



Smutter: Kodeknækkere

Formål

Formålet med dette mærke er med leg at introducere grønsmutterne 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 af grønsmutterne er nysgerrige, og kan samle sig om noget, der kræver lidt tankesnilde. Afhængigt af hvilke koder I vil bruge kræver det kendskab til disse.

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 grønsmutternes interesse for mystikken.

Om trinene

OBS! For at kunne gennemføre Udfordringen til fulde og gøre noget ud af historien er det vigtigt, at der er god tid, og det kan derfor ikke gennemføres på et almindeligt spejdermøde.

Trin 1

I lære som spion.

Trin 2

Tegn, billeder og koder.

Trin 3

At gemme beskeder.

Udfordring

Grønsmuttemysteriet.



Trin 1 - I lære som spion

Introduktion

Grønsmutterne finder på første trin ud af, hvad en spion er, og hvilke kompetencer det kræver at være en god spion. De skal snige sig afsted, aflure løgne og skyldige personer og registreres i smutternes forbryderregister.

Aktiviteter

Her følger en række aktiviteter, der alle har til formål at gøre smutterne spionklar. Det er muligt, at I ikke kan nå at gennemføre alle og bliver nødt til at udvælge nogle:

Tyv på kunstmuseum: Grønsmutterne 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 alarmen i gang.

For enden af banen står "noget" kostbart, som grønsmutterne 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.

Identitetstyveri: Alle grønsmutter får en kendt person klistret på en seddel i panden, det kan være en fra lokalområdet, en tegneseriefigur, en kendis eller lignende. De skiftes nu til at stille ja/nej spørgsmål, som andre skal besvare, i forsøget på at gætte deres person.

TIP! Brug evt. Et lille billede sammen med navnet, så I er sikre på, at smutterne ved, hvem personerne er.

Kropssprog: Vi siger mindst lige så meget med vores krop, som vi gør med de ord, der kommer ud af vores mund. Men hvad betyder det, vi gør med kroppen egentlig? Få grønsmutterne til at prøve at finde på noget de kan sige med kroppen, stille sig op og prøve det af og lade de andre gætte, hvad det er, der siges med kropssproget.

Morder (leg): Grønsmutterne sidder i en rundkreds, og lederen udpeger en detektiv, som går væk før, lederen udpeger en morder. Alle grønsmutterne ved, hvem morderen er. Detektiven kommer tilbage og skal med tre forsøg prøve at udpege morderen. Når morderen kigger på en pige og blinker, dræber hun hende. Detektiven skal ved at kigge rundt mellem deltagerne udpege morderen inden, hun får dræbt dem alle.



Spionregister: Grønsmutterne skal alle have taget deres fingeraftryk, så de kan registreres i grønsmutterregistret, hvis de får brug for at udelukke dem selv fra en forbrydelse.

Lav et kartonkort til hver af grønsmutterne med to x fem felter samt et felt til deres fulde navn. Herpå skal alle ti fingeraftryk registreres.

TIP! *Anvend almindelig mørk maling i et tyndt lag, fremfor blæk, der er enormt svært at fjerne igen.*

Afslutning

Føler i jer klar til at være spioner?

Materialeliste

- Rød snor
- Bjælder
- Noget kostbart
- Personsedler til panden



Trin 2 - Tegn, billeder og koder

Introduktion

På dette trin skal grønsmitterne arbejde med klassiske spejderdiscipliner som koder og signalering. De erfarer, at alting ikke altid er, som det ser ud, men at man med koder kan skjule mange budskaber. Hvordan er det lige, man får videregivet en besked, hvis man ikke bare kan tage telefonen og ringe i fare for at blive opdaget?

Aktiviteter

Her følger en række aktiviteter, I kan vælge imellem, der alle træner den kreative tankegang bag koder, og det at afsløre en meddelelse:

Vrøvleord: Nogle gange kan ord være koder i sig selv, når der er fiflet lidt med bogstaverne. Smutterne skal prøve at finde ud af hvad der gemmer sig bag vrøvleordene:

T ure ni zoo lo giskha vev arb ar ehel tfant asti sk
Turen i zoologisk have var bare helt fantastisk

Spjdr r fr sjt !
Spejder er for sejt !

Doeoro eoro sokoøonoto io voooroeso hoyototoeo
Der er skønt i vores hytte

? Tdnevgab esæl ta trævs ted re rofrovh
Hvorfor er det svært at læse bagvendt ?

Si leff avnemoost nøk sås tet nurer ed
Der er intet så skønt som en vaffelis

Morse: Grønsmitterne morser sit navn eller et nemt ord – hej, sos

Lav en simpel kode og se, om I kan løse den. Prøv også at skrive jeres navn med morsetegn. Der er mange forskellige måder at morse på. I kan også prøve at morse med lyd eller lys.

Fonetisk alfabet: Minder meget om et bogstavrim, som smutterne næsten med sikkerhed har beskæftiget sig med i skolen. Skriv et ord



med fonetiske bogstaver.

A - Alfa
B - Bravo
C - Charlie
D - Delta
E - Echo
F - Foxtrot
G - Golf
H - Hotel
I - India
J - Juliett
K - Kilo
L - Lima
M - Mike
N - November
O - Oscar

P - Papa
Q - Quebec
R - Romeo
S - Sierra
T - Tango
U - Uniform
V - Victor
W - Whiskey
X - X-ray
Y - Yankee
Z - Zulu
Æ - Ærlig
Ø - Østen
Å - Åse

Tegnsprog: Nogle mennesker kan ikke høre eller tale. De kommunikerer derfor med deres hænder. Øv jer i helt simple ord på tegnsprog. På www.tegnsprog.dk kan man søge på forskellige ord og få vist, hvordan man "siger" dem.

Mit personlige tegn: Når man færdes meget sammen med en, der bruger tegnsprog, får man et tegn i stedet for at skulle stave personernes navn hele tiden. Det kan fx være, at man med hænderne laver en kasket, fordi personen altid går med kasket, eller man viser pagehår, kjole eller briller.

Grønsmutterne skal hjælpe hinanden med at finde deres personlige tegn.

Afslutning

Er det sjovt at lære kodesprog?

Materialeliste

- Udskrift af de forskellige koder





Trin 3 - At gemme beskeder

Introduktion

På dette trin finder grønsmitterne ud af, at man også kan skjule sine spionmeddelelser fysisk, så det er muligt at kommunikere med sine spionkollegaer ved at bruge aftalte gemmesteder for beskeder. Brug aktiviteterne til at lave et sammenhængende forløb, så den første opgave leder til den næste osv.

Aktiviteter

Usynligt blæk: Nogle gange kan det være vigtigt at sende en besked afsted, som man er sikker på ikke kommer i de forkerte hænder. Det kan derfor være en god ide at mestre den usynlige skrift.

Grønsmitterne 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.

OBS! Pas på ikke at holde papiret for tæt på lyset, der kan gå ild i det.


Hvad passer ikke ind?: Grønsmitterne bliver præsenteret for et scenarie, eller nogle ting, og skal fortælle, hvad der ikke passer ind:

- Stegepande, kniv, piskeris, skål og skovl. (ting til køkkenet)
- Tandbørste, toiletpapir, wc-rens, spejl og cykel. (ting til badeværelset)
- Mobiltelefon, nøgler, læbepomade, hårelastikker og en stor bog. (ting man kan have i lommen)
- Bluse, T-shirt, undertrøje, sweater og bukser (tøj til overkroppen)

Når de har fundet alle tingene, der ikke passer ind, skal de se nærmere på dem. De gemmer alle fire på et tal, der tilsammen danner en talkode, som skal drejes ind på en lås. I den aflåste beholder ligger et skattekort (pr hold), som skal sende dem videre til næste aktivitet:

På jagt efter tegn: Grønsmitterne skal jage tegn rundt i området. De står med en pil, og skal gå i den retning, mens de er opmærksomme på en ny pil, der leder dem i en ny retning. Sådan fortsætter de til, de når et kryds, som er målet.

Klistermærke-orienteringsløb: Rundt i et afgrænset område skal grønsmitterne finde ti forskellige klistermærker, der skal klistres på deres svarkort. Klistermærkerne sidder stadig på arket og grønsmitterne skal tage et fra hvert gemmested. Når de har ti forskellige på svararket, er opgaven løst.



TIP! Gør brug af overraskende gemmesteder, såsom hullet i en toiletpapirsrolle, inde i en bog eller bag hjørnet på en billedramme.
TIP! Det kan bare være helt små farvede prikklistermærker - de er nemme at gemme!

Afslutning

Var det nemt at finde beskederne? Ville du have gemt dem anderledes?

Materialeliste

- Mælk
- Papir
- Pensler
- Stearinlys
- Tændstikker
- "Ting" fra 'hvad passer ikke ind' opgave
- Kodelås
- Skattekort
- Pile
- Klistermærker
- Svarkort



Udfordring - Grønsmuttemysteriet

Introduktion

Mærket slutter med grønsmutternes hidtil største opgave; At løse gåden bag en forfærdelig forbrydelse. Forbrydelsen holder sig fra det uhyggelige, og nøjes med det gådefulde og mystiske.

Aktiviteter

Informationer til grønsmutterne inden løbet:

- Forbrydelsen er sket under en fødselsdagsfest i spejderhuset.
- Gerningsstedet er bevaret og er resterne fra festen inkl. dug, væltede glas, flag og balloner.
- For at få en ledetråd skal man løse en masse opgaver.
- Man ved aldrig, hvem der er ven, fjende eller dobbeltspion. Derfor må holdene ikke tale sammen (så kan de heller ikke dele løsningerne med hinanden, smart!)


TIP! Det anbefales, at I er færre hold end det samlede antal poster, da de formentlig ikke tager lige lang tid at gennemføre, og der ellers bliver meget ventetid.

Selve løbet: Hovedaktiviteten er et stjerneløb, hvor grønsmutterne skal ud på forskellige poster, døde og bemandede, og finde nogle ledetråde, der skal fortælle dem, hvilken forbrydelse, der er blevet begået og af hvem. Inddel posterne i kategorierne rød, gul og grøn. Hvert hold skal som minimum løse en opgave i hver farve. Når der under en post står beskrevet flere opgaver, skal holdet løse alle opgaverne for at få ledetråden.

Hvem har stjålet det (rød)?

Valgmuligheder: **Floklederen**, Dronningen, Sofie fra Gnisterne

Post	Beskrivelse	Ledetråd	Materialer
1	Indkøbspose Nogen har efterladt en indkøbspose, og vi ved simpelthen ikke hvad det kan betyde <ul style="list-style-type: none">• Beskeder bagt ind i brød/bolle (en per hold)• Kode på bagside af	Pi- -ge- -spej- -der (en stavelse pr ting)	Indkøbspose med indhold De fire stavelser (indpakket/lamineret)





	konservesdåse papir <ul style="list-style-type: none"> • Besked stukket ind i en agurk • Besked på toiletpapir, bliver afsløret når man ruller den ud 		
2	Kode Smutterne får ét meget langt ord, der består af en masse fonetiske bogstaver i rækkefølge. De skal altså genkende de enkelte fonetiske ord for at finde forbogstaverne og til sidst ledetråden.	Hende der bestemmer	Kode: HotelEchoNovemberDeltaEchoDeltaEchoRomeoBravoE Papir Blyant
3	Fingeraftryk som spor De skal kigge på forskellige fingeraftryk og beslutte, hvem der har været med til festen. OBS! <i>Posten befinder sig ikke på gerningsstedet.</i>	Fingeraftrykket skal være floklederens	1 Glas med fingeraftryk 5 kort med forskellige aftryk, hvoraf et af dem på Kartoffelmel Vaseline Pensler

Hvor er det gemt henne nu (grøn) ?

Valgmuligheder: Spejderhuset, **naturen**, Naturhistorisk Museum

Post	Beskrivelse	Ledetråd	Materialer
4	De fem ledetråde <ul style="list-style-type: none"> • Sætte flasker med væsker i rækkefølge. I den rette rækkefølge graduerer de og bliver mere og mere farvede. På hver flaske er der et bogstav, som bliver til et ord • Rebus • Et ord hvor der er proppet an- 	Gerningsstedet Starter Med Ordet Natur	



	<p>dre bogstaver ind. Fx d som hvert andet bogstav</p> <ul style="list-style-type: none"> • Morse (lille ord) løses med bogstavlisten ikke morsepladen • Puslespil af ordet. 		
5	<p>Puslespil med usynligt blæk Der er en brik til hver af grønsmutterne på holdet. Fortæller en ledetråd.</p>	Et sted hvor spejdere godt kan lide at være	
6	<p>Gipsaftryk som spor Lav nogle gipsafstøbninger af ting fra naturen. Det kan være grankogler, blade, sten osv. Hvis grønsmutterne kan gætte, hvad afstøbningerne viser, får de ledetråden.</p>	Det er gemt udenfor	

Hvad er blevet stjålet (gul) ?

Valgmuligheder: Kassen med alle mærkerne, Diadem med diamanter,
Det Gyldne Kompas

Post	Beskrivelse	Ledetråd	Materialer
7	<p>Gerningsstedet (har de et bord/område med hjælpemidler fx plastlommen med tegnene)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Balloner, der skal baldres • Der står noget under bunden af tallerkenerne • Seddel rullet sammen i hullet i fødselsdagsflagenes pinde 	Kostbart	<p>Balloner Paptallerkener Flag Papirdug Glas Div. pynt til forvirring</p> <p>TIP! Jo mere gennemført pyntning, jo sjovere</p>
8	<p>Et brev, der er skrevet spejlvendt. Måske er nogle af bogstaverne skrevet med en anden farve, og det er dem der danner det rigtige ord, der skal bruges efterfølgende.</p>	Spejderting	Brev Spejl Papir Blyant
9	<p>En mystisk kuffert med lås Grønsmutterne skal samle et puslespil med et langt regnestykke, der bliver til en kode til en lås. De skal skrive et regnestykke på en lommeregner, resultatet giver det tal de skal bruge. Inde i det aflåste befinder sig et kompas.</p>	Godt at have med når man skal finde vej	Regnestykke på puslespil Lommeregner Kodelås Låst beholder

Afslutning

Når grønsmitterne har fået samlet de ledetråde, de kunne nå, skal de tilbage til startstedet. Her får hvert hold uddelt ni billeder, der viser de tre ting under hver kategori, der er den mulige gerningsmand, gerningsstedet og den stjalne genstand. De skal så blive enige om, hvilke tre "ting" fra de tre kategorier, der er de rigtige. Når alle har besluttet sig, afsløres det rigtige svar. Til sidst får alle spionerne selvfølgelig en stor tak og måske en præmie for deres indsats.

Materialeliste

- Se tabel for specifik liste
- Billederne til afslutningen print

