

# Smugler-politi-løb



## Formål

Formålet med aktiviteten er at introducere deltagerne for appen *Glympse* gennem en legende aktivitet. Samtidig er det formålet at vise deltagerne, hvordan teknik kan bruges i en smugler/*Grand Theft Auto (GTA)* leg og reflektere over, hvilke fordele og ulemper der er ved dette.

Posterne består af poser med perler, der skal symbolisere diamanter, som smuglerne vil finde. De bliver lagt ud på posterne efter et kort, som laves på dagen.

## Materialer og Apps

Appen *Glympse* gør det muligt at se løbets øvrige deltagere på et kort. Vi har gode erfaringer med at bruge denne til aktivitet og løb.

- Stof til armbind/pandebånd i fire forskellige farver (f.eks. orange, rød, gul og blå).
- Perler i to forskellige farver (evt. rød og grøn).
- Poser til perler.
- To kort med poster med røde perler.
- To kort med poster med grønne perler.
- Fire håndradioer.

Antal personer anbefalet: 16-20

Antal hold anbefalet: 4

Målgruppe: 10+ år



## Afvikling af løbet

Der er fire forskellige hold smuglere (fx orange, rødt, gult og blå hold), som hver har et armbind i deres holdfarve, og bindet skal kunne laves om til et pandebånd (forklaring følger). Hvert hold går samlet rundt fra starten og får inden start udleveret en håndradio. Alle hold er på samme kanal (dvs. at alle kan høre alt, hvad der bliver sagt).

Hvert hold får udleveret et kort med en række poster på. Ved hver post er der to poser med perler/diamanter i enten farven rød eller grøn. Der er ikke lige mange perler/diamanter i hver pose, og et hold må kun tage én pose pr. post. Det er derfor en fordel at komme først til en post og få posen med flest perler, da det gælder om at samle flest point.

To af holdene (her rød og orange) får det samme kort udleveret med oversigt over poster, der indeholder grønne perler/ diamanter, mens de to andre hold (blå og grøn) får udleveret et kort med poster, der indeholder røde perler/diamanter. Holdene oplyses ikke om, at der findes to forskellige kort og to sæt perler.

## Points

Holdet får 20 point ved at samle et sæt diamanter bestående af en grøn og en rød perle. Der gives 1 point pr. post, som holdet har fundet perlerne i og medbringer.

Alle deltagerne på holdet er markeret med et armbind i holdets farve. Når holdet får perler, må de fordele diamanterne mellem holdets medlemmer. Alle deltagerne, der bærer diamanter, skal tage deres armbind på som pandebånd, så det er synligt, hvem der har diamanterne.

Et hold kan fange et andet holds deltagere ved fysisk at fange dem, og de kan også selv blive taget af andre. Hvis en deltager fanges af et andet hold, skal denne give alle sine diamanter til tilfangetageren. (Hvis den 'fangende' ikke i forvejen havde diamanter, skal denne huske at gøre sit armbind til pandebånd, når vedkommende får diamanter).

Det er bestemt på forhånd, hvilke holds deltagere man kan gå efter:

Orange hold kan fange gult hold.

Rødt hold kan fange blå hold.

Gult hold kan fange rødt hold.

Blå hold kan fange orange hold.

Fortsettes



Udover holdene går der også politi rundt i området, som kan fange alle, men ikke selv blive fanget. Holdene kan orientere sig om, hvor de andre hold befinder sig via *Glympse*-appen. Dog kan man ikke se det hold, som hverken kan tage en eller blive taget af en. (Dvs. rød og orange kan ikke se hinanden, og gul og blå kan ikke se hinanden). Politiet kan også ses via *Glympse* og er synlige for alle, samtidig med, at politiet selv kan se alle hold. Der laves et område, som fungerer som Tech-support. Her er der helle for alle hold. Man kan kun blive i Tech-support, indtil man har fået den hjælp, man skulle have, herefter kan Tech-support smide holdet ud af området.

### Afslutning

Løbet afsluttes på et fastsat tidspunkt (f.eks. Efter 30 min.), og herefter findes vinderen ved at tælle point sammen.



Denne aktivitet er udarbejdet af Daniel Graungaard, Tine Skovbo Bunk og Mette Ozol i forbindelse med et seniorkursus i FDF, 2018.