

## **Detektivforløb - Koder og spor**

*På jeres tredje møde skal spejderne både lære selv at lave koder og hemmelige tegn, men også forsøge at løse koder, som er lavet af forbrydere.*

### FORBEREDELSE:

Sportegn lægges ud, og tingene hænges op langs ruten. Der laves koder (se "Bilag 2 - koder og sportegn" og brug evt.

"Kodeløseren": <http://www.kfumscout.dk/Inspiration/Spejderleksikon/Koder.aspx>). Hvis man vil lave usynlig skrift, skriver man på papir med en vatpind dyppet i citron. Teksten kan læses, hvis man holder en lighter eller et lys under papiret i kort tid, eller opvarmer det lidt i en ovn. Husk at lave ekstra, hvis der skulle gå ild i papiret.

### SPORTEGN OG OPMÆRKSOMHEDSTRÆNING:

Mødet starter med en introduktion til sportegn.

Spejderne sendes udenfor for at følge en rute lavet af sportegn. Langs denne rute er der ophængt eller lagt genstande ud, som den opmærksomme detektiv vil bemærke.

De skal følge sportegnene og lægge mærke til så mange ting som muligt. Dette skal de notere ned.

Bagefter skal spejderne prøve at lave en lille rute af sportegn, som den anden patrulje skal følge.

### KODER:

De skal nu introduceres til, hvordan man laver og løser de hemmelige koder, som detektiver bruger.

Det kan være morsekoder, usynlig skrift, Alfa-nummer-koden, A-K-koden osv.

De får udleveret flere ting til deres detektivkufferter: fx citron, vatpinde, lighter, papir og blyant.

De skal nu selv lave koder, som fx beskriver, hvilke genstande de så, da de tidligere på mødet var ude og følge sportegnene (eller skrive sjove beskeder

til hinanden). Disse koder skal løses af en anden patrulje. Lederne kan evt. også forberede nogle koder, som skal løses af spejderne.

#### MATERIALER:

Grene og sten til sportegn (se Bilag 2).

Ting til at lægge ud langs ruten.

Papir, citron, vatpinde, lighter og stearinlys