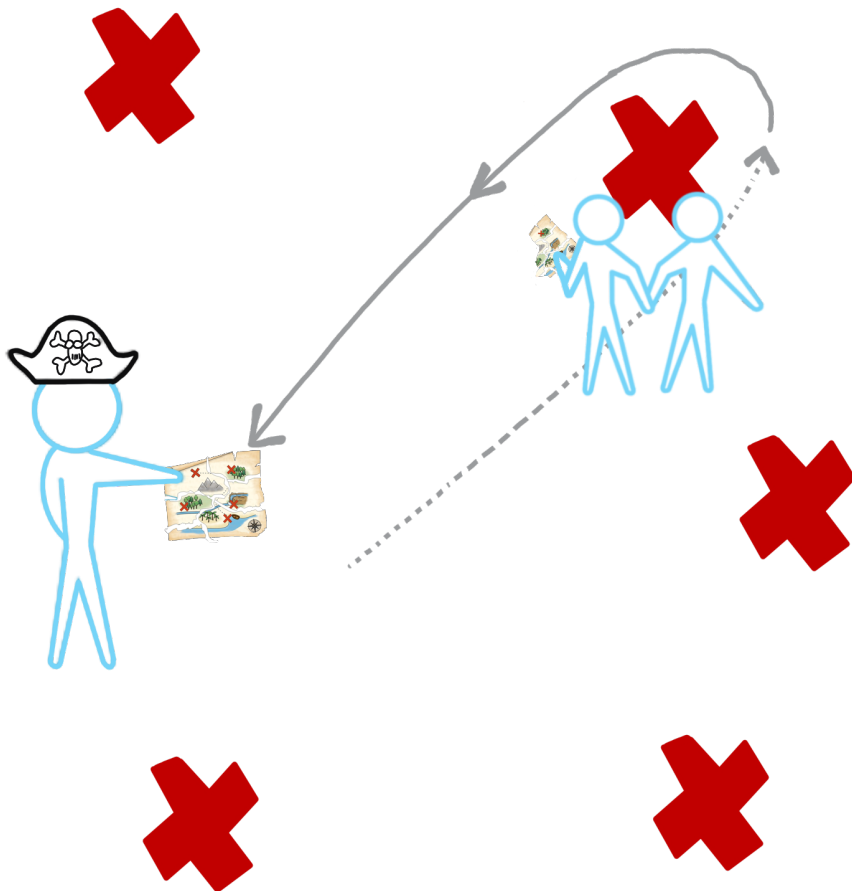
### Rekvisitter

- > Kort over det område, hvor aktiviteten foregår, som er klippet i stykker (kortudsnit).
- > På hvert kortudsnit er der indtegnet en post, som skal findes.



# SØRØVERSKOLEN - SKATEJAGT

## KORTUDSNITS-LEG



VIA University  
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE  
KOMMUNE



dansk  
Skoleidræt