



## Escaperoom i spejderarbejdet - tips og tricks

### Overvejelser om anvendelse

#### muligheder

- ▶ Sjovt / underholdende
- ▶ Ramme til at træne samarbejde
- ▶ Ramme til at træne færdigheder
- ▶ Varighed ml. 15 min til 1 time
- ▶ Alle aldre

#### opmærksomhedspunkter

- ▶ Sværhedsgrad tilpasses
- ▶ Være tro mod rammen
- ▶ Varighed tilpasses alder
- ▶ Hvis man låser spejderne inde...



## Escaperooms – de to dele

#### rammer

- ▶ Låst inde i rum – nøglen skal findes
- ▶ Kiste med hængelås – koden eller nøgle til hængelås skal findes
- ▶ Kasse med kæde med en eller flere låse
- ▶ Til de yngre:
  - ▶ forskelligt farvede hængelåse og nøgler
  - ▶ Fire chateques, hvor de skal sætte fire billeder ned i den rigtige rækkefølge

#### opgaver

- ▶ samarbejde
- ▶ Koder og gåder
- ▶ Viden
- ▶ Opmærksomhed
- ▶ Orientering
- ▶ Fantasien sætter grænser



## Ideer til de yngste grene – eksempel

### Udendørs ramme:

På en kasse er fire hængelåse i forskellig farve. Spejderne skal finde nøgler i de samme farve og låse hængelåsene op.

### De 4 ledetråde:

- **Røret.**  
I et rør ligger der en nøgle hæftet på en korkprop. Et stykke væk står en skål med vand. Spejderne skal flytte vandet med en kop, ske eller fx selvfoldet kop til røret, så nøglen flyder op. Alternativt skal de flytte vand og hælde i røret. Tip: læg flere korkpropper med nøgler i røret, så alle spejderne kan tage en op af røret – og så kan de finde den rigtige nøgle.
- **Puslespil.**  
Spejderne skal samle et puslespil, hvor der er tegnet en gryde. Tæt ved står en gryde – i gryden ligger en nøgle.
- **Følekimsleg.**  
I en kasse med fx træstykker og andre ting ligger en nøgle
- **Opmærksomhed.**  
Der ligger en bog med et hul skåret i siderne, hvor der ligger et bundt med fx 10 fotos af ting, der ikke hører til i naturen. På papiret står et tal ml. 1-4 på. Spejderne skal finde tingene i området. I en af tingene finder de en nøgle.



## Alternative ideer til de yngste grene

### Alternativ ramme:

4 chateque med tal 1-4 er fastsat på en kasse / på en dør. Spejderne skal lægge de korrekte fire fotos af forskellige dyr i de rigtige chateque. Derefter kan kassen / døren åbnes.

Afhængig af kompetencer kan der ligge fire eller flere fotos at vælge mellem.

### Alternative ledetråde:

- **Løb efter tæt-på fotos.**  
Ved hver post hænger nyt foto. På sidste post hænger en nøgle / et billede af et dyr / et tal.
- **Viden**  
Spejderne får et spørgsmål med fire svarmuligheder.  
  
Fx hvilket dyr vejer mest? Fx hval, ko, gris eller struds. Ud for hvert dyr er der et tal. Det rigtige dyr sættes i det chateque med tallet der står ved dyret
- **Rebus.**  
Fx to billeder af gryde og en ske. Spejderne skal finde en nøgle klistret på en grydeske.
- **Koder.**  
Fx baglæns tekst: GNATSGALF  
Fx ordskifte kode: BÅLP LADS
- **Gåder.**  
Fx Hvilke af disse grupper indeholder tøj DU ikke kan tage på:  
1: dukketøj, fyrtøj, festtøj  
2: slagttøj, træningstøj, strikettøj  
3: syltetøj, legetøj, værktøj  
4: gymnastiktøj, skiftetøj, overtøj



## Ideer til de ældste grene – eksempel

### Ramme:

1 kiste med en skat og en hængelås med kodelås + 4 andre kister med kodelåse. Indholdet af de fire kister leder til den sidste skat. Det kan fx være en brik til et puslespil med de fire tal.

### De 4 ledetråde:

- **Gåde.**  
Der står fem beholdere. De fire beholdere vejer forskelligt og er påskrevet et tal. Den femte beholder indeholder gåden:  
*rækkefølgen til koden er:*  
- den næst letteste  
- den fjerde tungeste  
- den næst tungeste  
- den tredje letteste
- **Skjult tekst + kikkerten.**  
Der ligger et brev med en kort med ligegyldig tekst. Der står også et fyrfadslys og en øske tændstikker. Mellem linjerne er der en skjult tekst "find kikkerten og kig på xxx grader". Når spejderne kigger i retningen, kan de se koden til en af kodelåsene.
- **Den udhulede bog + prik-kode**  
Inde i den udhulede ligger en lille Ritter sport el. lign. I varedeklarationen er der prikket hul med en tyk nål under nogle bogstaver. Bogstaverne giver tilsammen ledetråden.
- **fyrfadslys.**  
Der står nogle fyrfadslys. På det ene fyrfadslys står koden på vægen.



## Alternative ideer til de ældste grene

### Alternativ ramme

- 1 kiste med en skat og en hængelås med kodelås. De fire opgaver giver hver 1 tal til kodelåsen.
- Spejderne låses inde i et lokale. Inde i en skattekasse ligger nøglen. For at åbne den skal spejderne finde de 4 tal til koden.

### Alternative ledetråde

*Se ideerne til de yngste og skalér den sværrere.*

*Fx kan der bag på puslespillet skrives tallene til låsekoden med bogstaver i juniorkoden.*



## Alternative ideer til de ældste grene

### Koder og gåder

- **Skjult tekst**  
 Tekst skrevet med mælk eller citron. Teksten kommer frem ved at holde teksten over en flamme.
- **Strimmel**  
 tekst skrevet på en strimmel viklet rundt om fx et kosteskaff. Spejderne finder strimlen og tæt på står det skæfte, som strimlen skal vikles rundt om.
- **Prik-kode**  
 I en tekst er der prikket hul under bogstaverne med en tyk nål. Bogstaverne giver tilsammen ledetråden.

### Samarbejde

- **Vægt**  
 Der er mindst 4 beholdere med et tal anført i bunden og en vægt. Spejderne skal sætte beholderne op i vægtorden og derefter aflæse tallene i bunden. Hvis der er flere end 4 beholdere, så indeholder de bogstaver.
- **Den høje nøgle**  
 Nøglen hænger oppe i et træ. Der ligger byggematerialer til en stige, rafter og sisal. Spejderne skal bygge en stige og kravle op efter nøglen.
- **Burgeren**  
 I et happy meal er gemt koder på pommes fritter, gemt i burgeren, på indpakningen, i / på sugerør mm.



## Alternative ideer til de ældste grene

### Opmærksomhed

- **Brio-togbanen**  
 På 8 brioskinner er et regnestykke, som skal sættes rigtigt sammen for at give et tal. På hver skinne er ved samlingerne et tegn i hver ende. Skinnerne samles, så tegnene sidder sammen. På siden af skinnerne står enten et tal eller et regnetegn, så det tilsammen giver et regnestykke. Fx  $1 + 4 - 2 \times 3$   
 alternativt kan hvert togbane males i regnbuens farver, som så skal samles korrekt for at kunne læse regnestykket.
- **Madpapirene**  
 To stykker madpapir har tal skrevet med prikker, men fordelt med halvdelen af prikkerne på hvert stykke, så man kun kan læse tallene, når man lægger de to stykker rigtigt ovenpå hinanden. Tallene giver koden til en lås.
- **Værktøjskassen**  
 I en værktøjskasse kan man blandt en masse tilfældige ting lægge flere ens - eller flere ting i samme farve. Antallet af udvalgte ting skal bruge til koden. Spejderne skal finde ud af hvilke.
- Det kan fx være skuresvampe i forskellig farve, og hvor der er gemt en kode i en af svampene, hvor der står, at det er antallet af de mørkeste svampe der skal bruges.