



30-01-2014

**Sagsbehandler:**

Jeanet Flørnæss Kern  
Telefon: 4357 7113  
E-mail: 34894@ishoj.dk

**Journal eller CPR-nummer:**

20.00.00-G01-3-13

## Bredkærgård - oplæg til selvformidlende aktiviteter

**Formål:** At etablere en række udendørs selvkørende aktiviteter, som understøtter formidlingen gennem leg, spil og fantasi.

**Målgruppe:** Den primære målgruppe er besøgende uden for almindelig åbningstid i hverdage, ferier og weekender. Derudover kan SFOerne, skoleklasser og Naturcentret bruge aktiviteterne.

**Mål:** Det overordnede mål er at få flere borgere til at bruge Bredkærgård. Etableringen af en række selvformidlingsaktiviteter skal øge Ishøjs borgeres bevidsthed om Bredkærgård, som en udflugtsmulighed – både når der afholdes store fælles arrangementer, når Naturcentret afholder ferieaktiviteter, når udstillingen i Stuehuset er åben og når blot er åbent i Dyregården.

Når aktiviteterne er etableret, vil det være oplagt at få udbredt kendskabet og således give turister mulighed for at få en god oplevelse i Tranegilde.

### Aktivitet

Bredkærgård huser en masse fortællinger om kultur, natur, dyr og historie, som skal formidles i øjenhøjde med brugerne og indenfor rammen af leg, spil og fantasi.

Der etableres i alt 4 baser, der skal være med til at understøtte formidlingen på Bredkærgård. Baserne knytter sig til et af 4 temaer (kultur, natur, dyr og historie). Hver base rummer forskellige selvkørende formidlingsaktiviteter og alle baserne har leg, spil og fantasi som formidlingsramme. Det skal være sjovt at lære og igennem legen, er det nemt at formidle.

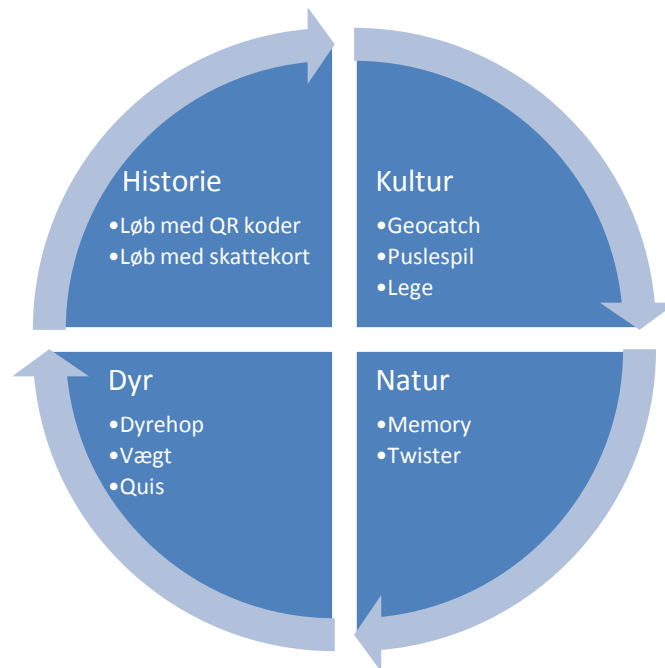
Med tiden kan baserne udvikles og tilpasses, så de rummer flere aktiviteter eller justeres efter antallet af brugere.

Den legende tilgang skal understøtte lysten til at komme igen og gerne ta



## Aktivitetsbeskrivelse for de 4 baser

Nedenstående aktivitetsbeskrivelse skal udvikles og etableres i samarbejde med forskellige relevante samarbejdspartnere. Der kan fx være foreninger, som ikke nødvendigvis er brugere på Bredekærgård, men som kan inddrages i et samarbejde om udviklingen af en given aktivitet.



### 1. Dyrebasen:

a) Dyre-hop

Konkurrer med dyrene om, hvem der kan hoppe længst og højest.

b) Hvor meget vejer en...?

Der opsættes et vægtsystem, hvor man kan finde ud af, hvor meget dyrene på gården vejer kontra børn/ sandsække. Det skal være et klassisk vægtsystem, hvor man skal sætte sække på vægte for at få ligevægt med dyret. Børn skal kunne bruges i stedet for sække.

c) Dyre-quiz

Quiz med vennerne om, hvem der ved mest om dyrene på egnen. Der skal både være noget om de dyr, der engang boede i naturen på egnen, de nuværende og dem der engang var på gården og de nuværende.

Quizen etableres med spørgsmål og billede til højre og svar til venstre. Udenpå sættes en skydeplade, der kan forskydes frem og tilbage.

## 2. Naturbasen:

a) Natur-twister

Det klassiske spil twister med naturelementer.

b) Natur-memory

Det gode klassiske memory spil skal etableres med naturbrikker. Spillet etableres lodret, så man kan klatre for at få vendt de øverste.

## 3. Kulturbasen:

a) Kultur – geocatch

Rundt omkring på gården og omegnen er placeret små geocatch'. Alle geocatch' er placeret ved eller med kulturgenstande, hvor man bliver lidt klogere.

Brugerne skal blot bruge deres mobiltlf. med gps funktion og downloade en app. Der opstilles en 'kom godt i gang' søjle og så kan besøgene ellers gå på skattejagt på egen hånd.

b) Puslespil

Der etableres en række klassiske skubbe-puslespil, hvor brikker flyttes rundt.

Puslespillet skal relevante fotos. Fx kan der etableres 3 puslespil, hvor man ser udviklingen på gården.

c) Lege fra hele verden og alle tider

Der placeres en mappe med beskrivelser af lege fra hele verden og fra forskellige tider.

Legene skal være forskellige og der skal følge en fortælling med hver leg således, at formidlingen følger med.

Nogle lege skal kunne leges af få og nogle af mange. Opgaven er at finde lege, der alle kan leges med udgangspunkt i naturen og de redskaber, der kan findes der.

Link til FDFs legedatabase.

Her kan inddrages flere af de kulturelle foreninger samt FDFerne, der har en national Legedag.

## 4. Historiebasen:

a) Historiske løb med Q-R koder

Løbene begynder et sted, hvor man scanner en QR kode, som leder en videre.

Hver QR kode skal være placeret på et særligt sted, hvor man får en fortælling, et sagn eller en myte med.

QR koderne kan også bruges enkeltvis, hvis ikke man ønsker at tage hele ruten.

Ved at lave forskellige historiske løb, så får man mulighed for at bygge videre på sin viden og sin eventyrlyst.

Der laves forskellige løb i forskellige tidsaldre, fx 1700 tallet, bronzealderen 1990'erne og andre interessante tider.

b) Historiske løb med gammeldags skattekort

## **Det visuelle udtryk**

Alle basernes aktiviteter etableres med respekt for omgivelserne og i naturmaterialer, så aktiviteterne bliver en naturlig del af gården og naturen omkring.

Alle materialerne skal være fastmonterede således, at aktivitetsdele ikke forsvinder.

Der skal være en overordnet informationssøjle om basernes muligheder. Ved hver base etableres en søjle, der mere detaljeret fortæller, hvordan aktiviteterne anvendes.

## **Placering**

Der er vigtigt er, at baserne placeres således, at basernes aktiviteter er samlet og at det virker naturligt.

Nogle af aktiviteterne skal blot have et udgangspunkt, men vil ellers foregå på hele grunden. Det drejer sig om de aktiviteter, hvor deltagerne skal på løb eller skattejagt.

## **Proces**

De enkelte baser skal videreudvikles således, at aktiviteterne får den ønskede form. Både i udviklingen og etableringen af de enkelte aktiviteter kan inddrages forskellige grupper eller foreninger.

Et tilpasset udkast af dette notat forelægges den administrative styregruppe for Bredekærgård slut januar. Det er styregruppen, der har beslutningskompetencen.

Processen for etableringen kan se således ud:

2014: Etablering af 2 baser (Natur og Historie)

2015: Etablering af 2 baser (Dyr og Kultur)

2016 - : Fortsat udvikling og tilpasning

Til hver base nedsættes en arbejdsgruppe, der kan inspirer, udvikle og etablere de enkelte aktiviteter.

## Budget

<b>Post</b>	<b>Bemærkning</b>	<b>Beløb</b>
Dyrebasen		50.000
Naturbasen		50.000
Kulturbasen		15.000
Historiebasen		5.000
	I alt	120.000