

## Rævens kasse

### Formål

At lave naturformidlende aktiviteter i rollespil, hvor man skal snakke og undersøge.

Rævens kasse skal afspejle noget af den listige rævs karakter og biologi. Ræven er nemlig snu og listig, samtidig med at den jo af natur er en opportunist og ådselæder. Derfor indeholder kassen både knogler og reb med bjælder. I kassen finder du 8 store lårbensknogler, 2 mindre sorte knogler, 2 ben fra en elg og gevirer fra et dådyr. Derudover ligger der også en rævemaske og 2 reb med bjælder.



### Indhold

8 lårbensknogler (de store)	2 gevirer fra dådyr
8 nøgelben (de små)	5 m reb med bjælder
2 sorte knogler	1 rævemaske
2 fødder fra en elg	1 pose med ekstramaterialer

### Hvordan kan jeg bruge ræven – forslag til aktiviteter

Ræven er en listig og snu ådselæder, som altid er på udkig efter en lækker mundfuld eller pose penge. Derfor kan du bruge ræven som enten en questgiver eller som en del af et større plot. Dine deltagere kan enten lede i området efter knogler og andre ting som ræven kan gnave i eller ræven kan udfordre deltagerne til forskellige aktiviteter.

#### Knoglepetanque

Knoglepetanque er en aktivitet, som meget simpelt går ud på at kaste med knogler og ramme tættest på et bestemt punkt. Du kan lave et kryds, med de sorte knogler og bede deltagerne om at se hvem der kan kaste de hvide knogler tættest på krydset. Du kan også bruge de to store elgfødder eller gevirer til at lave krydset.

#### Klokkespil

Rebet med bjælder kan bindes op i spilområdet. Du kan enten bruge pløkker og have rebet med bjælder tæt på jorden eller binde det højere op mellem træer og buske. Formålet er at få dine deltagere til at snige sig lydløst igennem området/tbanen med klokkespillet uden at de får det til at ringe.

#### Eksempel på aktivitet

Den listige ræv har stjålet og spist et helt dyr og har nu lagt sig til at sove med resterne af maden (elgbenene, knoglerne eller hjortegevirerne). Deltagerne skal finde bevis på at det er ræven som har spist dyret og må derfor se om de kan få fat i benene uden at ræven opdager det. Ræven er jo listig, så derfor har han også tyverisikret sit område med klokkespillet. Det er nu op til deltagerne at snige sig gennem klokkespillet og få fat på resterne fra ræven uden at denne opdager det.