

# PÅ COMPUTERFÆRD MED GNISTERNE

**MEDLEMSKAMPAGNE 2023**





## KOLOFON

Udgivet november 2022

### De grønne pigespejdere

Arsenalvej 10 1436 København K

info@pigespejder.dk

pigespejder.dk

**Oplag** 400 stk.

**Trykt** Johnsen Graphic Solutions A/S

**Illustrationer** Mikkel Straarup Møller

**Layout** Bureauet A/S

### Projektgruppe

Lenette Christensen

Charlotte Kammer Jensen

Pernille Nymark Koch

Hilde Breum



Svanemærket tryksag



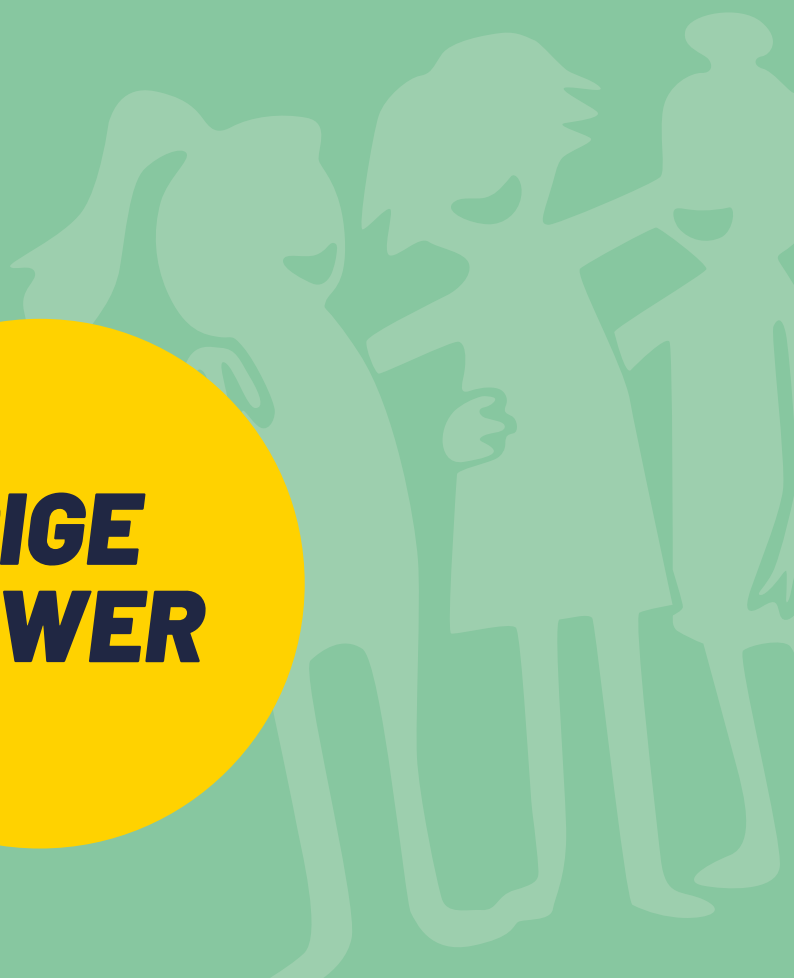


# INDHOLDSFORTEGNELSE

<b>FORORD</b>	<b>SIDE 5</b>
<b>MEDLEMSKAMPAGNEN 2023 - ET OVERBLIK</b>	<b>SIDE 6</b>
<b>HELE PR-PAKKEN</b>	<b>SIDE 8</b>
<b>ROLLER I KAMPAGNEN</b>	<b>SIDE 10</b>
<b>HØJTLÆSNING OM GNISTERNE</b>	<b>SIDE 12</b>
<b>INDLEDENDE MØDE</b>	<b>SIDE 13</b>
<b>EVENT - ÅBENT HUS</b>	<b>SIDE 14</b>



**PIGE  
POWER**





## DET SKER I UGE 17

NÅR VI HOLDER MEDLEMSKAMPAGNE  
SAMTIDIG, KAN VI

- Få mere gennemslagskraft i medierne
- Styrke koordinering mellem grupper, regioner og Korpskontor
- Lave bedre og flottere PR-materiale
- Undgå sammenfald med påsken
- Fange de piger, der lige er stoppet til idrætsaktiviteter efter vintersæsonen
- Holde åbent hus i mildere vejr

Bak op om kampagneugen; så er du med til at vise Danmark, hvordan det ser ud, når pigespejderne står sammen om mod, udfordringer og friluftsliv.



**100%  
GRL  
PWR**

# VI GØR DET IGEN

*I uge 17 inviterer De grønne pigespejdere til åbent hus i HELE landet.*

## **KÆRE PIGESPEJDERLEDER**

Du sidder her med det nye materiale til medlemskampagnen 2023, hvor alt emmer af PigespejderTech. Det bliver en sjov og fantasifuld kampagne, hvor der gerne skulle komme en masse nye, skønne og nysgerrige pigespejdere til jeres gruppe. Piger, der vil være med i det gode fællesskab – piger der tør!

Først og fremmest tak, fordi du har åbnet hæftet for at sætte dig ind i Medlemskampagnen 2023. Medlemskampagnen er kun en succes, fordi du og andre grupper bakker op og gennemfører kampagnen. Og den er en succes. Hvert år inviterer pigespejdergrupper over hele landet nye piger indenfor i vores fællesskab under et fælles tema og et samlet budskab. Det, der gør medlemskampagnen unik, er netop det samlede budskab, som forener alle gruppernes arrangementer.

Medlemskampagnen er mere end blot et åbent hus. Den er en anledning til at fortælle endnu-ikke spejdere og deres forældre, hvad De grønne pigespejdere står for. Det kan vi gøre, fordi vi taler med en stærkere gennemslagskraft, når vi kan sige "i hele landet". Vi samler korpset om en fælles aktivitetsramme, som alle grupper inviterer nye piger til at opleve og prøve kræfter med.

Igen i år forstærker vi gennemslagskraften ved at samle alle events i den samme uge. Kampagneugen bliver uge 17, i slutningen af april, hvor vi inviterer På Computerfærd med Gnisterne.

**Kampagnens budskab er fortsat, at vi giver piger mod:** Gennem anderledes udfordringer i naturen, samarbejde og fællesskab styrker vi pigers mod og handlekraft i livet.

Medlemskampagnen 2023 er udviklet til piger i spire- og grønsmuttealderen. I hæftet giver vi ideer til, hvordan du kan involvere hele gruppen i kampagnen.

**TAK FORDI DU BAKKER OP OM MEDLEMSKAMPAGNEN, OG FORDI DU GØR DET MULIGT, AT ENDNU FLERE PIGER KAN BLIVE PIGESPEJDERE. DER ER NEMLIG BRUG FOR AT GIVE PIGER MOD I ET TRYGT FÆLLESSKAB.**

Spejderhilsen fra holdet bag medlemskampagnen

# MEDLEMSKAMPAGNEN 2023 – ET OVERBLIK

Medlemskampagnen er en samling af materialer, der hjælper med at tiltrække nye medlemmer til gruppen.

Medlemskampagnen strækker sig over et indledende møde med forberedelse til eventen og så selve EVENTEN: Åbent hus.

Udover et færdigplanlagt aktivitetsmateriale, der er lige til at gå til, består kampagnen af forskellige PR-materialer, der gør det nemt for gruppen at gøre opmærksom på jeres åbent hus-event. Der er også materiale til at følge op på eventen og invitere jeres gæster med i spejderfælleskabet efterfølgende.

I år har vi ikke lavet møder med Gnisterne efter eventen. Vil I arbejde videre med teknologi, kan spire- og smutteflokkene fortsætte med PigespejderTech-aktiviteterne, som findes på [pigespejder.dk/om-at-lave-aktiviteter/pigespejderfokus](https://pigespejder.dk/om-at-lave-aktiviteter/pigespejderfokus).

Det er også godt at have i tankerne, at der gerne skal være afveksling i møderne, så spejderne ikke kører trætte i kun at beskæftige sig med det samme. Der er rigtig mange gode mærker på vores hjemmeside [pigespejder.dk/aktiviteter/maerker/](https://pigespejder.dk/aktiviteter/maerker/)

Få det fulde overblik over kampagnens dele på næste side.





### **PIGESPEJDER.DK/KAMPAGNE**

Se og hent kampagnehæfte, aktiviteter til møder, invitation og alt det, du ellers skal bruge, til På computerfærd med Gnisterne.

---

### **PR-MATERIALER**

Gør opmærksom på jeres event både på Facebook og Instagram og med postkort og pressemeddelelser. På pigespejder.dk/kampagne finder du skabeloner og en guide til at lave PR. På Nyborg Strand Kursus uddeler vi kampagnehæfte, postkort og klistermærker.

---

### **HØJTLÆSNING OM GNISTERNE**

Tænd for deltagernes fantasi og gør aktiviteterne mere levende ved at læse en lille fortælling om Gnisterne højt, inden I begynder. Historien finder du her i hæftet på side 12.

---

### **INDLEDENDE MØDE**

Flokken skal forberede sig på at få besøg af en masse gæster til eventen. De skal løse en kode for at finde ud af, hvad de skal lave, og bagefter skal de bygge en computer af papkasser, som skal bruges til eventen. Til sidst skal de hjælpe med at få inviteret alle deres veninder på besøg. Beskrivelsen af mødet er på side 13 - bilag finder du på pigespejder.dk/kampagne.



**JEG  
TØR!**

### **EVENT - ÅBENT HUS**

Deltagerne tager På computerfærd med Gnisterne. Aktiviteten er en form for escape room. Gnisterne er blevet suget ind i en computer, og de sidder nu fast forskellige steder i computeren. Deltagerne skal redde dem ud igen: Ved at løse forskellige opgaver og koder når deltagerne frem til tal, som de skal bruge for at kunne låse hver gnistepige ud. Når gnisterne er reddet, inviterer de som tak for hjælpen alle deltagerne til lejrball.

Husk at tage jer godt af forældrene til jeres gæster med kaffe og en snak om, hvordan piger bliver mere modige af at være pigespejdere.

---

### **TAK FOR I DAG**

Slut en god dag af med at give deltagerne en pose med merchandise og gruppens program med hjem. Send en mail til forældrene med indmeldelseslink og tak for i dag-besked. Du kan se et forslag til e-mailen på pigespejder.dk/kampagne

---

### **OPFØLGENDE MØDER**

Husk at tage godt imod de nye piger og deres forældre, når de kommer til næste spejdermøde. Fortæl om jeres program og hvordan det er med til at give piger mod.

# HER ER HELE PR-PAKKEN

DER ER TIL MEDLEMSKAMPAGNEN UDVIKLET EN RÆKKE PR-MATERIALER, DER PÅ EN INDBYDENDE MÅDE SKAL HJÆLPE GRUPPEN MED AT GØRE OPMÆRKSOM PÅ JERES EVENT OG DERMED FÅ NYE MEDLEMMER TIL GRUPPEN. ALT FINDES TIL DOWNLOAD PÅ [PIGESPEJDER.DK/KAMPAGNE](http://PIGESPEJDER.DK/KAMPAGNE).

Her kan du få et overblik over alle materialerne, og hvordan du kan bruge dem.

## SOCIALE MEDIER

Coverbillede til Facebook: Sæt det på gruppens facebookside fra marts 2023.

Billede og tekst til opslag på Facebook i grupper for og med lokalområdet: Brug dem meget gerne flere gange, og husk tekst om, hvilken ugedag I holder jeres event. Brug det også gerne på jeres egen facebookside og instagramkonto, og få gerne pigerne og deres forældre til at dele gruppens facebookopslag om eventen på deres egne facebookprofiler.

## PRESSEMEDDELELSER TIL LOKALMEDIER

Pressemeddelelse FØR eventen:  
Send til lokalaviser, TV og radio – i uge 15/16.

Pressemeddelelse EFTER eventen:  
Send til lokalaviser, TV og radio i uge 18.







### PLAKATER OG INVITATIONER

Print-selv-plakat: Hæng den op på skolen, i SFO'en, på biblioteket, i dagligvarebutikken, ved lægen, i sportshallen, og hvor der ellers kommer børn og forældre i lokalområdet.

Print-selv-invitation har mange anvendelsesmuligheder: brug den til uddeling på skoler og SFO'er, læg den på forældresiden på Aula, lad pigerne bruge den til at invitere veninder med, læg den i postkasserne i jeres lokalområde – eller det I selv finder på. Husk også at lægge den op på jeres facebookside og instagramkonto.

Postkort med tekst om pigespejderne på bagsiden: Læg det på biblioteket, hos lægen eller andre steder, og giv det med sammen med invitationen – materialerne uddeles på Nyborg Strand Kursus og eftersendes til de grupper, der ikke deltager, ved henvendelse til Korpskontoret på [hnb@pigespejder.dk](mailto:hnb@pigespejder.dk).

### FÅ DELTAGERNE TIL AT KOMME IGEN

Sørg for at få forældrenes kontaktoplysninger. Send en e-mail til forældrene dagen efter eventen. Sig tak for lån af deres pige og fortæl, hvornår gruppen mødes næste gang. På [pigespejder.dk/kampagne](http://pigespejder.dk/kampagne) er der forslag til tekst til brevet.

Fyld en kløverpose med forældrefolder, klistermærker, postkort og seneste nummer af Spejderi, og giv deltagerne en med hjem.



# FORDEL OPGAVERNE

NÅR GRUPPEN INVITERER PÅ COMPUTERFÆRD MED GNISTERNE, SÅ GØR DET TIL ET FÆLLES PROJEKT OG INVOLVÉR LEDERE, SPEJDERE, FORÆLDRE OG AUGUSTAER. DET BLIVER MED GARANTI SJØVT, OG NOGET I HAR SAMMEN BAGEFTER. HER FÅR DU EN IDÉ OM, HVILKE ROLLER DET KAN VÆRE GODT AT FÅ FORDELT, NÅR I PLANLÆGGER JERES MEDLEMSKAMPAGNE.

## FORÆLDREVÆRT

Når I afholder jeres event, er det ikke kun en masse spændte piger, der snuser til spejderlivet. Det er i allerhøjeste grad også deres forældre. Undersøgelser af børns valg af fritidsaktiviteter viser, at det helt frem til 10-års alderen er forældrene, der har størst indflydelse på det valg. Derfor skal I tage godt imod dem, når de afleverer og henter deres piger. Sørg for, at der er to-tre stykker, der påtager sig rollen som "forældrevært" under eventen. De skal henvende sig venligt til forældrene, introducere pigespejderne og selvfølgelig svare på forældrenes spørgsmål. Husk også at tilbyde en kop kaffe eller lignende.

Det er også forældreværtens rolle at indhente kontaktoplysninger på de nye forældre. Brug evt. skemaet fra [pigespejder.dk/kampagne](http://pigespejder.dk/kampagne).

## TOVHOLDER

Sørg for, at der er en i gruppen, der har det overordnede overblik over kampagnens elementer og sikrer, at I kommer succesfuldt i mål med eventen.

## FORÆLDREHJÆLP

Få jeres spejderes forældre, gruppebestyrelsen eller andre voksne til at hjælpe på selve dagen. De kan stå ved poster, lave kaffe til de nye forældre og andet praktisk arbejde. Husk at gøre det tydeligt, hvad de skal lave på dagen. Med forældrenes hjælp får lederne bedre tid til at tale med de nye forældre og have overblik over eventen.



### **SPEJDERHJÆLP OG UDKLÆDNING**

Inddrag tropspejderne og giv dem ansvar for et element under eventen. De kan for eksempel stå på post og være klædt ud som Gnisterne. Køb eventuelt parykker, der passer til hver af Gnisterne. Hvem er bedst som Flora, Mille, Kat og Sofie?

Brug et par spejdermøder inden eventen på at afprøve alle aktiviteterne, så tropspejderne ved, hvad hver post går ud på.



### **MEDIEAGENT**

Udnævn en medieagent. Det er hende, der er ansvarlig for at sende pressemeddelelser til lokalmedierne og gøre reklame på Facebook, Instagram og skolens Aulaside, koordinere ophæng af plakater og få invitationer ud til lokalområdets piger.

Find skabeloner til pressemeddelelser, facebookopslag, plakater mv. på [pigespejder.dk/kampagne](http://pigespejder.dk/kampagne)

### **AKTIVITETSANSVARLIG**

Det er en rigtig god ide at have en person, der er ansvarlig for aktiviteterne til kampagnen. Hun sørger for at finde det antal hjælpere, der er brug for, både før og under eventen. Det er også hende, der koordinerer, at alle materialer er der til eventen. Prøv gerne aktiviteterne af med de store spejdere inden eventen. Så er de måske motiverede til at deltage på selve kampagnedagen.



# HØJTLÆSNING OM GNISTERNE

Nu skal du høre om Gnisterne, måske kender du dem? Gnisterne er en patrulje på fire pigespejdere, der har været pigespejdere, siden de startede i skole. De er bedste veninder, også selvom de er meget forskellige og ser forskellige ud. Som pigespejdere har de været på eventyr over hele verden. Men det allerbedste, de ved, er de udfordringer de kommer ud i, når de sammen undersøger, leger og eksperimenterer til spejdermøderne. De ved, at når de er sammen, kan de rigtig meget og de har det altid sjovt.

Til spejdermødet i dag har deres leder fortalt, at spejderne skal i gang med "Pigespejder-Tech", som er noget om at bruge computeren til at lave sjove aktiviteter. Blandt andet skal de løse hemmelige koder.

Sofie, som altid har udstyret i orden, kan næsten ikke vente med at få åbnet den computer, som hun selvfølgelig har i sin rygsæk sammen med blandt andet mus og oplader. Hun siger nemlig altid "for vi ved jo aldrig, hvad vi kan få brug for".

Mille har mange kreative ideer, og hun er ret spændt på at eksperimentere med teknologi sammen med sine spejderveninder.

Flora har det svært med computere, og hun vil hellere være ude i den rigtige natur, som hun elsker. Derfor drømmer hun sig nogle gange ind i en fantasiverden.

Når Flora er helt væk i tankerne, så er Kat på banen. Hun hjælper gerne, og har svært ved at sidde stille – hun er altid i gang. Kat er hende, som elsker at lege. Derfor håber Kat, at de med computeren møder nogle spændende koder.

Lige nu sidder de fire gnister bag skærmen og søger om koder. Pludselig bliver skærmen sort, og der står en masse mærkelig tekst på skærmen. Gnisterne sidder meget nervøst og kigger på skærmen – hvad sker der?! Sofie udbryder: "Der er virus i computeren!". Kat kigger underligt på hende, og siger "Virus – har den fået corona?". Sofie siger: "nej, ikke sådan en virus. Det er en virus der kun kan ramme computerne og ...." Sofie bliver ikke færdig med at snakke, for nu sker der noget meget underligt: pigerne bliver suget ind i computeren.

VOUUUU (lyd af rutsjebanetur) – Bonk  
(lyd af pige der rammer gulvet).

VOUUUU (lyd af rutsjebanetur) – Bonk  
(lyd af pige der rammer gulvet).

VOUUUU (lyd af rutsjebanetur) – Bonk  
(lyd af pige der rammer gulvet).

VOUUUU (lyd af rutsjebanetur) – Bonk  
(lyd af pige der rammer gulvet).

Da pigerne kommer til sig selv, er de ikke længere sammen.

Mille finder ud af, at hun er i grafikortet. Sofie er i harddisken, Flora er i ram'en, og Kat er i processoren. De prøver hver især at komme ud, men det kan de ikke. De fire piger råber om hjælp (en leder sidder inde i computeren og råber om hjælp).



PIGE  
SPEJDER  
TECH  
</>

## INDLEDENDE MØDE

SÅ ER DET BLEVET TID TIL MEDLEMSKAMPAGNEN 2023. MEDLEMSKAMPAGNEN ER EN DEL AF PIGESPEJDERFOKUS FOR 2022 OG 2023: PIGESPEJDERTECH: POWER, PROGRAMMERING OG PIGEFÆLLESSKAB. I ÅR SKAL VI VED HJÆLP AF KODER, TEKNOLOGI OG PROGRAMMERING REDDE PIGESPEJDERPATRULJEN GNISTERNE, DER ER BLEVET FANGET INDE I EN COMPUTER.

Til det indledende møde skal spejderne forberede sig til åbent hus, hvor gruppen inviterer en masse nye piger ind i spejderfællesskabet.

### MØDETS FORLØB

Begynd mødet som I plejer at begynde jeres spejdermøder. Fortæl spejderne, at I nu går i gang med årets medlemskampagne. På mødet i dag skal I gøre klar til åbent hus, hvor I får en masse gæster.

Først skal spejderne gennem en forhindringsbane. Undervejs møder de bogstaver, der tilsammen giver en besked, som løfter sløret for, hvad der skal foregå på mødet. I beskeden står der: Byg en computer.

Herefter skal spejderne bygge en stor computer af papkasser. Computeren skal bruges til åbent hus, og den skal være stor nok til, at de selv kan kravle igennem skærmen.

Slut mødet af med at give pigerne invitationer til eventen, som de kan dele ud til deres venner i skolen.

Der er færdiglavede invitationer på pigespejder.dk/kampagne, som blot skal udfyldes med gruppens info og printes. I kan også skrive på de postkort, der blev uddelt på Nyborg Strand Kurset. De grupper, der ikke deltog på Nyborg Strand kurset, får tilsendt materialerne fra Korpskontoret. I kan også undersøge med skolerne, om I må dele invitationer ud i klasserne og eventuelt lægge invitationen på Aula. På hjemmesiden er der et forslag til, hvordan et opslag på Aula kan se ud.

Find uddybende beskrivelse af aktiviteterne på det indledende møde på [pigespejder.dk/kampagne](https://pigespejder.dk/kampagne)

# EVENTEN - ÅBENT HUS

NU ER DET TID TIL ÅRETS STORE ÅBENT HUS-ARRANGEMENT HOS PIGESPEJDERNE. ÅBENT HUS AFHOLDES I UGE 17 I HELE LANDET, SÅ VI SAMMEN KAN SKABE STOR OPMÆRKSOMHED OM DE GRØNNE PIGESPEJDERE OG INVITERE ENDNU FLERE PIGER MED I VORES FÆLLESSKAB.

I år skal vi ved hjælp af koder, teknologi og programmering redde pigespejderpatruljen Gnisterne, der er blevet fanget inde i en computer.

## DAGENS FORLØB

Dagen byder på seks små opgaver, som deltagerne skal løse. Hver aktivitet tager 10-15 min. Spirerne og grønsmitterne skal sammen med deres gæster redde pigespejderpatruljen Gnisterne, der er blevet fanget inde i en computer. Når gnisterne er blevet reddet ud af computeren, inviterer de deltagerne til lejrbål.

**TIP:** Afhold enten eventen på jeres almindelige spejdermøde, hvor I udvider mødetiden lidt, eller inviter til en længere dag i weekenden.

## 1. VELKOMST

Tag godt imod jeres gæster. Sørg for at få kontaktoplysninger på forældrene til gæsterne når de ankommer. På den måde får du både mulighed for at komme i kontakt med dem i løbet af eventen, hvis der skulle ske

noget, og du kan efterfølgende kontakte dem og invitere gæsterne til jeres næste spejdermøde.

Byd jeres gæster særligt velkommen og start eventen, som I plejer at starte jeres spejdermøder. Fortæl deltagerne om det, de skal opleve i løbet af eventen. Hvis der er mange deltagere, er det en god ide at dele dem op i hold. Bland gerne holdene, så spejdere og gæster er sammen på kryds og tværs, men respekter selvfølgelig, hvis en gæst har en bestemt, hun gerne vil være på hold med.

**TIP:** Leg en navneleg, så alle ved, hvad hinanden hedder.

## 2. LØB OG AKTIVITETER

Aktiviteterne laves som et løb med en fælles introduktion og holdinddeling, fire små poster og en fælles afslutning. På de fire poster møder holdene en pige fra gnistepatruljen, som de skal hjælpe ud af computeren. Når gnisterne er blevet reddet ud af computeren, inviterer de deltagerne til lejrbål.





# PIGER MED MOD



Start hver post med at en leder udklædt som en gnistepige fortæller sit navn og hvordan holdet kan hjælpe hende ud af computeren, altså hvad posten går ud på. Se beskrivelse af dette i aktivitetsbeskrivelsen. Nedenfor er inspiration til, hvordan I kan klæde jer ud som pigerne i gnistepatruljen:

- **FLORA:** Blond paryk, T-shirt og spejdertørklæde.
- **KAT:** Mørkhåret paryk med fletning, bukser og spejdertørklæde.
- **MILLE:** Lysebrun paryk, kjole og spejdertørklæde.
- **SOFIE:** Rødhåret paryk, spejdertrøje og spejdertørklæde bundet i håret.

**TIP:** Spørg tropspejderne eller seniorerne om de vil klæde sig ud og stå på posterne. Det aflaster lederne, og samtidig er det både sjovt for de store spejdere og en god måde at inddrage dem.

**TIP:** Er I ikke nok personer til at klæde jer ud som gnistepiger, så kan I printe Bilag 1 Gnistepiger med billeder af hver gnistepige ud. Når holdet har gennemført posten, må de tage billedet af gnistepigen med ud.

## 3. AFSLUTNING OG TAK FOR I DAG

Saml alle deltagere, når dagen er slut og tal om, hvad de har oplevet. Hvad var sjovest? Hvornår blev I mest udfordrede? Tak gæsterne for at være kommet og husk også at sige tak til deres forældre, når de henter dem. Giv dem en kløverpose med hjem med forskelligt materiale om pigespejderne. Vedlæg også gruppens program og et klippekort, hvor de nye piger kan prøve at komme til spejder tre-fire gange inden de melder sig helt ind.

Send dagen efter en mail til forældrene med en tak for i dag-besked og et link til indmelding. Du kan se et forslag til e-mailen på [pigespejder.dk/kampagne](https://pigespejder.dk/kampagne)

# INTRODUKTION TIL SPEJDERLØB



LÆS HISTORIEN OM GNISTERNE HØJT SOM INDLEDNING TIL SPEJDERLØBET.

Efter oplæsningen er der en leder der siger: "Lad os hjælpe gnisterne med at komme ud og slå virussen ned. Er I klar til at hjælpe??? Først er vi nødt til at blive små, for at vi kan komme ind i computeren og finde nogle koder, så vi kan fjerne computervirussen. Heldigvis har vi en formidskelsesdrik, der kan gøre jer små, så I kan komme ind i computeren."

## **FREMGANGSMÅDE: INDGANG TIL COMPUTEREN**

Alle deltagerne får et shotglas med grøn formidskelsesdrik. Alle skåler, drikker en formidskelsesdrik og drejer tre gange rundt om sig selv. Nu er deltagerne blevet små.

Holdvis skal de kravle ind gennem computerskærmen og under en presenning. Når de kommer ud på den anden side, er de inde i computeren.

Udlever Bilag 2 kodeark til hvert hold, så de kan nedskrive de koder, de finder.

## **FORBEREDELSE:**

Find materialer frem.

Sæt papkasse-computeren op der, hvor løbet skal starte. På det indledende møde har spirerne og smutterne bygget en stor computer af papkasser.

Find fire steder på grunden til de fire poster. Hver post omkranses af sisal, hvis ender er låst sammen med en kodelås. Kod de fire hængelåse, så de kan låses op med koderne: 829, 735, 269, 767 (se brugsanvisningen der følger med låsene).

Bland grøn saftevand.

Print Bilag 2 Kodeark til hvert hold.

## **MATERIALER:**

- Shotglas, grøn saftevand/grøn frugtfarve, karaffel
- Print Bilag 2 Kodeark til hvert hold
- Fire kodelåse med tre-cifret talkode (kan fx købes i Harald Nyborg til 2 for 60 kr.)
- Computer bygget af papkasser på det indledende møde

# BRAVO!

## FLORA ER FANGET I RAM'EN

Flora elsker at udforske naturen. Lige nu sidder hun fanget i ram'en (hukommelsen i computeren), og der er ikke andet end et stort sort hul. Heldigvis kan hun fantasere sig hen til et dejligt sted, hun elsker, nemlig åen, hvor hun plejer at fiske efter ørreder.

Kan I hjælpe Flora fri af virussen ved at samle tingene op af vandet? Tre af tingene danner en kode, som I skal bruge for at få Flora fri.

### FREMGANGSMÅDE: FISK EN KODE

Deltagerne stiller sig omkring en balje fyldt med vand. De skiftes til at tage en ting op af vandet og se, om der er et tal (0-9) på. De må kun bruge deres højre hånd, som skal ned i baljen for at mærke.

Når deltagerne har fundet de tre ting med tal på, skal de skrive tallene ned på svararket. Nu skal deltagerne bruge koden til at få kodehængelåsen op, så de kan låse dem selv og Flora ud af ram'en.

### FORBEREDELSE:

Find materialerne frem.

Fyld en balje med vand.

Skriv tal med sprittusch på tre af de 14 ting.

Inden hvert hold kommer til posten puttes tingene i vandet, og der drysses kakaopulver ud over vandet, så det ser lidt mudret og mørkt ud.

Koden til hængelåsen er: **829**

### MATERIALER:

- 14 blandede ting der kan tåle vand, hvoraf tre af tingene har et tal skrevet på med sprittusch
- En balje med vand
- Kakaopulver til at lave vandet grumset
- Sprittusch
- Kodehængelås med tre cifre





# KAT ER FANGET I PROCESSOREN

Kat elsker at bygge; jo mere udfordrende jo bedre og når det går bedst, er det som en leg. Kat er rigtig dygtig til mange ting, men det vigtigste er at lave noget sjovt sammen med andre. Lige nu sidder hun alene i processoren (den del af computeren som udfører alle handlingerne). Vil I hjælpe Kat med at programmere, så hun kan komme fri af processoren og ud til fællesskabet med alle de andre?

## FREM GANGSMÅDE: PROGRAMMÉR EN HANDLING

En deltager fra holdet får en walkie-talkie og går ind i et rum og lukker døren bag sig. Med sig får hun en legofigur, som er er hemmelig for resten af holdet. Deltageren skal nu programmere en legofigur ved via walkie-talkien at forklare resten af holdet, hvordan de skal bygge en figur magen til. Byggeholdet får udleveret Bilag 3 Kodeløser, som er en oversigt over otte forskellige legofigurer med et tal tilknyttet. Når holdet har samlet figuren, sammenligner de den med figurene på kodeløseren. Det nummer, som figuren har, er første ciffer i koden til at kunne komme ud af processoren. Deltagerne bytter, så en anden person kommer ind i rummet for at forklare en ny figur på samme måde. Der skal i alt forklares tre figurer, som skal findes på kodearket.

Efterhånden som deltagerne finder de tre tal, skal de skrive tallene ned på svararket.

Har du ikke et sæt walkie-talkies, kan du lave aktiviteten sådan, at deltageren i stedet sidder under et bord, der er dækket med et tæppe. Med en lommelygte ser hun på legofiguren og fortæller så resten af holdet (gennem tæppet) hvordan de skal bygge en legofigur magen til.

Når deltagerne har fundet de tre tal og noteret dem på svararket, skal de bruge koden til at få kodehængelåsen op, så de kan låse dem selv og Kat ud af processoren.

Koden er **735**

## FORBEREDELSE:

Byg figur 7, 3 og 5 fra kodearket. Put hver figur i en pose. Husk at deltagerne skal bygge figurerne i denne rækkefølge – ellers får de noteret en forkert kode.

Print Bilag 3 Kodeløser

## MATERIALER:

- Legoklodser
- 8 røde 8'ere
- 4 gule 8'ere
- 8 hvide 8'ere
- 2 blå 8'ere
- + lidt ekstra klodser gerne i flere farver
- Bilag 3 Kodeløser
- Tre poser man ikke kan se igennem
- Kodehængelås med tre cifre





# MILLE FANGET I GRAFIKKORTET

Det bedste Mille ved er at eksperimentere med alle sine kreative ideer – hendes mor synes altid, at det flyder med ting, hun har gang i, og ikke får gjort færdige.

Mille er fanget i grafikkortet (den som tegner på skærmen). Billedet på skærmen er gået i stykker. Hun har prøvet at samle brikkerne, men brikkerne driller hende. Kan I hjælpe Mille med at samle billederne, så hun kan komme videre?



## FREM GANGSMÅDE: HIT REDE PÅ BRIKKERNE

Holdet får brikker til alle tre puslespil. De får at vide, at der er tre puslespil, som de skal samle. De skal derefter finde et tal på hvert puslespil.

Når deltagerne har lagt de tre puslespil og fundet de tre tal, skal de skrive tallene ned på svararket. Nu skal deltagerne bruge koden til at få kodehængelåsen op, så de kan låse dem selv og Mille ud af grafikkortet.

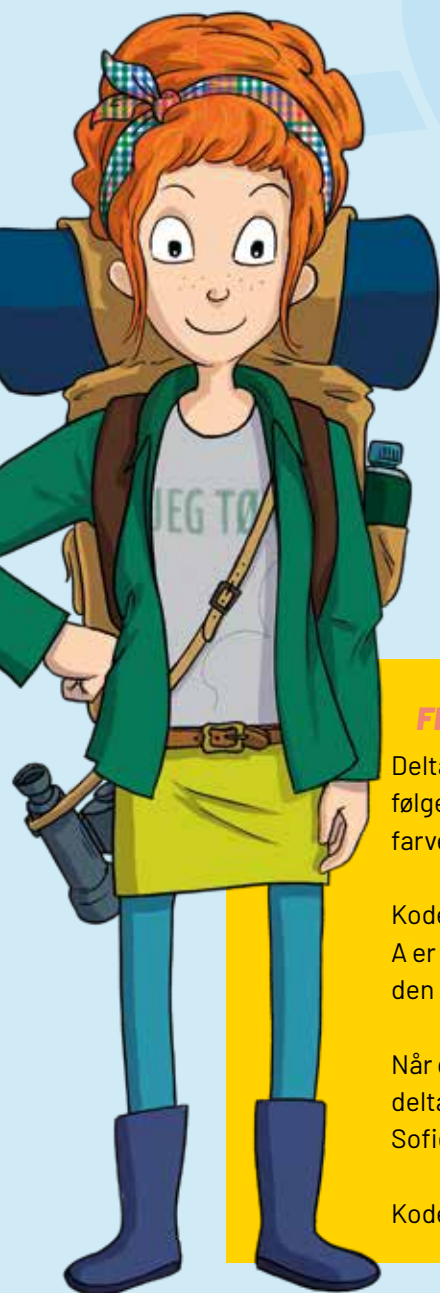
Koden er: **269**

## FORBEREDELSE:

Print Bilag 4 med de tre puslespil, som lamineres og klippes ud. Alternativt klistres det på et stykke karton.

## MATERIALER:

- Bilag 4 Puslespil
- Kodehængelås med tre cifre



# SOFIE FANGET I HARDDISKEN

Sofie elsker at løse koder og mysterier – gerne på sin computer, som hun altid har med sig. Hun er i harddisken, som er fyldt med koder, men hun kan ikke finde den rigtige, og hun vil gerne ud til de andre veninder. Kan I løse koden?

## FREM GANGSMÅDE: KNÆK EN KODE

Deltagerne kommer til en tørresnor, hvor der hænger farvede balloner i en rækkefølge, som danner en morsekode. Balloner i en farve er prikker. Balloner i en anden farve er streger. Balloner i en tredje farve er mellemrum. Se illustration Bilag 5.

Koden er SOS. Deltagerne skal nu bruge en micro:bit til at tyde morsekoden. Knap A er prik og knap B er streg. Når deltagerne har oversat morsekoden, skal de lave den om til tal ved hjælp af Bilag 5 Mobilkode. S = 7, O = 6.

Når deltagerne har fundet de tre tal, skal de skrive tallene ned på svararket. Nu skal deltagerne bruge koden til at få en kodehængelås op, så de kan låse dem selv og Sofie ud af harddisken.

Koden er: **767**

## FORBEREDELSE:

Find materialerne frem.

Pust ballonerne op og hæng dem på en snor.

Find programmet morsekode på [pigespejder.dk/kampagne](https://pigespejder.dk/kampagne) og læg det på din micro:bit.

## MATERIALER:

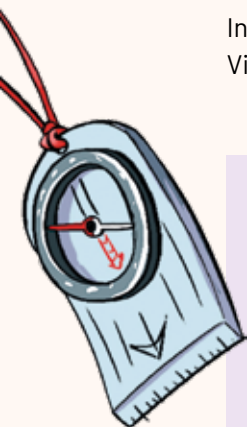
- Tørresnor/sisal ca. 3-5 m
- 13 Balloner fordelt således: farve 1 3 stk., farve 2 6 stk., farve 3 4 stk.
- Micro:bit med morsekodeprogrammet på
- Bilag 5 Mobilkode



# UDGANG FRA COMPUTEREN

Nu har I hjulpet hele Gnistepatruljen ud fra de forskellige steder i computeren ved at knække koder for at få slå virussen ned. Gnistepatruljen er meget glade for hjælpen fra alle deltagerne og for nu at være blevet samlet igen. Nu kan de snart komme hjem.

Inden da mangler vi kun den sidste opgave, nemlig at finde den rigtige vej helt ud af computeren. Virussen ligger stadigvæk på lur, så I skal finde den rigtige vej ud uden at ramme virussen.



## FREMANGSMÅDE: MINESTRYGER

Deltagerne skal nu spille minestryger ved hjælp af en micro:bit. Undervejs skal de samle bogstaver til et password til computeren – se mere under 'forberedelse'. Lad deltagerne prøve at komme igennem minefeltet på skift. Ruten gennem feltet begynder i det øverste venstre hjørne (nordvest) og slutter i det nederste højre hjørne (sydøst). Det er kun muligt at gå mod øst og syd i minefeltet. Et tryk på knap A rykker mod øst på micro:bitten og et tryk på knap B rykker mod syd. En deltager går igennem det fysiske minefelt, mens resten tjekker hendes rute på micro:bitten. Gå ét felt ad gangen og tjek, om det er frit på micro:bitten. Hvis hun rammer en mine, nulstilles ruten på micro:bitten, og en anden deltager skal nu prøve.

Det gælder for deltagerne om i fællesskab at forsøge at huske hvilken vej, de kan gå, og til sidst komme hele vejen igennem minefeltet.

Når deltagerne sammen har fundet den rigtige vej gennem minefeltet, samler de bogstaverne fra felterne til et ord. Nu skulle de gerne få dannet ordet Gnisterne, som er passwordet til computeren.

Deltagerne fortæller passwordet til lederen som "låser op" for adgangen til computeren, så deltagerne igen kan komme ud af computeren ved at kravle igennem skærmen.

## FORBEREDELSE:

Lav et minefelt med fem gange fem felter på jorden med reb og pløkker eller lignende (fliser og kridt kan også benyttes). Felterne svarer til de fem gange fem lysdioder på micro:bitten. Læg udprint med Nord, Syd, Øst, Vest på de fire sider af minefeltet.

Print Bilag 6 Minefelt med bogstaverne G-N-I-S-T-E-R-N-E og Nord, Syd, Øst, Vest. Laminer eventuelt udprintet samt de 16 blanke stykker A4 papir. Læg bogstaverne G-N-I-S-T-E-R-N-E som vist bilag 6 (evt. med sten ovenpå). Bogstaverne vender ned mod jorden og den blanke side vender op. I resten af felterne lægges de blanke sedler.

Hent programmet "Kampagne-minerydder" fra [pigespejder.dk/kampagne](https://pigespejder.dk/kampagne) og læg det på micro:bitten

## MATERIALER:

- En micro:bit med programmet "Kampagne-minerydder" fra [pigespejder.dk/kampagne](https://pigespejder.dk/kampagne)
- Bilag 6 Minefelt
- 16 stykker blankt A4 papir (evt. lamineret)
- Reb/minestrimmel, pløkker, pløkhammer, sten til at lægge på papirerne, evt. kridt

# LEJRBÅL OG GRILLEDE ÆBLER

Gnisterne er så glade for at være blevet befriet fra computeren, at de inviterer alle deltagerne til lejrbål som tak for hjælpen.

## FREM GANGSMÅDE: SANGLEG OG SNACKS

Start lejrbålet med at synge to sange efter eget valg fx Lejrbål, lejrbål, lejrbål, lejrbål tænder vi nu (nr. 65 i sangbogen) og Vi har lejrbål her (nr. 70 i sangbogen).

Tip: Lejrbål, lejrbål, lejrbål, lejrbål tænder vi nu: Del deltagerne i to grupper og bed dem om at sætte sig på hug. Den ene halvdel af deltagerne skal synge teksten "Lejrbål" og rejse sig op, når de synger, mens den anden halvdel skal rejse sig op og synge "Tænder vi nu". Start med at synge sangen ganske sagte og syng derefter højere og højere, indtil I nærmest råber om kap.

Alle deltageren får grillspyd og æbleskiver vendt i kanelukker. Deltagerne skal sætte æbleskiven på spyd og varme den over bålet.

**TIP:** De, der er udklædt som gnistepiger, er værter for lejrbålet.

## FORBEREDELSE:

Køb grillspyd, æbler, kanel og sukker

Tænd et bål

Skær æbler i både og lav kanelukker af sukker og kanel

## MATERIALER:

- Æbler, kanel, sukker
- Brænde, optændingsbrænde, tændstikker
- Trægrillspyd (min. et pr. deltager)
- Sangbøger



**PIGE  
POWER**





***ALLE ROLLER  
ER PIGEROLLER  
– KOM SELV OG PRØV***



De grønne  
pigespejdere