

# FORLØB B - KOKKERIER, KODER & REN ENERGI

## OPSTARTSMØDE

Hvis I er til at starte mere direkte på årets møder fordi I har brugt tid på opstarten ved et weekendarrangement eller en oprykningsdag, så vil vi foreslå at du kigger efter et erstatningsmøde i et af de tre andre forløb.

Hvis du ønsker et opstartsmøde der indeholder en navngivningsceremoni, så se under fuldmånemødet i 'junglebogsforløbet'.

### MØDETS PROGRAM:

#### 1) OPSTART

For overordnede tips til, hvordan du bedst starter et møde, se afsnittet om mødets rammer på dds.dk.

Opstarten på årets første møde vil måske være lidt speciel. Vær ekstra tydelig i de ceremonier I måske(nok) har - og sørg for at få budt alle velkomne. Måske er der nye forældre som ikke har mødt gruppen før? Sørg for at de også bliver taget om. En kop kaffe måske?

Nye minispejdere ved måske ikke hvordan I samles, og skal derfor i starten have ekstra opmærksomhed. Prøv at følge anbefalingerne fra [Link til mødets rammer] - men gør ekstra meget ud af dem denne dag.

Varighed: 20 min.

#### 2) LEG: UBÅDSLEG:

Der dannes grupper af 4-5. En gruppe er en ubåd. De skal nu holde hinanden på skuldrene og danne en række. Alle får bind for øjnene undtagen den bagerste, som er kaptajnen og skal styre ubåden. Det gælder nu om, at skyde de andre ubåde. Et klap på højre skulder betyder "drej til højre", et klap på venstre skulder betyder "drej til venstre" og to klap på begge skuldre betyder "affyr missil". Når ordren affyr missil kommer, skal den forreste i ubåden løbe

ligeud og håbe på at torpedere en anden ubåd. De led, der bliver ramt, går ud af legen og missilet er selvfølgelig brugt og går også ud. Legen slutter, når der kun er en ubåd tilbage.

Varighed: 20 min

### 3) LILLE LØB MED 3 BASER

- Spejderbror, Honnør og goddag/farvel. Hvordan opfører vi os hernede til spejder. Hvordan siger vi goddag og farvel - og hvordan er vi overfor hinanden.
- Spejderloven - vi viser minispejderne at vi har en spejderlov og hvad denne siger. Læs mere om [spejderloven her](#).
- Legebase eller sangbase. Find eventuelt mere inspiration på [FDF's hjemmeside](#) (eksternt link)

Varighed: 25 min

### 4) BÅLHYGGE

Sikre at spejderne føler sig trygge og at I slutter mødet på en god måde. Tænd et bål på forhånd, som I så kan lave S'mores og evt snobrød. S'mores er en mariekiks på hver side af en skumfidus og et stykke pålægschokolade.

På denne måde for I også lejligheden til at snakke med nye forældre, når de kommer for at hente deres nye minispejdere.

Varighed: 15 min

### 5) AFSLUTNING

Ligesom med mødets start på årets første møde, så er det også vigtigt at den første afslutning bliver ekstra tydelig. Det er vigtigt at minispejderne ved hvornår mødet er færdigt, og det er mindst lige så vigtigt for nye forældre at vide dette.

Varighed: 10 min

## **KODER OG SIGNALERING I**

Hvis I er til at starte mere direkte på årets møder fordi I har brugt tid på opstarten ved et weekendarrangement eller en oprykningsdag, så vil vi foreslå at du kigger efter et erstatningsmøde i et af de tre andre forløb.

Hvis du ønsker et opstartsmøde der indeholder en navngivningsceremoni, så se under fuldmånemødet i 'junglebogsforløbet'.

### **MØDETS PROGRAM:**

#### **1) OPSTART**

For overordnede tips til, hvordan du bedst starter et møde, se afsnittet om mødets rammer på dds.dk.

Opstarten på årets første møde vil måske være lidt speciel. Vær ekstra tydelig i de ceremonier I måske(nok) har - og sørg for at få budt alle velkomne. Måske er der nye forældre som ikke har mødt gruppen før? Sørg for at de også bliver taget om. En kop kaffe måske?

Nye minispejdere ved måske ikke hvordan I samles, og skal derfor i starten have ekstra opmærksomhed. Prøv at følge anbefalingerne fra [[Link til mødets rammer](#)] - men gør ekstra meget ud af dem denne dag.

Varighed: 20 min.

#### **2) LEG: UBÅDSLEG:**

Der dannes grupper af 4-5. En gruppe er en ubåd. De skal nu holde hinanden på skuldrene og danne en række. Alle får bind for øjnene undtagen den bagerste, som er kaptajnen og skal styre ubåden. Det gælder nu om, at skyde de andre ubåde. Et klap på højre skulder betyder "drej til højre", et klap på venstre skulder betyder "drej til venstre" og to klap på begge skuldre betyder

“affyr missil”. Når ordren affyr missil kommer, skal den forreste i ubåden løbe ligeud og håbe på at torpedere en anden ubåd. De led, der bliver ramt, går ud af legen og missilet er selvfølgelig brugt og går også ud. Legen slutter, når der kun er en ubåd tilbage.

Varighed: 20 min

### 3) LILLE LØB MED 3 BASER

- Spejderbror, Honnør og goddag/farvel. Hvordan opfører vi os henede til spejder. Hvordan siger vi goddag og farvel - og hvordan er vi overfor hinanden.
- Spejderloven - vi viser minispejderne at vi har en spejderlov og hvad denne siger. Læs mere om [spejderloven her](#).
- Legebase eller sangbase. Find eventuelt mere inspiration på [FDF's hjemmeside](#) (eksternt link)

Varighed: 25 min

### 4) BÅLHYGGE

Sikre at spejderne føler sig trygge og at I slutter mødet på en god måde. Tænd et bål på forhånd, som I så kan lave S'mores og evt snobrød. S'mores er en mariekiks på hver side af en skumfidus og et stykke pålægschokolade.

På denne måde for I også lejligheden til at snakke med nye forældre, når de kommer for at hente deres nye minispejdere.

Varighed: 15 min

### 5) AFSLUTNING

Ligesom med mødets start på årets første møde, så er det også vigtigt at den første afslutning bliver ekstra tydelig. Det er vigtigt at minispejderne ved hvornår mødet er færdigt, og det er mindst lige så vigtigt for nye forældre at vide dette.

Varighed: 10 min

## **LAGKAGELØB**

Mødet er tilpas simpelt til at nye nemt kan være med og få en god oplevelse - og så kan lagkagen i sig selv skabe god stemning.

MØDETS PROGRAM:

### 1) OPSTART 10 MIN

Se afsnittet om mødets rammer på [dds.dk](http://dds.dk).

### 2) LAGKAGELØB

Se beskrivelse af lagkageløbet på: <http://dds.dk/aktiviteter/lagkageloeb-0>.

55 minutter til at bygge lagkagen + 20 minutter til spisning og oprydning

### 3) AFSLUTNING AF MØDET

Til sidst sluttes mødet ordenligt af og alle sørger for, at der bliver sagt pænt farvel til hinanden og på gensyn til næste møde.

## **DK'S BEDSTE KOK**

Start gerne mødet med lidt skuespil. Påfør jer kokkehuer og sæt stemningen hos jeres spejdere, så de ved at I går op i aktiviteten.

Erfaringen viser at et møde som dette, virker rigtig godt til at fokusere lidt ekstra på at hverve flere minispejdere. Sig til jeres spejdere, at de denne dag bør invitere en god ven med, da det bliver en rigtig god oplevelse.

## MØDETS PROGRAM:

### 1) OPSTART

se afsnittet om mødets rammer på dds.dk. Varighed 10 min.

### 2) OPGAVE:

Minispejderne skal lave bål og servere et spejlæg for lederne.

Starter med kort bål instruktion 5 min [Find viden

her: <http://www.spejdernet.dk/Inspiration/Spejderleksikon/Baal/Baaltyper.aspx>]

For spejderne gælder det om at få flest point i løbet af mødet.

Point system:

100 for bål, minus 5 pr. tændstik, minus 1 pr minut over tid

40 min. (inkl. Bålinstruktionen)

### 3) LAVE SPEJLÆGGET + ANRETTE SPEJLÆGSMAD FOR LEDERNE

Minispejderne har her også adgang til lidt grøntsager og rugbrød, samt service.

Point system:

50 point for spejlæg (Er det rundt? Symmetri? Smag Hvor er det præsenteret?)

Varighed: 20 min.

#### 4) OPRYDNING

Varighed: 15 min.

#### 5) AFSLUTNING

Til sidst sluttes mødet ordenligt af og alle sørger for, at der bliver sagt pænt farvel til hinanden og på gensyn til [næste møde](#).

Varighed 5 min

#### MATERIALER

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

3 x Stegepander - HUSK AT TJEKKE

Tørt brænde

Æg

Servietter

Olie

Pynt: Iceberg salat , gulerødder, rygbrød

Kokkehuer

# KODER OG SIGNALERING II

## MØDETS PROGRAM:

### 1) OPSTART

Mødet startes op som beskrevet i [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed 10 min.

## 4 POSTER OM KODER OG SIGNALERING:

### 2) FRIMURERKODE

Start med en kort introduktion til frimurekoden [Få viden om den her:<http://www.mountfield.dk/kode/hjaelp.htm>]

Patruljen deles i 2. De 2 hold laver en besked med frimurekode til hinanden (3-4 ord).

Holdene bytter og løser hinandens koder.

### 3) HEMMELIG SKRIFT

Banderne fremkalder en kode med hemmelig skrift.

Koden er skrevet med mælk på et hvidt stykke papir, og fremkaldes ved at holde papiret over et lys. Skriften fremstår herved som lysbrun.



#### 4) FIRE KODER

Banderne får 4 koder som de skal løse indenfor tiden - de må lave det sammen eller dele sig. De får at vide hvilke slags koder der er, men ikke hvilken der er hvilken:

- Kode med rune-skrift
- Kode med AK-kode
- Kode med omvendtkode (Arabisk kode)
- Kode hvor der er sat et "falsk" bogstav ind på hver anden plads

Find hjælp på: <http://www.spejdnernet.dk/Inspiration.aspx>

#### 5) LYD OG LYS

Banden deles i 2

Hold 1: Modtager en meddelelse sendt med lyd 3 sek. er streg, 1 sek. er prik, pause i 3 sek. er nyt bogstav, pause i 6 sek. er nyt ord. Hold 1 løser koden.

Hold 2: Modtager en meddelelse sendt med lys begge arme ud er streg, 1 arm ud er prik, 1 arm ind foran er nyt bogstav, begge arme ind foran er nyt ord.

#### 6) AFSLUTNING

se afsnittet om mødets rammer på dds.dk. Varighed 5 min

#### MATERIALER

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

Papirlapper til frimurerkode

Skriveredskaber

Hvidt papir hvorpå man har skrevet med mælk

Lys

Tændstikker

4 koder

Afspiller af lyd

Optaget lyd af morsekode

To lygter

## **KNIV OG ØKSE**

Hvis minierne har taget knivbeviset før kan de gå til eksamen for at generhverve beviset

MØDETS PROGRAM:

### 1) OPSTART

Mødet startes op som beskrevet i [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed 10 min.

### 2) 4 POSTER GENNEMGÅR HVORDAN MAN HÅNDBERE KNIV OG ØKSE

Øksepost: Minierne lære at hugge brænde og stå rigtigt men de gør det.

1. Vedligeholdelse af kniv og økse - Hvad skal man ikke gøre for at ødelægge kniven eller øksen - slibning.
2. Kniv post 1 - Snitning og sikkerhedsafstand
3. Kniv post 2 - Videregivelse af kniv

Eksempler på kniv regler kan findes under andet på [denne side](#)

varighed 50 min

## 2) EKSAMEN

Minierne skal til enkelt vis til eksamen hos en leder. Det kan være en fordel at afholde flere eksamener parallelt. Ved eksamen ses om minien kan snitte rigtigt og der spørges indtil hvordan de vil håndtere kniv/økser i forskellige situationer. Hvis minien svare tilfredsstillende uddeleres knivbevis.

De minier som ikke er eksamen leger [hospitals leg](#)

varighed 25 min

## 3) AFSLUTNING

Som beskrevet i afsnittet om [mødets rammer](#)

Varighed 5 min

## MATERIALER

Knive, økser, brænde, slidesten - juster antal efter antal minier

Knivbevis - skal fremstilles inden mødet.

# DETEKTIVMØDE

## MØDETS PROGRAM:

### 1) OPSTART

se afsnittet om mødets rammer på [dds.dk](http://dds.dk). Varighed 10 min.

## UDGANGSPUNKT:

Der er sket et mord på slottet - alle tilstedeværende er mistænkt! For hvert hold gælder det om at finde frem til hvem der er morder, samt hvad motivet, mordstedet og mordvåbnet er. Hvert hold får en udtømmende liste over anklagede, mulige våben mm. I løbet af posterne kan de så udelukke så mange, at de til sidst kan afsløre morder, mordsted, mordvåben og motiv.

Posterne behøves ikke at tages i en specifik rækkefølge.

### 2) HVEM ER MORDEREN...

Kikkertkimsleg. Se med kikkert på de ophængte billeder af personer, der alle har alibi, og dermed ikke kan være morderen.

### 3) HVOR ER MORDSTEDET...

lagttagelsesleg, hvor man "rundt omkring" kan se ting fra steder, der ikke kan være mordstedet.

#### 4) HVAD ER MORDMOTIVET...

Kodeleg, hvor løsningen på alle koderne giver de ikke rigtige mordmotiver.

Find evt. hjælp her: <http://www.spejdnernet.dk/Inspiration.aspx>

#### 5) HVAD ER MORDVÅBNET...

Følekimsleg, hvor holdet mærker og finder de mulige mordvåben, som retsmedicinsk institut har defineret, ikke er de rigtige mordvåben. Tingen er placeret i en stor spand/gryde havregrød og en spand med kartoffelmel blandet med vand.

#### 6) LYTTEKIMSLEG

Lydkimsleg. Her høres et bånd med en forvirret butler, der giver alibi til 2 personer og udelukker 2 mordvåben og to mordsteder (dette for at man ikke får den fulde løsning på de enkelte poster)

#### 7) AFSLUTNING

se afsnittet om mødets rammer på dds.dk. Varighed 5 min

Hvem er morderen...

Hr. Blå	
Hr. Sort	
Hr. Grøn	
Hr. Brun	
Fru Rød	
Fru Gul	
Fru Pink	
Frk. Hvid	

Hvad er mordvåbnet...

En kniv	
En pistol	
En gaffel	
Et reb	
En giftflaske	
En klemme	
En søbel	
En gammel kanon	

Hvor er mordstedet...

Køkkenet	
Hallen	
Vinterhaven	
Soveværelset	
Biblioteket	
Stalden	

Hvad er mordmotivet...

Jalousi	
Magtbegær	
Hævntørst	
Penge	
Æresdrab	
Han viste for meget	

## MATERIALER

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

5 billeder af personer - svarende til de 8 farver i skemaet

Kikkert

Snor

Noget til at hænge billederne op med

Fra listen med steder, vælges tre lokationer - og herfra vælger man nogle ting

Seks koder der udelukker motivet - vælg fra liste med mordmotiver

5 mordvåben

Havregrød i gryde

Lydafspiller

Lydklip med butlers tale (se postbeskrivelse)

## **ENERGI I**

Minierne bliver klogere på vejret, vinden, og hvad kulde og varme gør for vindmøller.

### MØDETS PROGRAM:

#### 1) OPSTART

se afsnittet om mødets rammer på dds.dk.

Varighed 10 min.

Sæt flaget - og snak om vinden - hvor den kommer fra - og hvordan den påvirker flaget - Sammenlign vindretning og kompasretning - tal om vindstyrke

20 min.

## 2) KORT SEANCE MED "KLASSEUNDERVISNING" - (SELVOM DET IKKE ER EN FORETRUKKEN MODEL)

Fortæl (og tegn) om vind, der primært opstår ved:

- at luft flyttes fra højtryk mod lavtryk, og ved
- at varm luft stiger til vejrs og erstattes af koldluft

15 min

## 3) LAV JERES EGET VEJRSYSTEM.

Hvis I føler at I har tid til det, kan I opvarme det varme fad i et bål - og dermed gøre det mere spejderagtigt - og samtidig syntes minispejderne helt sikkert, atet bål er noget sjovere end en ovn.

30 min

## 4) GENERATORFORTÆLLING

Evt en kort og spændende fortælling omkring hvordan en generator virker (men det kræver at man har ledere med den slags ekspertise)

## 5) SNAK OM HVAD MAN KAN BRUGE ELEKTRICITET TIL

10 min



## 6) HYGGE VED BÅLET

(som man måske brugte til at varme fadene i)

Syng en sang og bag evt et snobrød

20 min

## 7) AFSLUTNING

se afsnittet om mødets rammer på dds.dk.

Varighed 5 min

### MATERIALER

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

Flag

2 ovnfaste fade

Is

Sand

Stearinlys

Tændstikker

## **ENERGI II**

Der vil være rig mulighed for at snakke om vind, vejr, hvordan varme stiger opad og hvad man kan bruge dette til.

Vær opmærksom på at det tager lidt længere tid at bygge varmluftsballonen end vindhastighedsmåleren - og at vindhastighedsmåleren fungerer bedst hvis det blæser lidt.

## MØDETS PROGRAM:

### 1) OPSTART

se afsnittet om mødets rammer på dds.dk.

Varighed 10 min.

Del minispejderne i to grupper - og lav på tur de to aktiviteter:

### 2) BYG EN VARMLUFTSBALLON.

Se hvordan her: <http://dds.dk/aktiviteter/aktivitet/172>

35 min

### 3) BYG EN VINDHASTIGHEDSMÅLER.

Se hvordan her: <http://dds.dk/aktiviteter/vindhastighedsmaaler>.

Når I har bygget måleren, kan I også nå at snakke om vinden, vindstyrker, vinden ift. kompasretninger, vindens påvirkning af flaget osv.

35 min

### 4) AFSLUTNING

Som beskrevet i afsnittet om [mødets rammer](#)

Varighed 5 min

## MATERIALER

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

En pap tallerken

4 papkrus (de må ikke være for store eller for tunge)

Farvet tape (så du kan kende et af krusene)

En tegnestift

En blyant med viskelæder

Dobbeltsidet tape (eller lav din egen med fx malertape)

Stopur

Fyrfadsllys

Plastikposer

Tape

Tændstikker

Snor