



Spirer: Kodeknækkere

Formål

Formålet med dette mærke er med leg at introducere spirerne til tankerne bag det at gemme og afkode beskeder, samt at træne dem i at tænke kreativt, fordi alting måske ikke er, som det ser ud.

Forudsætninger for spejderne

Der kræves ikke andet end nysgerrighed og at kunne samle sig om noget, der kræver lidt tankesnilde.

Forudsætninger for lederne

Det er vigtigt, at du som leder lever dig ind i den lidt mystiske, spion-kodeknækker-følelse, for det smitter uden tvivl af på spirernes interesse for mystikken.

Om trinene

Spirerne skal undersøge, hvordan man er en god spion, så de kan blive klar til at løse Det Store Spirermysterie i Udfordringen.

Trin 1

I lære som spion.

Trin 2

Skjulte beskeder.

Udfordring

Det Store Spirermysterie.



Trin 1 – I lære som spion

Introduktion

Spirerne skal undersøge og øve sig på, hvordan man er en god spion.

Aktiviteter

Lupper og lakridspiber: Hvordan ser en spion ud? Har de altid en lang frakke, solbriller og hat? Eller har de i virkeligheden det samme tøj på som de mennesker, de skal gemme sig blandt? Spirerne skal klæde sig ud, som de tror, en spion ser ud.

Kighuller i aviser: Spirerne skal klippe huller i aviser eller blade, helst så de rammer øjnene på et billede af en person. Så er de klar til at udspionere fra en bæk, mens de lader som om, de læser.

TIP! Tag lige et billede, når de sidder på række og kigger – det er lidt fint.

Spionbaronen: En stor cirkel er markeret på underlaget. Rundt omkring ligger forskellige ting, både nogle små lette ting (fx en lille bamse) og nogle lidt sværere ting (fx et bundt nøgler, der klirrer). I midten placeres den af spirerne, der skal være spionbaron. Hun har bind for øjnene og en vandpistol i hånden. Hun skal nu lytte sig frem til, hvor de andre forsøger at stjæle hendes ting. Når hun hører noget, skyder hun i den retning.

Tyv på kunstmuseum: Spirerne skal snige sig gennem et område, der er viklet ind i røde snore, som selvfølgelig indikerer laserstråler. De må for alt i verden ikke røre snorene, for så går alarmeren i gang. For enden af banen står "noget" kostbart, som spirerne skal nå frem til. Når alle er fremme, er opgaven løst.

TIP! Man kan hænge bjælder på snorene, som ringer, når nogen rammer.

TIP! Alt efter hvor mange I er, kan I vælge, at opgaven først er løst, når de har "det kostbare" med tilbage gennem lasernettet.

Afslutning

Er I blevet bedre spioner?



Materialieliste

- Udklædningstøj
- Aviser og blade
- Sakse
- Kridt eller snor
- Vandpistol
- 10-20 ting
- Rødt garn
- Noget "kostbart"
- Evt. bjælder





Trin 2 - Skjulte beskeder

Introduktion

På andet trin finder spirerne ud af, at der er mange måder at gemme hemmelige beskeder på, og de skal også selv være med til at skjule beskeder.

Aktiviteter

Gemmeleg (leges når der er brug for pause): Spirerne gemmer sig, en tæller og finder de andre igen bagefter.

Tampen brænder: Spirerne bliver sat sammen to og to, og skal skiftes til hhv. at gemme og finde en lille ting. Gemmeren skal fortælle finderens, om det bliver varmere eller koldere, alt efter om hun kommer tættere på eller længere væk.

Usynligt blæk: Spirerne skal selv tegne noget med usynligt blæk og aflæse det igen. Tegn med enden af et stearinlys eller med mælk, det fungerer oftest bedre end citronsaft. Papiret varmes over et stearinlys, og viser beskeden.

OBS! "Blækket" skal være helt tørt, før man varmer det.

Finde beskeder i spejderhuset:

- Lyse rundt i et helt mørkt rum med lommelygte
- Skattekort i en bog blandt mange andre bøger i en reol
- Sprænge en ballon med et stykke papir indeni
- Find selv på flere

EKSTRA: Usynlig tekst med UV-pen: Nogle gange kan man med held finde en billig UV-pen i Legetøjsbutikker, Søstrene Grene eller Flying Tiger. De kan skrive med usynlig skrift, som kun kan ses, når man lyser på det med den tilhørende lygte.

EKSTRA: Usynlig skrift med maling: Et tilsyneladende blank stykke karton i det oplyste rum, bliver pludselig et spor når lyset slukkes.

Afslutning

Var det svært at finde på gemmesteder?

Materialeliste

- Materialer til usynligt blæk
- Beskeder m.m. til de enkelte opgaver
- Papir

Udfordring - Det Store Spirermysterie

Introduktion

Spirerne skal i fællesskab løse mysteriet om den efterladte kuffert, et spændende løb, der inddrager nogle af de færdigheder, de har tilegnet sig gennem de to trin.

Aktiviteter

Begynd Udfordringen med at fortælle spirerne, at du har fundet en mystisk kuffert ved spejderhuset, men at du ikke kan få den op, fordi den er låst med en kodelås. Så nu har du brug for spirernes hjælp til at finde de fire tal, der låser kufferten op.

Du er bange for, at personen kan finde på at komme tilbage efter kufferten, så det er vigtigt, at de sniger sig rundt mellem opgaverne.

TIP! Hvis det er muligt så brug en gammel attachemappe – det gør det lidt sejere end en trolley.

Post	Beskrivelse	Materialer
Start	Fortæl om den mystiske kuffert. Opdeling i mindre hold. Alle hold får uddelt et kodekort med fire felter, hvor de skal skrive de fire tal ned de får undervejs.	Kuffert med lås og noget i Kodekort
1	På jagt efter spor: Spirerne skal samle et puslespil, hvor brikkerne er gemt alle mulige mærkelige steder i nærheden af posten. Fx i lederens uniformslomme og sko, inde i en bog, inde i en oppustet ballon, der skal sprænges, på undersiden af en sten osv. Brikkerne danner tilsammen et billede, og et stort tal på bagsiden. TIP! Saml evt. ovenpå et fast, gennemsigtigt underlag, som så kan løftes så de kan se bagsiden.	Puslespil med et tal skrevet bagpå
2	Søg og du skal finde: Spirerne skal en efter en have fingrene ned i en spand med ulækkert snask. Nede i spanden ligger nogle hårde ting (fx legoklodser, sten, mønter). Når alle har mærket efter, skal de blive enige om, hvor mange ting de kunne mærke, og dette er så det andet tal i koden.	Spand med ulækkert snask X antal ting
3	Usynlig skrift: Et skattekort tegnet med usynligt blæk, leder spirerne på	Skattekort med usynlig skrift

	<p>vej. På krydset for skatten finder de en kikkert, som de skal bruge til at se det tredje tal, der gemmer sig langt væk.</p> <p>OSB! <i>Det er vigtigt, at lederen hjælper meget med at varme skattekortet, og at spirerne ved at de skal passe på.</i></p>	<p>Lys Kikkert Et tal, der er gemt.</p>
4	<p>En kæde af ledetråde: Spirerne får udleveret et billede, der er det første i en lang kæde af sedler eller billeder, der giver en lille rute. Den næstsidste seddel sidder på flagstangen, og har en pil mod toppen fordi de skal hejse den allersidste seddel, med et tal på, ned fra toppen.</p> <p>OBS! <i>Der skal gerne være en leder klar til at hjælpe dem ved flagstangen</i></p> <p>OBS! <i>Spirer må ikke tage sedlerne af, de skal blive hvor de er til den næste gruppe.</i></p>	<p>Række af billeder Seddel med tal</p>
Slut	<p>Afsløringen: Når alle holdene er tilbage ved kufferten (bevogtet af en leder) skal de fire tal trykkes ind i låsen, og kufferten åbnes! Der må gerne være noget sjovt i kufferten, men i beslutter selv hvilket. Sammen med det "sjove" ligger et mærke til hver af pigerne, da de nu har bevist, at de er ægte kodeknækkere.</p>	<p>Kuffert med lås Mærker Evt. noget sjovt, fx lakridspiber</p>

Afslutning

Var det svært at finde tallene?

Materialeliste

- Se tabel for udførlig liste