

## SMUGLERLØB

*NOGLE APPS OG HJEMMESIDER KAN SPORE DIN GEOGRAFISKE LOKATION OG KAN DERMED SE HVOR DU ER, LIGEGYLDIGT OM DU SOM BRUGER ØNSKER DET ELLER EJ. VED DENNE AKTIVITET SKAL PIGERNE PRØVE AT NOGEN HELE TIDEN KAN SE DERES LOKATION. OG DET BLIVER YDERST RELEVANT NU, DA DER ER ET STORT KUP I GANG! EN GRUPPE TYVE HAR STJÅLET NOGET VÆRDIFULDT FOR JERES GRUPPE.*

Til denne aktivitet anbefales det at man er en større gruppe ledere og spejdere, for at få mest muligt ud af aktiviteten. Løbet kan godt fungere med en mindre gruppe spejdere og 1-2 ledere, men dette kræver mere koordinering end ved en større gruppe. Spillet bliver derfor mere flydende, hvis man er 3-4 ledere og minimum 6 spejdere. Ide: Hvis I vil være flere, kan I invitere seniorerne fra nærmeste gruppe til at være med.

Tidsforbrug: 1-2 timer eller længere hvis det ønskes

### **TRIN FOR TRIN**

#### **Forberedelse:**

1: Læs aktivitetsbeskrivelse og bilag med opgaver til røvere og politi. Find materialer.

#### **Aktivitet:**

1: Spejderne skal hente appen Zenly, og sørge for, at de alle kan se hinanden på kortet. Inde på appen kan de også skrive med hinanden. Zenly er en app, hvor man hele tiden kan se folks aktuelle lokation, samt bevægelseshastighed, på app'en kan man også kommunikere med hinanden.

2: Forhistorien for spillet: Der er sket et tyveri i hytten! En gruppe røvere har stjålet (noget værdifuldt for jeres gruppe fx gruppens fane). Derfor er der blevet ringet efter politiet som straks er på sagen.

3: Spejderne skal deles op i to hold, et hold med røvere og et hold med politi.

4: Lederne udpeger et afgrænset område med en radius på 0.5-1.0 km, hvor spillet foregår, spejderne må løbe frit rundt i dette område. Lederne udpeger en placering af fængslet, som markeres med f.eks. et reb eller kridt.

5: Læs spillereglerne højt for deltagerne (se bilag).

6: Vælg et tidspunkt for aflevering af tyvegods. Dette tidspunkt er lig med spillets sluttidspunkt.

7: Spillet begynder nu, spejderne får 5 minutter til at sprede sig ud på området, hvor politiet ikke kan fange røverne.

8: Røver og politi skal undervejs i løbet udsættes for en række opgaver, hvor de møder en række forskellige mennesker (se bilag med opgaver). Opgaverne sendes ud til spejderne via. zenly app'en. I beskederne skal der stå, hvor spejderne skal gå hen og hvornår de skal være der. Fordel selv hvor lang tid der skal være mellem hver opgave, og om grupperne skal have dem samtidig. Vi anbefaler at gøre det lidt på skift, så hver gruppe kan nå at blive lidt tidspressede.

## **MATERIALER**

Tyvekoster (noget, der er betydningsfuldt i jeres gruppe fx gruppens fane)

Mobiler med appen zenly

Bilag opgaver smuglerløb

Bilag spilleregler

Udklædning:

Gammel dame: Stok/gren

Mistænkelig fyr: Solbriller, spejdertørklæde

Vurderingsperson: Flot kjole/jakkesæt

Pigespejdere: Småkager