

# Seniorspejder: Logikløbere

## Formål

Formålet er at udvide seniorspejdernes horisont til at dække mere end de klassiske løbsformer. De vil opleve, at løbene er anderledes både i form og indhold, hvilket sætter krav til deres kreative tænkning.

## Forudsætninger for spejderne

Der kræves af spejderne, at de mestrer alle former for orientering. De når at få det opfrisket i løbet af trinnene, inden de skal kunne det helt selv i Udfordringen.

Seniorspejderne skal kunne klare sig uden deres leder, både i gruppe og individuelt.

## Forudsætninger for lederne

Alle trinnene er koncentreret om et løb, så mærket kræver en del forbedelse på forhånd til at hænge poster op, finde materialer, lave koordinatsæt osv.

## Om trinene

Mærket strækker sig over fire trin og en Udfordring. Det er vigtigt at seniorspejderne får at vide at de på sidste trin skal kunne gennemføre et løb alene, så det er vigtigt, at de alle er på banen gennem de andre tre. Dermed er alle bedst muligt rustet.

**OBS!** Afstande mellem poster tilpasses antallet af poster på de forskellige løb. Jo flere poster, jo kortere afstande.

## Trin 1

Løb amok.

## Trin 2

Parallelløb.

## Trin 3

Smuglerløb i mørke.

## Trin 4

Bombeløb.

## Udfordring

Individuelt- eller parløb.

## Trin 1 – Løb amok

### Introduktion

Første trin skal give en fornemmelse for resten af mærkeforløbet. En fornemmelse af, at alt kan ske, og at det langt hen ad vejen ikke bliver løb, som de oftest kender dem. Det er altså ikke muligt at karakterisere løbet som enten O-løb, stjerne løb, billedløb eller andet. Hver post skal findes på en ny måde, ser forskellig ud, og er gemt forskelligt.

### Aktiviteter

Post	Beskrivelse	Materialer
1	<p>(Levende) Placering – Ved spejderhuset</p> <p>Opgave – Find puslespillet (I skal som ledere have gemt puslespillet) Giv pigerne spor, der leder dem hen til det gemte puslespil.</p> <p>Næste post – Puslespillet er et kort. Der mangler én brik. Pigerne skal samle puslespillet og så finde posten, der er placeret i det område af kortet, der mangler. Brikken, der mangler, skal dække et område på ca. 100*100 meter.</p>	Kort over et område i nærheden, klippet ud som puslespil
2	<p>(Levende) Placering – Posten skal hænges på et træ eller en lygtepæl, da spejderne ikke har mulighed for at se postens nøjagtige placering.</p> <p>Opgave – Tegn et kort over det område, der mangler på kortet i målestoksforholdet 1:25.000 (4-cm). Lav jeres egne signaturer eller brug dem, I kender.</p> <p>Næste post – Pigerne modtager 10 isterninger. Der er noget frosset ind i dem. I én af isterningerne er en seddel med et vejnavn. I en anden er en seddel med et husnummer. (sedlerne kan pakkes ind i køkkenfilm, så holder de sig tørre). I resten af isterningerne er der vingummier.</p>	Målebånd ca. 30 meter. Papir og blyanter  Isterninger med sedler og vingummi
3	<p>(Død) Placering – Ved et hus, der har en historisk betydning, fx rådhus, politigård, museum.</p>	

	<p>Selve posten skal ligge inde i bygningen, så husk at spørge om tilladelse.</p> <p>Opgave – Find ud af, hvornår bygningen er fra og hvem, der har bygget den. Send svaret i en SMS til xx xx xx xx (lederens telefonnummer)</p> <p>Næste post – Hvis svaret er rigtigt, modtager pigerne en SMS med teksten: "Ring op til xx xx xx xx og syng en sang fra sangbogen." Nummeret skal helst være til én, pigerne ikke kender. Når de har ringet op og sunget, skal personen fortælle, hvor den næste post er.</p> <p>Til lederen: Husk at skrive dit telefonnummer ned på posten.</p>	
<b>4</b>	<p><i>(Død eller levende)</i> Placering – Ved et sted hvor pigerne har mulighed for at handle ind.</p> <p>Opgave – Pigerne skal handle ind for et bestemt beløb, som lederen har givet penge med til en lille snack til dem selv.</p> <p>Næste post – Ekspedienten i butikken giver dem en kuvert (aftales naturligvis inden). I kuverten er der en morsemeldelse, hvor der står minimum fem volapyksætninger. Én af sætningerne forklarer, hvor den næste post er.</p>	<p>Penge</p> <p>Kuvert med morsesætninger</p>
<b>5</b>	<p><i>(Død)</i> Placering – Gerne på et bibliotek.</p> <p>Opgave – Her skal I oversætte morsesætningerne fra forrige post til forskellige sprog. Hvert sprog må kun bruges til én sætning, så I får brug for en ordbog, internet eller én, der kan hjælpe jer over telefonen. Når I har oversat sætningerne, skal I sende dem med luftballon. Gå udenfor og find den store ballon.</p> <p>Næste post – Markeret med en ballon der er synlig for seniorspejderne.</p>	<p>Ballon</p> <p>Smartphones</p>

<b>7</b>	<p>(Død)Placering – Et sted, hvor pigerne har mulighed for at bygge med rafter.</p> <p>Opgave – På denne post skal I bygge en bære og transportere én af jer liggende tilbage til spejderhuset.</p> <p>Næste post – Pigerne skal uden hjælpemidler finde tilbage til spejderhuset.</p>	<p>Rafter</p> <p>Reb</p> <p>Et klæde</p>
----------	--	--

### Afslutning

Pigerne skal skrive de forskellige måder at finde poster og transportere sig mellem poster op i en rækkefølge med den sjoveste/bedste først.

### Materialeliste

- Se tabel for materialer til posterne

## Trin 2 – Parallelløb

### Introduktion

På dette trin skal spejderne på et løb, hvor selve indholdet på posterne er op til dem selv. Og hvor de er afhængige af en anden patrulje for at kunne gennemføre løbet.

### Aktiviteter

**Parallelløb:** Løbsformen er denne gang et parallelløb. Patruljen skal gennemføre dette trin sammen med en anden patrulje.

**TIP!** Find en patrulje fra en anden region, der også er i gang med at tage mærket. Alternativt kan patruljen deles i to hold.

**Forberedelse:** Som leder skal du finde placeringer til posterne, som din patrulje skal på. Der skal være fem poster. Disse oplysninger skal sendes til lederen fra den anden patrulje. Og du skal modtage de tilsvarende oplysninger fra hende. Løbet kommer til at foregå ved, at holdene laver poster til hinanden, når de ankommer til posten. Posterne skal sendes på mail/sms og løses af patruljerne. Når posten er løst, skal de kontakte den anden patrulje for at få at vide, hvor deres næste post er. På den måde vil de to hold være afhængige af at gennemføre løbet samtidig.

Og de kan give feedback på posterne med det samme.

Der skal bruges en bærbar computer/tablet med internet eller en smartphone.


Alternativt kan pigerne ringe til hinanden og forklare posterne, men dette vil blive sværere.

**Startpost:** Begge hold får forklaret, hvordan løbet kommer til at foregå. Den første opgave, der skal laves, er at beskrive en sjov navneleg. Send navnelegen til den anden patrulje på mail. Leg den navneleg, som I får retur. Ring op til hinanden, sig om det var en god leg, og få at vide, hvor jeres næste post ligger. Undervejs skal I kontakte hinanden mange gange. Skift mellem SMS, Email, ringe op, chat osv.

Efterfølgende poster skal være baserede på følgende temaer for de forskellige poster:

- Post 2 – Fart
- Post 3 – Koder
- Post 4 – Samarbejde
- Post 5 – Teater/skuespil/rap

Pigerne skal, på samme måde som før, beskrive en opgave, en leg eller en anden aktivitet, som sendes til den anden patrulje. Det skal være



gode, udfordrende, aktive og sjove poster. Brug minimum 10 minutter til at finde på posterne, før I sender til hinanden. Husk at I jo også selv modtager poster, som I gerne vil have er sjove og udfordrende. Det skal være aktiviteter, som man kan udføre uden særlige hjælpemidler.

### **Afslutning**

Tal om oplevelsen. Hvordan er det at være afhængige af en anden patrulje.

### **Materialeliste**

- Smartphone/bærbar/tablet
- Afhænger af posterne

## Trin 3 – Smuglerløb i mørke

### Introduktion

På dette trin skal spejderne på et klassisk smuglerløb, der ikke stiller så store krav til deres opgaveløsningsevner, men snarere kløgt og kondi. Det er selvfølgelig OK at bruge en tilpasset version - måske har I et løb I har prøvet før.

### Aktiviteter

**Smuglerløb i mørke:** Løbet foregår udendørs, på et afgrænset område, hvor holdene skal smugle "narko" uden at blive opdaget. De skal altså snige sig rundt, tænke taktisk og for alt i verden skjule narkoen bedst muligt.

Det optimale antal er 10-40 deltagere, og gerne 2 toldere for hver 10. deltager. Desuden skal I bruge både en narkobaron og en opkøber.

**TIP!** Området må gerne være stort. Gerne i en skov eller i et kuperet område, hvor holdene og tolderne har mulighed for at gemme sig lidt.

Hvert hold, ca. 3-4 personer, får uddelt en mængde penge.

De skal nu købe "narko" af en Narkobaron. Narkoen skal nu smugles over grænsen til pusherne, men grænsen er bevogtet af toldere. Hvis holdene bliver fanget af tolderne, konfiskeres narkoen, og de skal derfor erhverve ny narko.

Vinderholdet er det hold, der til slut har flest penge. Lad priserne på narkoen svinge undervejs, og lad med fordel salgsprisen stige i løbet af legen.

**TIP!** Hvis legen foregår i forbindelse med en tur, kan de erhvervede penge bruges til at købe ting ind, der kunne være rare at have på en lejr. Det kunne være brusebillerter, hvis det ellers ikke er muligt at gå i brusebad. Dessert til aftensmaden, hvis slikken er ved at løbe op eller at man får transporteret sin oppakning et stykke hvis man skal på hike. Det kan øge motivationen på løbet hvis deltagerne ved dette inden løbet.

**TIP!** Priserne på varer kan fastsættes efter løbet, når man ved hvilke summer de enkelte hold har. Man kan evt. lave en forhandling med det enkelte hold.

**TIP TIL TWIST!** Måske optræder der pludselig et korrumpet politikorps, falske pengesedler eller dårlige stoffer, som alle får en uventet konsekvens for deltagerne.

### Afslutning

Sørg for at lave en hyggelig og rolig afslutning med spejderne inden de sendes hjem eller sendes i seng.

## Materialiste

- Møntfod/pengesedler
- Husholdningsfilmpakker med mel
- "Pilleglas" med Tic Tac og andet I kan finde på
- Udklædning til lederrollerne



## Trin 4 – Bombeløb

### Introduktion

Seniorspejderne bliver introduceret for endnu en løbsform, der spiller på både kløgt og tilfældighed. Det er selvfølgelig OK at bruge en tilpasset version - måske har I et bombeløb, I har prøvet før.

### Aktiviteter

**Bombeløb:** På bombeløbet kan indholdet af posterne være hvad som helst, det er helt op til jer. Det centrale er løbsformen. Der kan være nødvendigt for jer at reducere antal poster, afhængigt af tid og antal deltagere.

Posterne er kun åbne i specifikke intervaller, og det er kun lederen, der kender disse intervaller. Det betyder, at man som deltager på løbet kan risikere at gå langt for at komme til en lukket post.

Spejderne ved til gengæld fra starten, hvor mange point, der er at hente på de forskellige poster, posternes beliggenhed (på et kort) og hvilke der er åbne fra starten.

Spejderne får tilsendt en SMS, hver gang en post åbner eller lukker.

Varigheden for hele løbet er 80 min. Så er der tid til både at introducere og afgøre hvor mange point, de forskellige hold har fået.

**TIP!** Det er sjovest, hvis løbet er en dyst mellem flere hold.

Post	Beskrivelse	Interval	Point
1		0-5 + 70-80	
2		0-20	
3		0-30	
4		0-40	
5		20-30	
6		20-50	
7		20-70	
8		50-70	
9		50-80	
10		50-80	

### Afslutning

Kunne I mærke adrenalinen pumpe? Var det frustrerende, hvis en post blot lukkede/sprang, inden I nåede den?

## Materialiste

- Afhænger af de poster, der vælges
- Kugler eller andet, der kan ligne bomber og markere posterne

## Udfordringen – Individuelt eller parløb

### Introduktion

Seniorspejderne skal ud på noget af en Udfordring, da de skal gennemføre et løb alene. De er altså ene om at løse alle opgaver samt at orientere sig undervejs.

### Aktiviteter

Alle poster er ubemandede, og seniorspejderne sendes afsted alene.

**TIP!** Hvis i er rigtig mange seniorspejdere, der alle skal gennemføre Udfordringen på samme tid, kan man med fordel sætte flere sæt op af samme post.

Jo længere væk en post ligger, jo flere point giver den.  
Aspekter:

- At være alene.
- At løse opgaverne selv – kan man det?
- Kedsommelighed vs. spænding i forhold til det at være alene.
- Mødes de undervejs.
- Handler det også om at gennemføre hurtigst muligt?
- Om at have løst opgaverne bedst muligt.
- En kamp mod tiden, opgaverne og mod hinanden.

I tilrettelægger selv en rute (kan også være et stjerneløb) og vælger poster der passer til seniorspejdernes niveau - svært men ikke umuligt for den enkelte at løse. Posterne skal komme omkring forskellige færdigheder - der vil være nogen som den enkelte ikke kan løse. Men det skal ikke være den samme seniorspejder der ikke kan løse alle – der skal være en succesoplevelse til alle.

Inden afgang får hver seniorspejder uddelt en pose, der indeholder en kuvert med ledetråde til hver post (5 minuspoint pr ledetråd).

### Afslutning

Der skal være god tid til at tale løbet igennem. Hvordan var det at være alene? Hvilke opgaver var svære? Gennem den snak sættes også fokus på, at alle har styrker og svagheder og det er derfor det er så meget nemmere at løse opgaverne i patruljen.

### Materialeliste

- Afhænger af hvilke poster, I laver