

Strandet på den Mystiske Ø

Forslag til aktivitet, indsendt til KFUM-Spejdernes Aktivitetsdatabase. Lavet af Mikkel Steen Petersen, Kaløvig Gruppe, Marselis Distrikt.

Kort beskrivelse

"Strandet på den Mystiske Ø" er et gratis, browserbaseret "vælg din egen historie"-spil, hvor en spejdertrop forliser på en øde ø og selv skal tage patruljens beslutninger — hvad tager man med fra det synkende skib, hvilket knob binder man, drikker man havvand, går man udenom eller gennem junglen? Efter mange af valgene får spillerne et "Spejdertip", der forklarer den rigtige spejderfærdighed bag beslutningen — alt fra knob og førstehjælp til navigation, brandsignaler og Leave No Trace. Spillet findes på både dansk og engelsk, kræver ingen installation eller login, og virker på telefon, tablet og computer.

Link: <https://kaloevig-den-mystiske-oe.netlify.app/>

MÅLGRUPPE

Fra ca. 10 år

TIDSFORBRUG

45–75 minutter

DELTAGERE

2–4 pr. enhed

Målgruppe

Spejdere fra ca. 10 år og opefter — fungerer godt for både mellemtrin, senior og som en anderledes ledermødeaktivitet. Yngre spejdere kan sagtens være med i en gruppe med en ældre spejder eller leder til at læse højt og styre valgene.

Tidsforbrug

Regn med **45–75 minutter** til en samlet gennemspilning inklusive snak undervejs, afhængigt af hvor meget gruppen diskuterer hvert valg. Spillet gemmer ikke automatisk undervejs — hvis fanen lukkes, starter man forfra — så det er en god idé at afsætte et helt mødeblok til det, frem for at dele det over flere møder.

Antal deltagere

Fungerer bedst i grupper på **2–4 spejdere pr. enhed** (telefon/tablet/computer), så gruppen skal blive enige om hvert valg, ligesom en rigtig patrulje ville. Kan også spilles som en samlet trop med historien vist på projektor, og hele flokken stemmer om, hvad der skal ske — godt til møder med begrænset adgang til devices.

Formål — hvad lærer spejderne?

- Konkrete spejderfærdigheder gennem historiens "Spejdertips": knob (herunder hvorfor et zeppelinknob er bedre end et råbåndsknob til at samle to reb), førstehjælp ved slangebid, hvorfor man aldrig skal drikke havvand, hvordan man genkender og undslipper et revlehul, håndtering af flodkrydsning, hvad man gør, hvis man farer vild (STOP-princippet), vulkangas-sikkerhed, nødsignaler (tre bål, nødraket kontra signalspejl), og Leave No Trace.
- At gode beslutninger og gode udfald ikke altid er det samme — spillets pointsystem belønner fornuftig tænkning i situationen, ikke bare at det gik godt bagefter. Det er et fint samtaleemne i debriefen (se nedenfor).
- Samarbejde og fælles beslutningstagen under pres — grupperne skal blive enige, præcis som en patrulje i en nødsituation.

Forberedelse

- Test linket på mødestedets wifi/mobildækning på forhånd — spillet er letvægt, men kræver internetforbindelse for at indlæse billeder undervejs.
- Sørg for mindst én skærm pr. gruppe på 2–4 spejdere (egne telefoner virker fint).
- Ingen andet materiale er nødvendigt.

Sådan gør du — trin for trin

1. **Intro (5 min):** Fortæl kort præmissen: "I er en spejdertrop, hvis skib forliser i Sydhavet. I skal sammen tage de beslutninger, der afgør, om I overlever." Del op i grupper på 2–4.
2. **Spil (30–45 min):** Grupperne åbner linket og vælger sprog (dansk eller engelsk — god mulighed for at øve engelsk med de ældste spejdere). Opfordr til, at grupperne læser Spejdertip-boksene højt, når de dukker op, og diskuterer valget, før de klikker — det er her læringen ligger, ikke i at komme hurtigst muligt igennem.
3. **Debrief (10–15 min):** Saml troppen og spørg ind til forløbet:
 - Hvilket valg var I mest uenige om i gruppen?
 - Var der et Spejdertip, der overraskede jer, eller som I allerede kendte fra spejderarbejdet?
 - Hvilken kategori endte I i ("mange gode beslutninger", "held var med jer" osv.), og er I enige i vurderingen?
 - Endte grupperne forskellige steder? Sammenlign afslutninger og de valg, der førte dertil.
4. **Valgfrit opfølgningsmøde:** Brug et af spillets emner som praktisk øvelse næste gang — bind selv et zeppelinknob, øv STOP-princippet på en gåtur, eller byg et rigtigt nødsignal med tre bål.

Praktiske tips

- Historien grener sig meget — forskellige grupper vil ofte opleve markant forskellige forløb og afslutninger ud fra deres valg. Det er en styrke, ikke en fejl: det giver noget konkret at sammenligne i debriefen.
- Der er syv forskellige afslutninger og et junglepuslespil, der vælger tilfældigt mellem fire baner, så spillet tåler sagtens at blive spillet igen på et senere møde.
- Ingen login, ingen indsamling af data om spejderne — sikkert at bruge uden videre overvejelser om børneattest-lignende hensyn.
- Spillet er skrevet af en KFUM-spejderleder og indeholder efterprøvet, korrekt overlevelsesh- og spejderfaglig viden — ikke bare opspind.

Materialer

- Telefon, tablet eller computer med internetadgang pr. gruppe (2–4 spejdere).
- Eventuelt projektor, hvis I spiller som samlet trop.

Kontakt: Spørgsmål til aktiviteten kan rettes til Kaløvig Gruppe, Marselis Distrikt (KFUM-Spejderne).