

PÅ TIDSREJSE MED GNISTERNE

MEDLEMSKAMPAGNE 2024



De grønne  pigespejdere



KOLOFON

Udgivet november 2023

De grønne pigespejdere

Arsenalvej 10 1436 København K
info@pigespejder.dk
pigespejder.dk

Trykt Johnsen Graphic Solutions A/S

Illustrationer Mikkel Straarup Møller

Layout Bureauet A/S

Projektgruppe

Amelie Bachevold Larsen
Annesofie Thomsen
Julie Ellehammer
Linda Bruun Rasmussen
Mette Bruun Rasmussen



Svanemærket tryksag



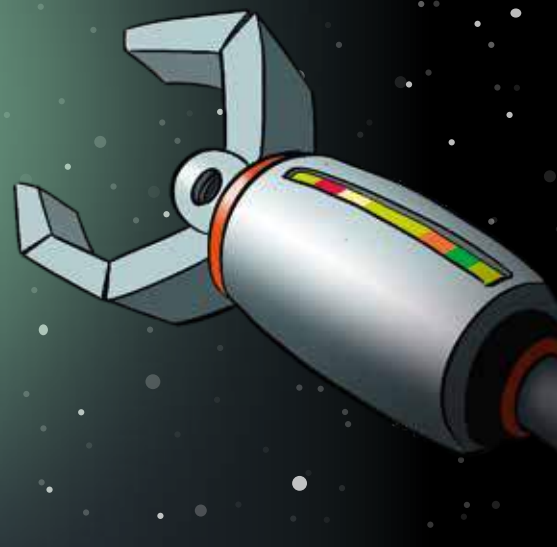
MIX
Papir i Blødder
omværdigt råmateriale
FSC® C111628

INDHOLDSFORTEGNELSE

FORORD	SIDE 4
MEDLEMSKAMPAGNEN 2024 - ET OVERBLIK	SIDE 6
PR-PAKKEN	SIDE 8
FORDEL OPGAVERNE	SIDE 10
AKTIVITETER MEDLEMSKAMPAGNEN 2024	SIDE 12
INDLEDENDE MØDE: HØJTLÆSNING OM GNISTERNE	SIDE 15
INDLEDENDE MØDE: HJÆLP GNISTERNE MED AT BYGGE EN TIDSMÅSKINE	SIDE 16
MØDE 1: HØJTLÆSNING OM GNISTERNE	SIDE 18
MØDE 1: PÅ TIDSREJSE MED GNISTERNE	SIDE 19
MØDE 2: HØJTLÆSNING OM GNISTERNE	SIDE 22
MØDE 2: GNISTERNE BESØGER DE FØRSTE PIGESPEJDERE	SIDE 23
MØDE 3: HØJTLÆSNING OM GNISTERNE	SIDE 26
MØDE 3: TIL FREMTIDEN MED GNISTERNE	SIDE 27



**PIGE
POWER**





DET SKER I UGE 17-18-19

Som noget nyt holder vi åbent hus over tre spejdermøder - i stedet for ét. Det gør vi, da vi ved, at gentagen deltagelse i en foreningsaktivitet øger sandsynligheden for at børn starter i foreningen efterfølgende.

Når vi holder medlemskampagne samtidig i alle grupper, kan vi

- Bruge Den lille spejderuge (uge 16) som anledning til at invitere nye piger ind i fællesskabet
- 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 kampagnen, så er du med til at vise Danmark, hvordan det ser ud, når pigespejderne står sammen om mod, udfordringer og friluftsliv.

VI GØR DET IGEN

I UGE 17-18-19 INVITERER DE GRØNNE PIGESPEJDERE
TIL ÅBENT HUS I HELE LANDET.

KÆRE PIGESPEJDERLEDER

Du sidder her med det nye materiale til medlemskampagnen 2024, 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 2024. 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 holde åbent hus i samme periode. Medlemskampagnen bliver uge 17-18-19, hvor vi inviterer På Tidsrejse 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 2024 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.

Spejderhilsner fra holdet bag medlemskampagnen



MEDLEMSKAMPAGNEN 2024 - 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 åbent hus og - som noget nyt - tre spejdermøder med åbent hus. Ved at holde medlemskampagnen over tre spejdermøder får gæsterne mulighed for at opleve pigespejderfællesskabet flere gange. De bliver trygge ved spejderne, lederne, sted og tidspunktet for spejdermødet, hvilket øger sandsynligheden for at de kommer igen.

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-arrangementer. Der er også materiale til at følge op på åbent hus og invitere jeres gæster med i spejderfællesskabet efterfølgende.

Vil I arbejde videre med teknologi, kan spire- og smutteflokkene fortsætte med PigespejderTech-aktiviteterne, som findes på 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/

Få det fulde overblik over kampagnens dele på næste side.





**JEG
TØR!**



PIGESPEJDER.DK/KAMPAGNE

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

PR-MATERIALER

Gør opmærksom på jeres åbent hus både på Facebook og Instagram og med postkort og pressemeddelelser. På pigespejder.dk/kampagne finder du skabeloner og en guide til at lave PR. Det er også her du bestiller hhv. postkort, klistermærker, klippekort og badges til kampagnen.

HØJTLÆSNING OM GNISTERNE

Tænd for deltagerens fantasi, og gør aktiviteterne mere levende ved at læse en lille fortælling om Gnisterne højt, inden I begynder hvert møde. Der er skrevet historier til hvert møde. Historierne findes i hæftet.

INDLEDENDE MØDE

Flokken skal forberede sig på at få besøg af en masse gæster til spejdermøderne med åbent hus. På mødet skal spejderne hjælpe Gnisterne med at bygge en tidsmaskine, så de kan komme på eventyr til fortiden og fremtiden. Til sidst skal de hjælpe med at få inviteret alle deres veninder på besøg.

EVENT - ÅBENT HUS

Deltagerne tager På tidsrejse med Gnisterne. Til hvert møde rejser vi frem eller tilbage i tiden med tidsmaskinen.

- På første møde rejser vi til 1830'erne, hvor telegraphen og tændstikken blev opfundet.
- På andet mødet rejser vi tilbage til pigespejderen's begyndelse i 1919. Her prøver vi to klassiske spejderaktiviteter.
- På tredje møde rejser vi til år 3000, hvor robotter har overtaget verden.

På tredje møder modtager alle deltagere et badge, som anerkendelse af at de har gennemført medlemskampagnen. Bestil badges på pigespejder.dk/kampagne.

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

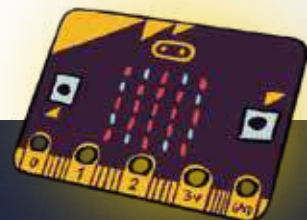
OPFØLGENDE MØDER

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 ÅBENT HUS OG DERMED FÅ NYE MEDLEMMER TIL GRUPPEN. ALT FINDES TIL DOWNLOAD PÅ 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 2024.

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

PRESSEMEDDELSER TIL LOKALMEDIER

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

Pressemeddelelse EFTER åbent hus:
Send til lokalaviser, TV og radio i uge 20.





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 Facebook-side og Instagram-konto.

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.

FÅ DELTAGERNE TIL AT KOMME IGEN

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

Fyld en kløverpose med klistermærker, postkort og seneste nummer af Spejderi, og giv deltagerne en med hjem. Bestil materialerne på pigespejder.dk/kampagne



FORDEL OPGAVERNE

NÅR GRUPPEN INVITERER PÅ TIDSREJSE MED GNISTERNE, SÅ GØR DET TIL ET FÆLLES PROJEKT OG INVOLVÉR LEDERE, SPEJDERE, FORÆLDRE OG AUGUSTAER. DET BLIVER MED GARANTI SJOVT, 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 åbent hus-møder, 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" på møderne. De skal henvende sig venligt til forældrene, introducere pigespejderne og selvfølgelig svare på forældrenes spørgsmål. Husk også at tilbyde en kop kaffe eller lignende.

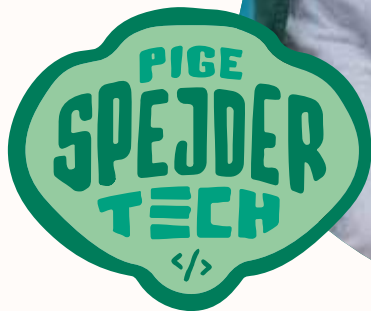
Det er også forældreværtens rolle at indhente kontaktoplysninger på de nye forældre. Brug evt. skemaet fra pigespejder.dk/kampagne.

TOVHOLDER

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

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 åbent hus.



SPEJDERHJÆLP OG UDKLÆDNING

Inddrag tropspejderne, og giv dem ansvar for et element på spejdermødet. 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 åbent hus-spejdermøderne 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

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 åbent hus. Det er også hende, der koordinerer, at alle materialer er der til åbent hus spejdermøderne. Prøv gerne aktiviteterne af med de store spejdere inden kampagnen. Så er de måske motiverede til at deltage på åbent hus spejdermøderne.

AKTIVITETER MEDLEMSKAMPAGNEN 2024

Så er det blevet tid til medlemskampagnen 2024. Medlemskampagnen er en del af PigespejderFokus 2022 til 2024: PigespejderTech: Power, programmering og pigefællesskab. Medlemskampagnen består af et indledende møde og tre medlemskampagne-møder, der fungerer som åbent hus. På det indledende møde forbereder spirer og smutter medlemskampagnen.

Medlemskampagne-spejdermøderne afholdes i uge 17-18-19 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 bygge en tidsmaskine, så vi kan tage på eventyr med Gnisterne i tid og rum.

- På det indledende møde skal spejderne bygge en tidsmaskine.
- På første møde rejser vi til 1830'erne, hvor telegrafens og tændstikkens opfindelse.
- På andet mødet rejser vi tilbage til pigespejdernes begyndelse i 1919. Her prøver vi to klassiske spejderaktiviteter.
- På tredje møde rejser vi til år 3000, hvor robotter har overtaget verden.

INDLEDENDE MØDE

Til det indledende møde skal spejderne forberede sig til de tre medlemskampagnemøder, 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 skal I gøre klar til medlemskampagne-spejdermøderne, hvor I får en masse gæster.

Til mødet medfølger en historie om pigespejderpatroljen Gnisterne. Læs historien højt som optakt til mødet. På mødet skal spejderne hjælpe Gnisterne med at bygge en tidsmaskine, så de kan komme på eventyr til fortiden og fremtiden.

Slut mødet af med, at spejderne skriver deres klassekammeraters og veninders navne på invitationer til medlemskampagnemøderne. Invitationerne kan spejderne dele ud til deres veninder i skolen. På www.pigespejder/kampagne finder I både "personlige" invitationer, som der skal skrives navne på, og generelle invitationer, hvor spejdergruppen er afsender.

SPEJDERMØDER – ÅBENT HUS MØDERNES FORLØB

Hvert af de tre møder byder på to til tre aktiviteter. Hver aktivitet tager ca. 15-25 min. Spirerne og smutterne rejser sammen med



PIGER MED MOD



deres gæster frem eller tilbage i tiden med deres hjemmebyggede tidsmaskine. Når spejdere og gæsterne kommer frem eller tilbage i tiden, laver de aktiviteter fra den tid, de er ankommet til. Når de har lavet aktiviteterne, rejser de med tidsmaskinen hjem igen.

Tip: Afhold eventuelt medlemskampagnen som et event en weekenddag.

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 under spejdermødet, 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, som I plejer at starte jeres spejdermøder. Fortæl deltagerne om det, de skal opleve i løbet af mødet – og at dette er det første af tre møder. Fortæl, at de efter tredje møde får et badge – vis et badge frem.

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. 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. AKTIVITETER

Læs historien om Gnistepatroljen højt som introduktion til mødets aktiviteter.

Tip: Klæd jer ud som Gnistepatroljen, og opfør historien som et lille skuespil for spejderne og gæsterne.

Nu skal alle spejdere og gæster ind i tidsmaskinen. Hvis I er mange, så tag ét hold ind ad gangen. Tænd lyskæden, tryk på startknappen og drej tidsmaskinen rundt. En leder drejer tidsmaskinen rundt for at simulere, at de rejser i tiden. Når tidsmaskinen ikke længere drejer rundt, er de fremme. Når spejderne kommer ud af tidsmaskinen, lader I, som om I er nået til den tidsperiode, spejdermødets aktivitet er sat i.

Del deltagerne i to hold. Det ene hold starter med den ene aktivitet, og det andet hold med den anden aktivitet. Bagefter bytter de to hold aktivitet.

Når aktiviteterne er slut, skal alle spejdere ind i tidsmaskinen igen, så I kan rejse tilbage til



nutiden. Det foregår på samme måde, som da I brugte tidsmaskinen første gang.

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. Samtidig er det sjovt for de store spejdere og en god måde at inddrage dem.

Tip: Er I ikke nok personer til at klæde jer ud som de fire medlemmer af Gnisterne, kan I printe Bilag 2 Gnistepiger ud. Heri er der billeder af hver gnistepige, som kan printes.

Tip: En lille leg, der gør rejsen sjovere.

Når deltagerne er i tidsmaskinen, kan I lege, at tidsmaskinen bevæger sig. Lederen styrer legen og siger, hvad pigerne skal gøre. Lederen kan sige, at tidsmaskinen flyver op, og så skal alle piger trykke sig ned mod jorden.

Tidsmaskinen drejer så til højre, og så skal alle piger læne sig til højre. Tidsmaskinen drejer til venstre, så alle piger drejer til venstre. Der er turbulens i tidsmaskinen, og så skal alle piger ryste hele kroppen. Prøv at variere tempoet og rækkefølgen. Tidsmaskinen lander brat, og skal alle piger hoppe. Herefter kommer de ud af tidsmaskinen.

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 udfordret? Tak gæsterne for at være kommet, og husk også at sige tak til deres forældre, når de henter dem. Fortæl, hvad der skal på næste spejdermøde, og at I håber at se dem igen.

Giv dem en kløverpose med postkort og klistermærker fra medlemskampagnen med hjem. Vedlæg også gruppens program. Hvis pigerne deltager igen, får de ikke en kløverpose med hjem igen. Efter møde tre deles badges ud til alle deltagere, som en anerkendelse af at de har gennemført medlemskampagnen.

Send dagen efter en mail til forældrene med en tak for i dag-besked, information om næste uges møde og et link til indmelding. Du kan se et forslag til e-mailen på pigespejder.dk/kampagne



• **INDLEDENDE MØDE:**

HØJTLÆSNING MED GNISTERNE

Kender I Gnisterne? Gnisterne er en patrulje på fire pigespejdere, der har været spejdere sammen rigtig længe. Selvom de er meget forskellige, er de bedste veninder. De 4 gnister hedder Kat, Flora, Mille og Sofie.

Kat hedder egentlig Katrine, men hun vil kun kaldes Kat. Kat elsker at tage på eventyr! Hun kan slet ikke finde ud af at sidde stille. Hun elsker at have idræt i skolen, og så elsker hun frikvarter, hvor hun kan få lov at være ude og klatre i træer. Kats drømmeeventyr er at rejse til fremtiden og se noget, som ingen andre nogensinde før har oplevet.

Flora er lidt en dagdrømmer - hun elsker at sidde og drømme sig langt væk. Hun er også meget nysgerrig og kan spørge om 117 ting på én gang. Og så elsker Flora dyr! Hun har både en kat, en undulat og en hamster, og hun ønsker sig en hund, så hun kan gå en masse ture i naturen - det er nemlig det bedste, hun ved!

Mille er altid glad og sørger for at skabe godt humør omkring sig. Hun elsker at finde på nye lege og spille skuespil. I skolen er hendes

absolutte yndlingsfag hjemkundskab. Til spejder elsker hun at lave bålmad og at eksperimentere med nye opskrifter.

Sofie er meget praktisk, og det er altid Sofie, der sørger for at huske det hele, når Gnisterne tager på tur. Sofie elsker at løse koder og mysterier - derudover er Sofie helt vild med teknik!

Gnisterne har de sidste par år arbejdet med temaet PigespejderTech, hvor de har lavet en masse sjov med teknologi. Gnisterne er blevet så vilde med teknologi, at de drømmer om at bygge det vildeste, de kan forestille sig - nemlig en tidsmaskine!

Sofie har helt styr på, hvad sådan en tidsmaskine skal kunne, og hvordan den skal se ud. Gnisterne har været på tur på genbrugspladsen og fundet et gammelt cykelhjul, som de syntes var helt perfekt til en tidsmaskine. Derefter var de et smut i spejderhusets materialerum og fandt en presenning, noget gaffatape og noget reb - og så selvfølgelig nogle lyskæder. Nu de klar til at bygge tidsmaskinen, men de har brug for jeres hjælp.

INDLEDENDE MØDE:

HJÆLP GNISTERNE MED AT BYGGE EN TIDSMASKINE

SPEJDERNE SKAL GØRE KLAR TIL MEDLEMSKAMPAGNEN. DE SKAL BYGGE EN TIDSMASKINE OG LAVE INVITATIONER, SÅ DER KAN KOMME GÆSTER TIL MEDLEMSKAMPAGNEN.

AKTIVITET 1:

BYG EN TIDSMASKINE



JEG TØR!

NU SKAL VI HJÆLPE GNISTERNE MED AT BYGGE EN TIDSMASKINE, SOM VI KAN BRUGE TIL AT REJSE FREM OG TILBAGE I TIDEN.

AKTIVITETSBEKRIVELSE:

Start med at sætte rebet fast i midten af hjulet. Det er vigtigt, at hjulet kan hænge vandret. Hæng herefter hjulet op i en gren, et gyngestativ eller et stativ, som I har bygget af rafter. Hjulet skal kunne dreje, så den færdige tidsmaskine kan snurre rundt, mens man står lige under hjulpet. Se Bilag 1 Tidsmaskine for inspiration. Derefter sættes presenningen godt fast i hjulet. Det kan gøres med gaffatape. Sørg for at sætte dem tæt sammen, så man ikke kan se ud igennem huller mellem hjulet og presenningen. Husk at lave en åbning i en side, så man kan komme ind i tidsmaskinen.

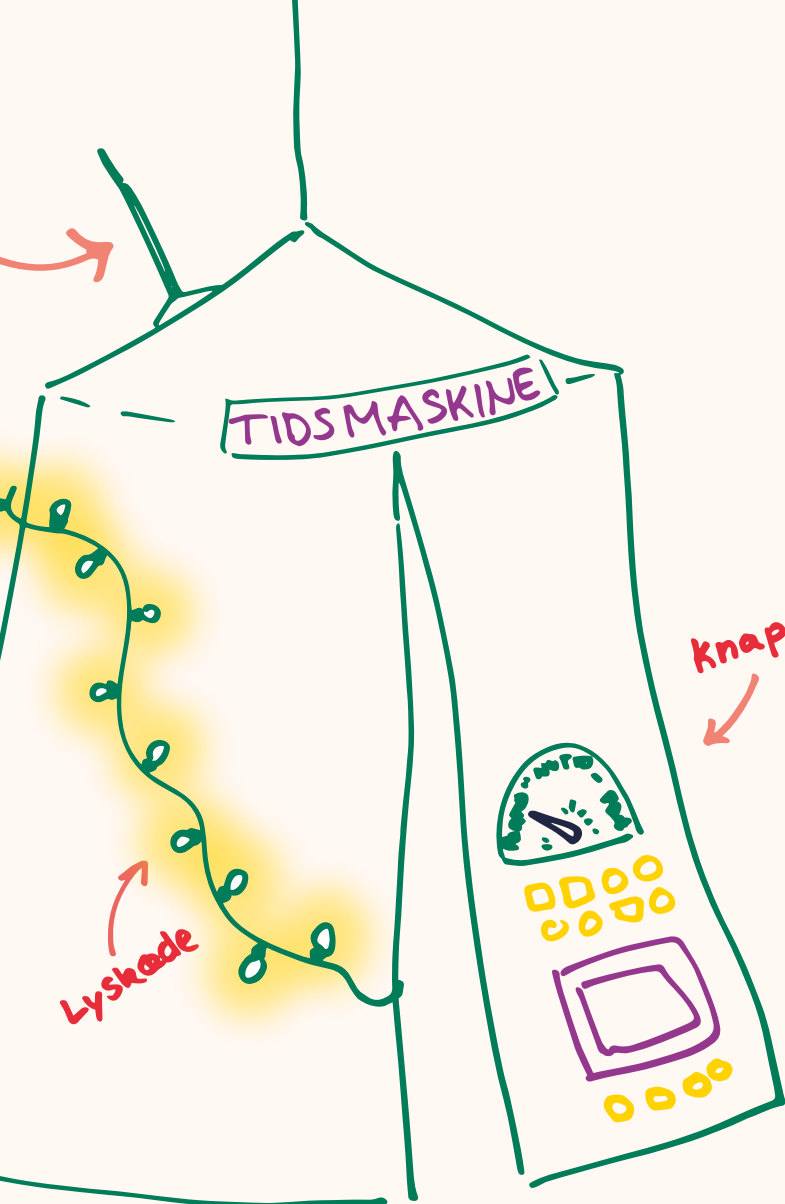
Tidsmaskinen skal også have en knap, som man kan styre tidsmaskinen med. Knappen kan laves ud af karton, som klippes til en halvcirkel. Halvcirkelens buede kant skal vende

opad. I venstre side af halvcirklen, skrives "Fortid". På den højre side skrives "Fremtid". Øverst på den buede kant af halvcirklen skrives "Nutid". Midt på halvcirkelens lige og flade kant, sættes knappens viser fast. Den sættes fast med en metalklips eller tegnestift. Viseren er lavet af en anden farve karton og skal være formet som en pil eller en streg.

Som afslutning kan tidsmaskinen dekoreres med f.eks. stjerner, knapper, antenner og lyskæder.

Tidsmaskinen virker ved, at en gruppe spejdere går ind i tidsmaskinen. Det vil sige, at de står under hjulet og inde i presenningen. De indstiller så knappen til den tid, de vil rejse til, hhv. "fortid, nutid, fremtid". En leder drejer så hjulet i tidsmaskinen rundt, for at simulere at de rejser i tiden. Når tidsmaskinen ikke længere drejer rundt, er de fremme.

Tip: Gør eventuelt hjulet klar på forhånd, så I kan fokusere på at sætte presenningen fast og dekorere tidsmaskinen til mødet.



AKTIVITET 2:

INVITATIONER

PÅ DE NÆSTE TRE MØDER SKAL VI HOLDE MEDLEMSKAMPAGNE. DERFOR SKAL VI LAVE INVITATIONER, SOM VI KAN DELE UD TIL VORES GÆSTER.

AKTIVITETSBEKRIVELSE:

Slut mødet af med at give pigerne invitationer til åbent hus, som de kan dele ud til deres veninder og klassekammerater i skolen. Spejderne kan selv skrive veninder og klassekammeraters navne på invitationerne.

Der er færdiglavede invitationer på pigespejder.dk/kampagne, som blot skal udfyldes med gruppens info og printes. Der er gjort plads til, at spejderne kan skrive deres veninders/klassekammeraters navne på invitationen. I kan også skrive på postkortene. I kan 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.

FORBEREDELSE:

- Print invitationer
- Find materialer

MATERIALER:

- Postkort
- Print af invitationer
- Tuscher, farveblyanter, osv.

Tip: Man kan fx hænge billeder af gruppens spejderminder inde i tidsmaskinen.

FORBEREDELSE:

- Find materialer

MATERIALER:

- Cykelhjul eller hulahop-ring
- Presenning mål: 3m x 5m
- Reb til ophæng
- Gaffatape (til fastgørelse af presenning)
- Knap/kontakt til at styre tidsmaskinen: Karton i to farver, sprittusch, metallips/paperbinders/tegnestift. Se Bilag 1 Tidsmaskine for inspiration.
- Materialer til pynt fx stjerner der klippes i karton
- Lyskæder på batteri

MØDE 1:

HØJT LÆSNING OM GNISTERNE

Kender I Gnisterne? Gnisterne er en patrulje på fire pigespejdere, der har været spejdere sammen rigtig længe. Selvom de er meget forskellige, er de bedste veninder. De fire gnister hedder Kat, Flora, Mille og Sofie.

Gnisterne har de sidste par år arbejdet med temaet Pigespejder Tech, hvor de har lavet en masse sjov med teknologi. Gnisterne er blevet så vilde med det, at med hjælp fra spejderne har bygget det vildeste, de kan forestille sig - nemlig en tidsmaskine!

Flora, som elsker dyr, er helt vild efter at rejse frem i tiden for at se, om hun endelig får den hundehvalp, hun har ønsket sig så længe!

Kat elsker at være aktiv og hendes yndlingsfag i skolen er idræt, så hun vil gerne rejse et par måneder frem for at se, om hun vinder skole-OL.

Mille er virkelig god til at lave mad - især bål-mad elsker hun at eksperimentere med, så hun er ellevild for at vide, om hendes nye snobrødsopskrift mon er et hit i fremtiden?

Sofie har taget tidsmaskinen med til mødet. Hun overbeviser pigerne om, at NU virker maskinen, og at de nu kan prøve at rejse i tiden. Alle Gnisterne er meget ivrige efter at komme til fremtiden!

Hvad ville I gerne vide om fremtiden? (deltagerne får mulighed for at svare)

Flora, Kat og Mille snakker løs i munden på hinanden om hundehvalpe, skole-OL og snobrød - de vil alle tre så gerne have svar på netop deres ting, så de får alle tre drejet på knappen samtidig! Sofie når slet ikke at gøre noget! Tidsmaskinen begynder at dreje rundt om de fire Gnister!

Gnisterne kommer ud af tidsmaskinen og finder hurtigt ud af, at de ikke er kommet til fremtiden, men til fortiden. Der står et mærkeligt gammeldags apparat, og der er også et bål, hvor det ser ud til, at nogen har været ved at lave mad. Sofie kan genkende apparatet, for hun elsker teknik og maskiner. Hun udbryder - "Det jo en elektrisk telegraf! Sådan en har jeg set engang på et museum!". Den elektriske telegraf blev opfundet af Samuel Morse i 1830.

Gnisterne er meganysgerrige, og de bliver hurtigt enige om, at de vil prøve nogle af de ting, man gjorde i 1830'erne.



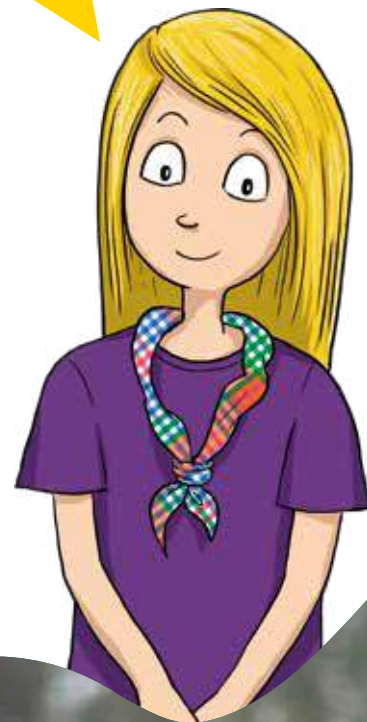
BRAVO!

MØDE 1:

PÅ TIDSREJSE MED GNISTERNE

NU SKAL ALLE SPEJDERE OG GÆSTER REJSE MED TIDSMASKINEN TIL 1830'ERNE. SE HVORDAN I INTRODUKTION TIL SPEJDERMØDERNE. HUSK OGSÅ AT REJSE TILBAGE MED TIDSMASKINEN IGEN, NÅR I ER FÆRDIGE MED AKTIVITETERNE.

Spejderne deles op i to hold. Mens det ene hold prøver kræfter med at morse, laver der andet hold fladbrød. Når begge hold er færdige, skifter de aktiviteter. Hvis der er tidsforskel på de to poster, kan I lege legene fra år 1800 beskrevet i aktivitet 3.



AKTIVITET 1:

PRØV AT MORSE SOM I 1830'ERNE

SPEJDERNE OG DERES GÆSTER SKAL PRØVE AT MORSE VED HJÆLP AF EN HJEMMELAVET TELEGRAF. DEN ELEKTRISKE TELEGRAF BLEV OPFUNDET AF SAMUEL MORSE I 1830. MAN BRUGTE DEN TIL AT SENDE BESKEDER TIL HINANDEN OVER LANGE AFSTANDE, LANG TID FØR MAN FIK TELEFONER.

AKTIVITETSBEKRIVELSE:

Iddel pigerne i små hold med to piger på hvert hold. Der er en telegraf til to hold, og hvert hold får en kontakt. En kontakt er den træplade, hvor papirclipsen er sat fast, en pære og et batteri (se Bilag 3 Telegraf). Når den ene kontakt lyser, lyser den anden også.





Holdene er adskilt af en plade eller et tæppe, så de ikke kan se det andet holds pære. De sender beskederne til hinanden ved at lave morse, som er alfabetet skrevet med prikker og streger. En prik er et kort tryk på klipsen (pærer lyser kort), og en streg er et langt tryk klipsen (pærer lyser i lang tid).

De to hold aftaler hvem af dem, der skal starte med at sende og hvem, der skal modtage. Det ene hold skal finde på en ultrakort ord (fx ild eller slik), som skal sendes til det andet hold. Det andet hold modtager morsekoden og afkoder den. Bagefter bytter de, så begge hold får prøvet at både sende og modtage.

Husk at skelne mellem de forskellige bogstaver og ord. Det kan gøres ved, at man siger højt, når der er nyt bogstav eller nyt ord.

Tip: Hvis man ikke har mod på at bygge en hjemmelavet telegraf, kan man lave morseaktiviteten med to lommelygter i stedet for. Der skal være god afstand mellem de to, der skal morse til hinanden.

FORBEREDELSE:

- Byg telegrafer, se Bilag 3 for guide og materialer
- Print morsenøgler et til hvert hold

MATERIALER

- Telegrafer
- Print af morsenøgler til hvert hold (se Bilag 4)
- Papir og blyant



AKTIVITET 2:

TÆNDSTIKKER OG FLADBRØD

SPEJDERNE OG DERES GÆSTER SKAL PRØVE AT TÆNDE ET BÅL MED TÆNDSTIKKER OG BAGEFTER BAGE FLADBRØD, SOM MAN OGSÅ GJORDE I GAMLE DAGE. STRYGETÆNDSTIKKEN ER OPFUNDET AF TYSKEREN J.F. KAMMERER I 1830'ERNE.

AKTIVITETSBEKRIVELSE:

Hver pige skal have lov til at prøve at stryge en tændstik og tænde ild til kvas. Når alle har prøvet at tænde et bål, skal deltagerne prøve at bage fladbrød på glødebålet. Lederne har forberedt et glødebål på forhånd.

Husk, at deltagerne skal vaske hænder, inden de rører ved dejen. Giv hver deltager et stykke dej. Hæld lidt mel på bordet/spækbrættet, og lad deltagerne på skift rulle sit stykke dej MEGET tyndt ud.

Nu skal deltagerne varme en pande. Når panden er varm, puttes lidt olie og et brød på panden. Brødet skal steges 2-3 minutter på hver side, til det er gyldent og gennembagt. Brødet tages af panden og drysses med havsalt.



AKTIVITET 3:

LEGE FRA 1800

I GAMLE DAGE LEGEDE BÅDE BØRN OG VOKSNE TO POPULÆRE LEGE; "GÅ TIL ISLAND EFTER SILD" OG "STIK SKOMAGEREN ØJNE UD"

AKTIVITETSBEKRIVELSE: GÅ TIL ISLAND EFTER SILD

Lav en linje på jorden. Deltagerne skiftes til at prøve.

Det gælder nu om at have fødderne placeret bag linjen og "gå ud" træklodserne og placere en af sine klodser så langt fra linjen som muligt, men uden at røre jorden med hænderne. Man kan placere dem ved at gå armgang på klodserne. Rører man jorden, inden man får placeret klodsen, må man starte forfra.

Når den første person har placeret en klods, lægges et mærke, så man kan se, hvor langt ud hun kom. Herefter er det næste persons tur.

Når alle har prøvet, ser I, hvem der nåede længst ud. Hvis der er mere tid, så kan alle prøve igen.

MATERIALER:

- 3 Træklodser eller små stykker brænde

AKTIVITETSBEKRIVELSE: STIK SKOMAGERENS ØJNE UD

Legen med det drabelige navn går ud på følgende: To personer stiller sig med ryggen til hinanden og tager fat i en ca. 2 meter lang rafte, som de placerer benene på begge sider af. Så gælder det om at være stærkere end modparten ved at rive raften så langt frem, at man kan vælte en pind, der er stukket i jorden foran sig.

MATERIALER:

- Rafte, 2 meter
- 2 pinde, ca. ½ meter

FORBEREDELSE:

- Find materialer
- Lav dej til fladbrød, se Bilag 5 Fladbrød
- Tænd et bål, så det er klar til, at deltagerne kan bage fladbrød på det under mødet

MATERIALER:

- Brænde
- Æsker med tændstikker (mange, så der er flere, der kan prøve på samme tid)
- Masser af småt optændingsbrænde, kvas og spåner
- Bålpander
- Paletknive
- Kageruller eller rundstokke til at rulle dejen ud
- Spækbræt til at udrulle fladbrød på
- Dej til fladbrød + mel, til når dejen skal ruller ud (se opskrift)
- Køkkenrulle
- Opvaskebalje med rent sæbevand i til at vaske hænder
- Olie eller smør til panden
- Havsalt eller andet til at putte på fladbrødene

MØDE 2:

HØJT LÆSNING OM GNISTERNE

Kender I Gnisterne? Gnisterne er en patrulje på fire pigespejdere, der har været spejdere sammen rigtig længe. Selvom de er meget forskellige, er de bedste veninder. De fire gnister hedder Kat, Flora, Mille og Sofie.

Gnisterne har de sidste par år arbejdet med temaet Pigespejder Tech, hvor de har lavet en masse sjov med teknologi. Gnisterne er blevet så vilde med det, at med hjælp fra spejderne har bygget det vildeste, de kan forestille sig - nemlig en tidsmaskine!

Sidste gang forsøgte Gnisterne at rejse frem i tiden, men de endte tilbage i 1830'erne, hvor de fik tændt bål med tændstikken, der lige var blevet opfundet, og de fik prøvet at morse med en telegraf.

Mens de snakker om det, de oplevede sidst, bliver de enige om, at det faktisk havde været meget sjovt at rejse tilbage i tiden - så måske

skulle de rejse tilbage igen! De var faktisk også lidt nysgerrige på, hvordan det var at være spejder i gamle dage! Sofie googler lynhurtigt, hvornår pigespejderbevægelsen blev startet og trykker på knappen. Tidsmaskinen drejer og drejer, og da de kommer ud igen, bliver de mødt af et bål og spejdere med sjove hatte (spejderhatter).

Hop ind i tidsmaskinen, og se, hvor Gnisterne endte denne gang, og hvad de mon oplevede.

Gnisterne er rejst tilbage til 1919 - året, hvor De Grønne Pigespejdere blev startet.



MØDE 2:

GNISTERNE BESØGER DE FØRSTE PIGESPEJDERE



NU SKAL ALLE SPEJDERE OG GÆSTER REJSE MED TIDSMASKINEN TIL 1919. SE HVORDAN I INTRODUKTION TIL SPEJDERMØDERNE. HUSK OGSÅ AT REJSE TILBAGE MED TIDSMASKINEN IGEN, NÅR I ER FÆRDIGE MED AKTIVITETERNE. .

Spejderne deles op i to hold. Det ene hold starter med at lave brændenældepandekager, som man gjorde i 1919. Det andet hold laver kimsleg og sportegn, som er to klassiske spejderaktiviteter fra den gang pigespejderbevægelsen opstod.

AKTIVITET 1:

BRÆNDENÆLDE- PANDEKAGER



GNISTERNE ER REJST TILBAGE TIL 1919 - ÅRET, HVOR DE GRØNNE PIGESPEJDERE BLEV STARTET. DENGANG HED DE K.F.U.K SPEJDERNE. DER ER MANGE TING, DER VAR ANDERLEDES DENGANG - MEN MEGET ER HELDIGVIS DET SAMME. DER DUFTER AF BÅL! OG DET KENDER GNISTERNE TIL. MON DE DENGANG I 1919 BRUGTE BÅLET TIL AT RISTE SKUMFIDUSER PÅ? DET GJORDE DE IKKE, MEN DE ER I GANG MED AT BAGE BRÆNDENÆLDEPANDEKAGER. VIL I VÆRE MED?

AKTIVITETSBEKRIVELSE:

Spejderne skal bage brændenældepandekager.

Deltagerne skal finde brændenældeblade. De nye skud er bedst. Se Bilag 6 med billeder af brændenælder for genkendelse af

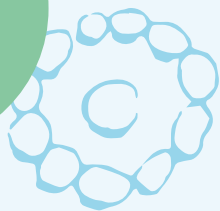
brændenælder. Når I samler planter til mad, så forsøg at undgå at samle ved større veje på grund af forurening fra bilerne.

Brug fryseposer på hænderne, så I ikke brænder jer.

Kog brændenældebladene over bålet i tre minutter i en gryde med vand. Tag dem op ad gryden. Brug gerne en pasta-si eller lignende, så I ikke brænder jer på det kogende vand. Lad brændenælderne hvile, så de kan køle lidt af. Når brændenælderne er kølet af, så hak dem i mindre stykker. Rør så brændenælderne i pandekagedejen. Deltagerne skal nu bage pandekagerne på en pande over bål.



PIGE POWER



Pandekagerne kan spises med syltetøj, honning og/eller sukker.

FORBEREDELSE:

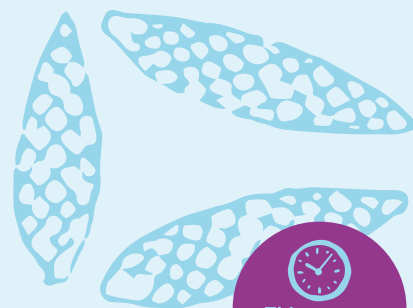
- Lav pandekagedej på forhånd, da dejen skal hæve i ca. 2 timer
- Tænd et glødebål på forhånd
- Download eventuelt appen "Seek"

MATERIALER:

- Brændenælder
- Bålpander
- Pandekagedej se Bilag 6 med opskrift
- Eventuelt syltetøj og sukker som tilbehør
- Fryseposer til at tage på hænderne, så man ikke brænder sig
- Pose eller anden beholder, hvor brændenælderne samles i
- Køkkenrulle
- Opvaskebalje med sæbevand til at vaske hænder i
- Brænde
- Tændstikker (mange tændstikæsker, så der er flere, der kan prøve på samme tid).
- Masser af småt optændingsbrænde, kvas og spåner
- Paletknive

Tip: Kan man ikke finde brændenælder i sit lokalområde, kan man også lave pandekager med mælkebøtteblomster. Man skal blotte dyppe dem i dejen og stege dem i rigeligt med olie på panden. Mælkebøtten skal blot steges på en side. Behold gerne lidt af stilken på, så kan man holde i den, når man spiser blomsten.

Tip: I kan evt. tjekke, om det er den rigtige plante, I har fundet, med appen "Seek". Spørg spejderne, om de tror der fandtes mobiltelefoner i 1919.



AKTIVITET 2:

SPORTEGN

Tidsramme:
15 min.

Tidsramme: 20 minutter.

DENGANG I 1919 HAVDE MAN IKKE EN MOBILTELEFON OG HELLER IKKE GPS- TIL GENGÆLD LÆRTE SPEJDERNE AT BRUGE DE INTERNATIONALE SPORTEGN. DET VIL GNISTERNE GERNE HØRE MERE OM! HVAD GÅR DET UD PÅ, OG ER DET VIRKELIG SMARTERE END DERES MOBILER? FOR HVIS NU DE BLEV VÆK FRA HINANDEN, OG DE IKKE HAVDE STRØM PÅ MOBILERNE, VILLE DET JO VÆRE MEGET SMART, AT DE KUNNE LÆGGE SPOR TIL HINANDEN, SÅ DE KUNNE FINDE HJEM IGEN.

AKTIVITETSBEKRIVELSE:

Sportegn viser et spor, som skal følges, eller som andre har fulgt. Del pigerne op i et lige antal hold. Det skal være små hold af to-tre personer. Fortæl dem om sportegn, og vis dem de forskellige slags tegn (se Bilag 7 Sportegn). Hvert hold går nu sammen med et andet hold. Derefter skal det ene hold lave en lille rute til det andet hold ved hjælp af sportegn. For enden af sporet gemmer de indpakket slik fx en fyldt chokolade. Når holdet har gået ruten og fundet frem til slikket, bytter holdene.

FORBEREDELSE:

- Print Bilag 7 Sportegn

MATERIALER:

- Til denne aktivitet bruges materialer fra naturen, grene, sten og græs

Tip: Til denne aktivitet bruges materialer fra naturen, grene, sten og græs. Hvis I ikke har dette på jeres spejdergrund, kan I tegne sportegnene med kridt på fliser eller asfalt.



AKTIVITET 3:

KIMSLEG

DER ER NOGLE TING, SPEJDERE STADIG BRUGER I DAG. EN AF DE TING, ER DEN GAMLE LEG, KIMSLEG. GENNEM KIMSLEG TESTER MAN DE FORSKELLIGE SANSER FX SMAGE, FØLE OG LUGTESANSEN.

AKTIVITETSBEKRIVELSE:

Start med at dele deltagerne op i små hold. Vælg de sanser, I vil bruge.

Smagekimsleg: Deltagerne sidder eller står i en rundkreds, gerne med hver sin teske. Alle har bundet spejdetørklædet for øjnene og skal være helt stille. Del en ting ud ad gangen til alle deltagerne, som de smager på samtidig. Bagefter skal de gætte, hvad de har smagt på. Snak om de forskellige smage. Ting man kan smage på: fx citron (sur), kapers (salt), ketchup (sødt), kaffe (bittert), soltørrede tomater (umami).

Følekimsleg: Deltagerne har tørklæde for øjnene og står tæt i en cirkel og lader hver ting gå fra hånd til hånd. Deltagerne skal være helt stille, mens de føler. Bagefter skal de gætte, hvad de har rørt ved. Snak om, hvordan det føltes. Ting, man kan føle på: En legoklods, en fisk (vask fingre bagefter), en skive rugbrød (hav ekstra klar), en ske, et gummi-lege-dyr, en grankogle, en blyant, en plastikpose, en tandbørste, et viskelæder, et æg, en agurk, en pære osv.

Lugtekimsleg: Det er svært at gætte lugte, så det skal være ret genkendeligt. Deltagerne står eller sidder i en rundkreds med bind for øjnene og lugter på skift til forskellige ting, som kan opbevares i små dåser eller bægre med låg. Hav 2-3 dåser med hver ting, send dem rundt i rundkredsen, og lad deltagerne gætte, hvad det er. Ting, man kan lugte til: Kakao, vanilje, banan, kanel, kaffe, ost, rugbrød, yoghurt, parfume, shampoo mv. Husk at røre ved deltagerne eller sige deres navn, når de har bind for øjnene, hvis de skal tage noget, åbne munden o.l. Det er ikke nok at sige "her".

FORBEREDELSE:

- Finde materialer frem til kimsleg
- Putte materialer til smagekimsleg og lugtekimsleg i små bægre, fx engangskrus

MATERIALER:

- En teske pr. deltager
- Beholdere til det, der skal smages på
- Ting, man kan smage, føle og lugte til
- Bind for øjnene til de deltagere, der ikke har tørklæder

MØDE 3:

HØJT LÆSNING OM GNISTERNE

Måske kan I huske Gnisterne fra de sidste spejdermøder. Gnisterne er en patrulje på fire pigespejdere, der har været spejdere sammen rigtig længe. Selvom de er meget forskellige, er de bedste veninder. De fire gnister hedder Kat, Flora, Mille og Sofie.

Gnisterne har de sidste par år arbejdet med temaet PigespejderTech, hvor de har lavet en masse sjov med teknologi. Gnisterne er blevet så vilde med det, at de med hjælp fra spejderne har bygget det vildeste, de kan forestille sig – nemlig en tidsmaskine!

Nu har Gnisterne afprøvet tidsmaskinen to gange. Første gang endte de ved en fejl tilbage i 1830'erne, hvor de tændte bål med tændstikker, som netop lige var opfundet. De prøvede også at sende hemmelige beskeder med en telegraf. Gnisterne syntes, at det var supersjovt at rejse tilbage i tiden, så de besluttede sig for at gøre det en gang til.

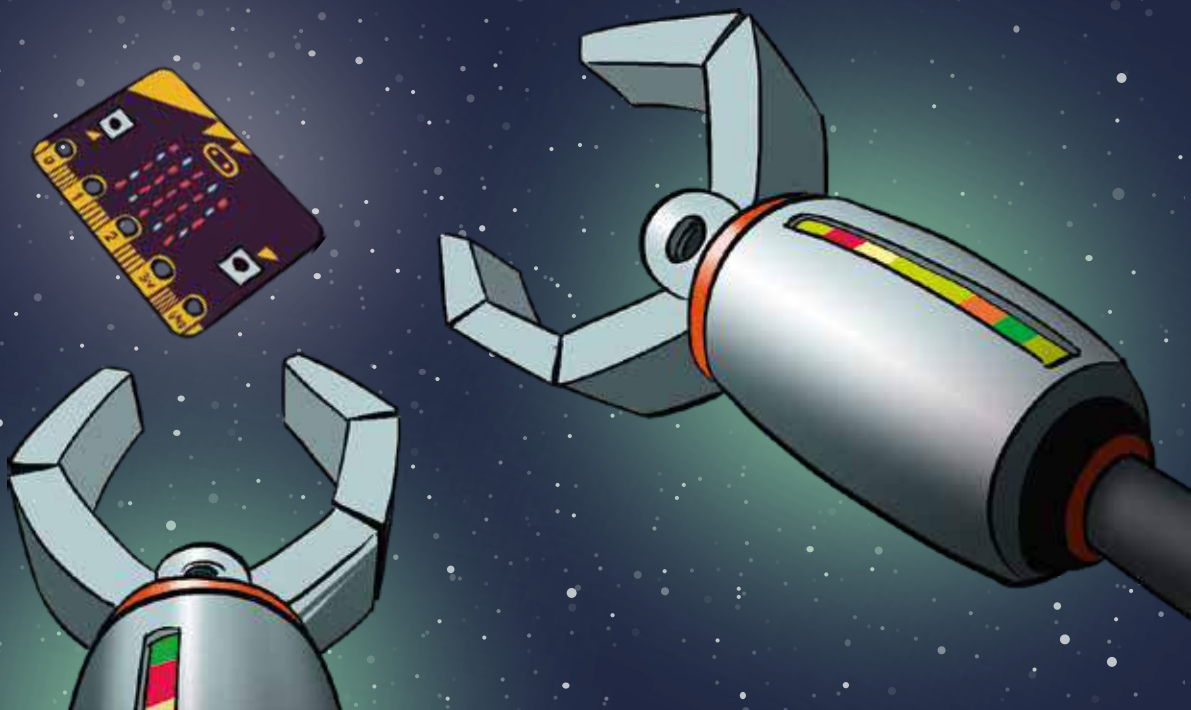
Anden gang, de rejste tilbage i tiden, besluttede de sig for at indstille tidsmaskinen til at rejse tilbage til 1919, for at se hvordan det var at være spejder dengang.

Men nu vil de altså prøve at rejse frem i tiden! Sofie er helt sikker på, at det nok skal lykkes denne gang – hvis bare Flora, Kat og Mille holder arme og ben i ro og lader Sofie dreje på knappen. Sofie drejer på knappen. Tidsmaskinen begynder at dreje rundt.

Det lykkedes! "Vel-kom-men til frem-tid-en!"

"Sikke en underlig stemme," siger Mille. Gnisterne kigger rundt, de får øje på de anderledes mennesker. Sofie udbryder: "DET ER JO ROBOTTER!"

Flora visker meget lavt til de andre Gnister: "Tror I, de er farlige?"





MØDE 3:

TIL FREMTIDEN MED GNISTERNE

NU SKAL ALLE SPEJDERE OG GÆSTER REJSE MED TIDSMASKINEN TIL 1919. SE HVORDAN I INTRODUKTION TIL SPEJDERMØDERNE. HUSK OGSÅ AT REJSE TILBAGE MED TIDSMASKINEN IGEN, NÅR I ER FÆRDIGE MED AKTIVITETERNE.

Pigerne deles op i to hold. Det ene hold bliver taget til fange i et escape room, og det andet hold øver sig i at bevæge sig rundt som robotter. Når begge hold er færdige, bytter de aktivitet. Skulle der opstå tidsforskel, kan man lege aktivitet 3 robot-evolutionsleg.



PIGER MED MOD

Tidsramme:
25 min.

AKTIVITET 1:

ESCAPEROOM

PÅ DENNE AKTIVITET SKAL PIGERNE BRYDE UD AF ET ESCAPE ROOM FOR AT UNDSLIPPE DE FARLIGE ROBOTTER.

Fremtiden er virkelig spændende, men også lidt skræmmende, for der er farlige robotter. Robotterne farer rundt om Gnisterne, som om de aldrig har set pigespejdere før - det har de nok heller ikke?

Robotterne er nysgerrige på, hvad sådan nogle pigespejdere egentlig kan. Robotterne vil derfor gerne teste, om pigerne er smarte nok til at løse deres geniale koder. Robotterne har fanget pigerne og låst dem inde. For at komme ud skal pigerne knække koden til hele to hængelåse, hvilket kun kan gøres ved at løse seks opgaver.

AKTIVITETSBEKRIVELSE:

Find det optimale sted

For at lave et vellykket escape room er det væsentligt at afgrænse området, hvor opgaverne må befinde sig. Det gøres ved at vælge et sted, hvor escape roomet skal foregå. Det kan fx være i et bestemt rum i spejderhytten, udendørs i bålhytten eller i et område afgrænset med reb. Indenfor det valgte område vælger I selv, hvor posterne skal placeres. Opgaverne kan hænges op, gemmes, sidde fast på væggen mv.

Indstil hængelåsene med den korrekte kode

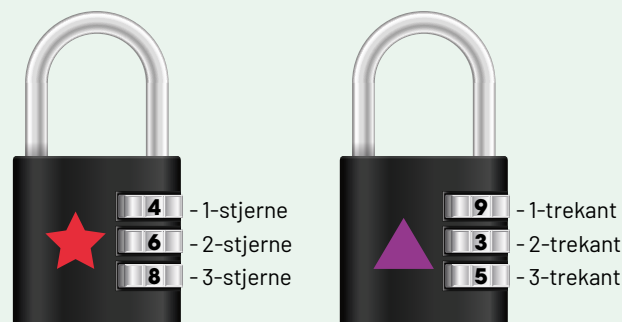
Pigerne er blevet taget til fange af robotterne, og for at komme ud skal de knække koden til to hængelåse. Hver hængelås har en 3-cifret kode og et symbol. Symbolet kan tegnes med en sprittusch, eller tegn symbolet på et lille stykke papir, og tape det godt fast på låsen.

Hængelås 1:

Koden er 468, og symbolet er en stjerne

Hængelås 2:

Koden er 935, og symbolet er en trekant



Hængelås 1

Koden er 468 og symbolet er en stjerne

Hængelås 2

Koden er 935 og symbolet er en trekant

Husk, at koden til en hængelås altid kan skiftes. Som oftest gøres det ved at indtaste den eksisterende kode -> rotere låsen 180° eller 90° og tryk låsen ned på bøjlen -> indstil den nye kode -> du har nu en ny kode på din lås.

Denne information får pigerne efter løst opgave

Alle opgaverne vil være kendetegnet med et symbol samt med et tal (1,2,3). Symbolet symboliserer, hvilken hængelås tallet hører til. Tallet 1, 2 eller 3 vil oplyse om, hvilket tal i rækkefølgen pigerne har fundet.

Inden escape roomet starter, er det en god ide at vise pigerne, hvordan en hængelås virker.

OPGAVER: ESCAPE ROOM

Der er i alt seks små opgaver. Opgaverne kan løses i vilkårlig rækkefølge, da alle løse opgaver bidrager med et tal til en af hængelåsene. Herunder vil opgaverne være beskrevet.

OPGAVE "1 - STJERNE" - FIND TALLET MED UV-LYS

Pigerne skal bruge en UV-lampe til at finde det skjulte 4-tal. Tallet bliver synligt, når lampen holdes over papiret.

Tip: Har man ikke en UV-tusch og lampe, kan man tegne med citronsaft eller mælk i stedet. Det skrevne tal vil komme til syne ved forsigtigt at "brænde" papiret over et stearinlys.

FORBEREDELSE:

- Tag et stykke papir og skriv "1 - stjerne" i hjørnet af papiret med en almindelig kuglepind
- På midten af papiret skrives der tallet 4 med UV-tuschen

MATERIALER:

- Kuglepind
- Papir
- UV-tusch og UV-lampe
- Eller
- Citron/mælk, et stearinlys lys og tændstikker

OPGAVE "2 - STJERNE" - KNÆK LYD-MORSE MED MICRO:BIT

Pigerne skal finde micro:bitten. Når de finder den, skal de klikke på en vilkårlig knap. Herefter vil micro:bitten sige en række lyde. Korte lyde er prik, lange lyde er streg. De kan bruge morsenøglen, som de finder i rummet, til at knække koden. Koden er -...// (6)

FORBEREDELSE:

- Print morsenøglen (Bilag 4) og på bagsiden skriv "2- stjerne". Læg morsenøglen i escaperummet
- Download "morselyden" af et 6 tal på micro:bitten, og test, at den virker. Læg micro:biten i escaperummet

MATERIALER:

- Kuglepen
- Printet morsenøgle (Bilag 4)
- Micro:bit-v2 med downloadet program af lyden af tallet 6 i morse. Hentes på pigespejder.dk/kampagne

Tip: Brug micro:bit v2. Micro:bit v1 har ikke højtaler.



8



OPGAVE "3 - STJERNE" - FIND TAL I LABYRINT

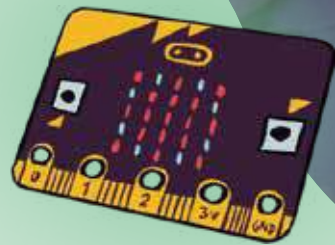
Pigerne finder et papir med en labyrint. Pigerne løser labyrinten. Når den løses korrekt, vil de komme forbi fire tal. Tallene lægges sammen, og summen (summen er 8) vil dermed blive det tal, der skal bruges på hængelåsen.

FORBEREDELSE:

- Print Bilag 8 Labyrint, og skriv på bagsiden "3-stjerne"

MATERIALER:

- Kuglepen
- Print af Bilag 8 Labyrint en pr. hold



OPGAVE "1 - TREKANT" - FIND TAL MED TAMPEN BRÆNDER MED MICRO:BIT

Pigerne finder micro:bitten og klikker på knappen "A". Micro:bitten vil derefter guide pigerne hen til tampen. Jo tættere pigerne kommer på tampen, jo flere dioder vil lyse. Når alle dioder lyser, er de ved tampen, hvor de finder genstanden med tallet "9" samt papiret, hvorpå der står "1 - trekant".

FORBEREDELSE:

- Download "tampen brænder" på to Micro:bits, og test, at det virker
- Gem micro:bitten (tampen) ved den genstand, hvorpå der er skrevet 9. Under genstanden lægges et papir, hvor der står "1 - trekant"

MATERIALER:

- Kuglepen
- Papir
- To Micro:bits
- En vilkårlig genstand med tallet 9 på





**JEG
TØR!**



OPGAVE "3 - TREKANT" - SAML PUSLESPIL, OG FIND TAL

Pigerne finder de mange puslespilsbrikker i rummet. Når det samles korrekt, vil der komme et stort 5-tal samt "3 - trekant" i hjørnet til syne på bagsiden.

FORBEREDELSE:

- På bagsiden af et postkort/printet billede skrives tallet "5" meget stort samt "3 - trekant" i hjørnet. Papiret klippes i mindre stykker og spredes i rummet

MATERIALER:

- Papir
- Kuglepen
- Saks
- Et postkort/printet billede

OPGAVE "2 - TREKANT" - GENKEND BØGEBLAD OG FIND TAL

Pigerne finder et friskt bøgeblad i escape-rummet. De skal nu finde bøgebladet på et papir med billeder af ni blade. Billedet af bøgebladet har tallet "3" i hjørnet. Og på bagsiden står der "2-trekant"

FORBEREDELSE:

- Find et friskt bøgeblad
- Print Bilag 9, skriv "2 - trekant" på bagsiden af papiret

MATERIALER:

- Kuglepen
- Et friskt bøgeblad
- Print billeder af blade (Bilag 9)
- Saks

INSPIRATION (TIPS OG TRICKS)

- Hjælp pigerne med at dele sig op, så der kan løses flere opgaver samtidig
- Guide pigerne, hvis de er gået i stå - det handler om den gode oplevelse
- Afholdes escaperummet udendørs, så husk at lægge tunge ting ovenpå papirer mv., som kan flyve væk.
- Vis pigerne, hvordan en hængelås virker
- Giv pigerne blankt papir og en kuglepen med ind i rummet



AKTIVITET 2:

ROBOT-TRÆNING

PÅ DENNE AKTIVITET SKAL PIGERNE GUIDE HINANDEN SOM ROBOTTER FOR AT SAMLE INGREDIENSER TIL S'MORES (SKUMFIDUS MED CHOKOLADE OG KIKS).

INTROTEKST:

Åh nej, de farlige robotter bliver ved med at følge efter Gnisterne for at fange dem! Pigespejdere er heldigvis smarte og tænker. "Hvis nu vi lærer at gå på samme måde som robotterne, opdager de os måske ikke. Er I klar på at lære at gå som robotter?"

AKTIVITETS BESKRIVELSE:

Pigerne deles op, to og to. Pigerne bestemmer selv, hvem der starter med at guide, og hvem der skal være robot. Det gælder om at guide robotten hen til fem baljer, hvor der skal hentes ingredienser til s'mores.

Pigen, der guider, skal stå udenfor banen, hvorimod den anden, der er robot, skal stå på banen. Pigen, der guider, må maksimalt råbe fire skridt ad gangen. F.eks. fire gange frem, eller en gang til højre og tre gange frem. Det er hendes opgave at sikre, at der bliver hentet en ting i hver balje. Når man har fået en ting fra en balje, skal pigen på banen guides tilbage til sin makker og give en highfive.

Pigerne bytter, når den første person på banen har fået en ting fra hver balje. Når alle pigerne har samlet ingredienserne, kan de lave en s'mores over bålet.

Tip: Læg madvarerne i plastikposer, hvis det regner, eller hvis I er bekymrede for, at baljerne vælter, hvis pigerne går ind i dem.



FORBEREDELSE:

- Fordel mariekiks i to baljer, grillspyd i anden balje, pålægschokolade i en tredje balje og skumfiduser i en sidste balje
- Afgræns et passende område med minestrimmel. Inde i området stilles de fem baljer tilfældigt
- Herudover skal I tænde et bål, som pigerne kan lave s'mores over. Bålet skal placeres væk fra det område, pigerne leger i

MATERIALER:

- 5 baljer/store skåle
- Evt. små kopper (1 til hver)
- Mariekiks (2 til hver)
- Pålægschokolade (1 til hver)
- Skumfiduser (1 til hver)
- Grillspyd (1 til hver)
- Minestrimmel
- Evt. fryseposer, stof til bind for øjnene og kopper
- Brænde + tændstikker

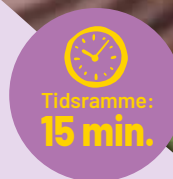
TIPS OG TRICKS TIL AT ÆNDRE PÅ LEGEN

- Pigen på banen kan få bind for øjnene, hvis det skal være lidt sværere
- Pigen, der guider, skal blive stående samme sted
- Pigen, der går på banen, kan få en kop i hånden til at lægge tingene i

AKTIVITET 3:

EVOLUTIONSLEG - ÆG → ROBOT

HAR ET AF HOLDENE LIDT TID TIL OVERS, KAN I LEGE EVOLUTIONSLEG MED DELTAGERNE.



INTROTEKST:

Til denne aktivitet skal deltagerne lege evolutionsleg. En sjov, lille leg, hvor deltagerne får brugt kroppen og leget sammen.

AKTIVITETSBEKRIVELSE:

Afgræns banen, så pigerne ved, hvor legen foregår henne.

Alle deltagerne starter på 1. udviklingstrin. Når man møder en anden på samme udviklingstrin, slår man sten-saks-papir. Vinderen går videre til næste udviklingstrin og får dermed en ny rolle. Taberen må lede efter en, som stadig er på samme udviklingstrin. Legen slutter, når der kun er en person tilbage på hvert udviklingstrin, på nær det sidste trin.

UDVIKLINGSTRIN ÆG → ROBOT

- Æg (deltageren går med hænderne på hovedet og albuerne forrest, mens man siger: "æg, æg, æg")
- Dinosaur (deltageren går med armene foran sig og åbner og lukker dem som et gab, mens hun siger: "wharh, wharh, wharh" som en farlig tyrannosaurus rex)
- Menneske (deltageren laver gadedrengehopp og siger: "juhuu, juhuu, juhuu")
- Robot (deltageren er en robot, der går rundt med stive arme og ben og siger: "Jeg er en robot, jeg er en robot, jeg er en robot".)



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

De grønne  pigespejdere