

# Forløb A - Opstartsmøde

*Dette er mere end noget andet et feel-good møde. Det er vigtigt at komme godt fra start - og det er vigtigt at både minispejdere og deres forældre føler at der er et trygt miljø nede i jeres gruppe.*

## **MØDETS PROGRAM:**

### 1) OPSTART

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 [afsnittet om mødets rammer](#) - men gør ekstra meget ud af dem denne dag.

Tidsforbrug: 20 min.

### 2) 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.

Tidsforbrug: 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. [Bliv klogere her: <http://dds.dk/node/5059>]
- Legebase eller sangbase [Find evt en leg på <http://leder.fdf.dk/index.php?id=269>]

Tidsforbrug: 25 min

### 4) BÅLHYGGE

Vær sikker på 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 får I også lejlighed til at snakke med nye forældre, når de kommer for at hente deres nye minispejdere.

Tidsforbrug: 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.

Tidsforbrug: 10 min

## MATERIALER

Brænde

Tændstikker

Forberede bål

Små pinde med spidse ender til at riste skumfiduserne på

Mariekiks (mindst fire per spejder)

Chokoladepålæg (mindst to per spejder)

Skumfiduser (mindst to per spejder)

Evt Snobrødsdej

Evt snobrødspinde

# Forløb A - Kort, kompas og sportegn I

*Kort kompas og sportegn er et forløb i forløbet på i alt 3 møder. På det første af møderne vil fokus være på målestoksforhold og kompasgang.*

## MØDETS PROGRAM:

### 1) OPSTART

Se [afsnittet om mødets rammer](#) for en nærmere beskrivelse af, hvordan du bedst starter mødet op.

Varighed: 10 min.

### 2) INTRODUKTION TIL SPORTEGN, KORT OG KOMPAS

Nedenstående forløb køres optimalt ved hjælp af to poster. Her undervises halvdelen af patruljerne på hver post. Efter ½ time mødes spejderne, synger en sang og spiser et stk. kanelknækbrød. Herefter byttes.

#### POST 1 - Målestoksforhold del 1.

Fælles introduktion. Én leder per patrulje (hvis man har ledere nok)

- Hvad er målestoksforhold? [Læs mere på Wikipedia.](#)
- Hvor stort et skridt er 1 meter?
- Tegn spejderhytten i 1: 25.000

Varighed: 30 min

#### POST 2 - Kompasgang del 1.

På denne post lærer minierne at lave en kompasgang.

- Først laves en fælles introduktion fra aktiviteten i aktivitetsdatabasen: <http://dds.dk/aktiviteter/aktivitet/132>
- Patruljerne laver hver deres lille kompasgang

- Patruljerne går den kompasgang, som en anden patrulje har lavet
- Posten markeres og der skal stå grader og meter til næste post.

Varighed: 30 min

### 3) AFSLUTNING AF MØDET

Til sidst sluttet 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

Kompas

Tegnerredskaber

Papir

# Forløb A - Uartig safari

*Dette er i høj grad et uartig møde. Det er her at spejderne kan gøre alt det de normalt ikke kan derhjemme.*

*Dette er i høj grad et uartig møde. Det er her at spejderne kan gøre alt det de normalt ikke kan derhjemme. Så som leder kræver det måske lidt mod og føling både at være den sjove, men samtidig kunne være lederen.*

*Minierne skal møde op med grimt tøj/badetøj/regntøj/tøj-der-må-blive-ulækkert-og-beskidt OG advarsel til forældrene om, hvad de kan forvente at hente bagefter (et. stk. KLAM mini).*

***NB:*** Oprydningen for lederne bliver lidt længere end sædvanligt...

***NNB:*** Tiden SKAL overholdes. En del af konceptet er, at der hele tiden sker nye ting.

***NNNB:*** Aktivitetens navn skal nævnes! Og det er vigtigt at alle ledere er fit for jungle-fight!

## MØDETS PROGRAM:

### 1) OPSTART

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

Varighed: 10 min.

### 2) MINI-ABENS HYL I JUNGLEN!

Minierne lukkes inde i et patruljelokale, og lukkes først ud, når et bestemt lydniveau er opnået.

Varighed: 10 min

### 3) LEGUANENS VEJ TIL FØDEN

Minierne stiller sig på to rækker (drengene og pigerne på hver sin) overfor hinanden. Minierne skal nu kaste vingummibamser i hinandens munde. Derefter samme princip, men nu med brikjuice med sugerøret som sigte.

20 min

### 4) CAMOUFLAGE PÅ SLETTEN!

Med akvarel farve (vandfarve) males vilkårligt på hinanden efter behov!

Varighed: 20 min

### 5) DEN STORE LIMPOPOFLOD

Glidebane med brun sæbe og presenninger ned ad skrænten.

Varighed: 20 min

### 6) KAMPEN OM OVERLEVELSE

Flødebollekamp og vandkamp i 2 hold. Hvert hold har sin egen base på græsset foran hytten, og har 3 bakker flødeboller pr. hold til rådighed. Derudover har alle en plastickop, og på basen står en balje vand.

Varighed: 15 min

### 7) OPRYDNING PÅ GRUNDEN

Så meget spas kræver desværre en del oprydning. Sæt god tid af til at få minierne til at hjælpe til.

Varighed: 10 min

## 8) AFSLUTNING

Sørg for at få rundet mødet ordenligt af. Se eventuelt afsnittet om mødets rammer.

Varighed: 5 min.

## MATERIALER

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

Decibel måler

Gratis ørepropper. Som alternativ: Lederne går et bestemt antal m. væk fra rummet og minierne lukkes først ud, når lederne har hørt deres råb.

Brikjuice - en per spejder

Vingummibamser - en pose per patrulje

Vandfarver

Pensler

Kæmpe pressening

Flydende brun sæbe

Engangskrus

Flødebolle - en per spejder



# Forløb A - Kort, kompas og sportegn II

*Kort kompas og sportegn er et forløb i forløbet på i alt 3 møder. På det andet af møderne vil fokus være på målestoksforhold og det at bruge kort og kompas.*

## MØDETS PROGRAM

### 1) OPSTART

Sørg for at få sat mødet ordenligt i gang. Se eventuelt [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed: 10 min.

### 2) UNDERVISNING PÅ POSTER

Halvdelen af patruljerne på hver af de to poster. Efter ½ time mødes vi, synger en sang og spiser et stk. kanelknækbrød. Herefter byttes.

#### **POST 1 - Målestoksforhold del 2.**

Fælles introduktion. Én leder per patrulje (hvis man har ledere nok)

- Tegn de 2 skure flagstagen ind på tegningen af hytten (eller hvad I har liggende ved jeres spejderhytte)
- Mål graderne ud ift. hvor de ligger
- Mål afstanden ud
- Mål op hvor store skurene og flagstangen er (find inspiration [på Wikipedia](#))

Varighed: 35 min

## POST 2 - Kort- og kompas-undervisning

Hvordan lægger man en kompasretning på et kort, og finder ud af hvor man skal hen?

- 1. lektion i kort og kompas. [Bliv klogere ved hjælp af [Wiki-udgaven af Spejderleksikonet](#)]

Varighed: 35 min

### 3) AFSLUTNING

Sørg for at få sluttet mødet ordenligt af, hvilket indebærer at alle siger pænt farvel og på gensyn til næste møde.

Varighed: 5 min

### MATERIALER:

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

Papir

Skriveredskaber

Kompasser

Tegningerne fra 'kort, kompas og sportegn I'

Kort - forskellige

# Forløb A - Rekordmøde

*Minispejderne indtager Guinness world book of records. På rekordmødet skal der slås så mange skæve rekorder som muligt.*

## MØDETS PROGRAM

### 1) OPSTART

Se [afsnittet om mødets rammer](#) for en beskrivelse af, hvordan du med fordel starter mødet.

Varighed: 10 min.

### 2) PRÆSENTATION AF REKORDER

I forskellige regi bliver der slået mange specielle rekorder. På dette møde vil vi prøve at slå nogle af disse rekorder. Som leder kan du selv finde flere rekorder.

#### Rekorder:

- Mariekiks på 1 minut. Rekorden er 17 (5 minutter i alt)
- Puste popcorn på 1 minut. Rekorden er 58,1 meter (5 minutter i alt)
- 10 børn igennem hulhopring. Rekorden er 21,7 sekunder (5 minutter i alt)
- 5 ulve skyder elastikker mod 10 krus på 2 meters afstand. Rekorden er 44 sekunder (5 minutter i alt)
- Vejrømøller på et minut. Rekorden er 42. (5 minutter i alt)
- Grillpinde i håret. Rekorden er 400 (20 minutter i alt)
- Snørebånd i munden. Rekorden er 15 (15 minutter i alt)

#### Andre rekorder:

- To meter højt brændende bål (45 minutter i alt)
- Længste ulvehyl, 10 ulve (de hyl en efter en, og de skal overløppe hinanden for hylet må ikke være afbrudt) (15 minutter i alt)

- Længste beskedtransport, 10 ulve (de råber til hinanden) (45 minutter i alt)

Varighed: 10 min

### 3) REKORDFORSØG

Minierne skal nu vælge hvilke rekorder de vil slå. Hver leder får tildelt nogle rekorder og patruljerne skal nu besøge lederne for at slå rekorderne. Husk at motivere minierne til at slå rekorderne. Prøv at se hvor mange rekorder i samlet set kan slå

Varighed: 55 min

### 4) FEJRING AF DE SLÅEDE REKORDER - OG AFRUNDING

Her kan I fejre alle mødets store bedrifter og sige pænt farvel og på gensyn til hinanden.

Varighed: 5 min.

## MATERIALER

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

Mariekijs, fire pakker

En pakke popcorn

Målebånd

Hulahopring

Stopur \*5

Elastikker 100

10 engangskrus

600 grillpinde

300 snørebånd

Brænde (klargjort)

Cykel

Digitalkameraer, så mange som muligt

Noget til at fejre de slåede rekorder med

# Forløb A - Kort, kompas og sportegn III

*Kort kompas og sportegn er et forløb i forløbet på i alt 3 møder. På det sidste af møderne vil minispejderne tage på løb rundt i jeres lokalområde.*

## MØDETS PROGRAM

### 1) OPSTART

Mødets startes på vanlig vis. Se eventuelt [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed: 10 min.

### 2) INTRODUKTION TIL LØBET OG TIL DE INTERNATIONALE SPEJDERTEGN

Giv en introduktion til det forestående løb og de internationale spejdertegn. Du kan få mere at vide om tegnene på [Wiki-udgaven af Spejderleksikonet](#).

Patrulje 1 sendes af sted på løb. Herefter sendes patruljerne afsted med 5 minutters mellemrum.

De 3 resterende patruljer leger "Simon sais", ind til de sendes af sted. Vi kalder denne lege- og vente post for post 0.

## BESKRIVELSE AF LØBET

### POST 0

Patrulje 1 sendes af sted. De andre patruljer leger "Simon sais" med verdenshjørner i 5 minutter, så sendes patrulje 2 af sted osv. Når patrulje 1 kommer hjem leges legen med patrulje 1, så med patrulje 1 og 2 osv.

- Lederen fortæller hvor verdenshjørnerne er ift. lokalt.
- Alle børn står på gulvet. Lederen siger "Simon sais, nord" = alle børnene vender sig mod nord.
- De børn, der ikke umiddelbart vender sig mod nord, går ud af legen = de sætter sig ud til vægen.

- Lederen siger "Simon sais, syd" = alle børnene vender sig mod syd.
- Osv. Indtil der kun er ét barn (eller få børn) tilbage.

De retninger, som lederen kan sige er: nord, syd, øst, vest, nordvest, nordøst, sydøst og sydvest.

## POST 1

Patruljen udmåler grader og meter fra spejderhytten, 81 grader, 450 meter og markerer post 4 på et 4-cm-kort over byen. Post 4 indtegnes på kortet, og patruljen får kortet med.

*Fra post 1 til post 2 går patruljerne efter de internationale spejdertegn: Pile og kryds på jorden.*

## POST 2

Død post (ubemandet). Hvilke signaturer ser I her? Patruljen skriver ned hvilke signaturer, der er afbilledet, og går videre mod næste post.

*Fra post 2 til post 3 går patruljerne efter de internationale spejdertegn.*

## POST 3

Der ligger en ring på jorden (lavet af torv), patruljen placeres i ringen. Der står 3 lamper fx havelamper m. lys i: 1 i sydlig retning, 1 i østlig retning og 1 i nordvestlig retning. Patruljen skal nu fortælle hvilken lampe, der står i hvilken retning. De må gerne brug kompas, til at pejle med.

*Fra post 3 til post 4 går patruljen efter det kort de har med fra spejderhytten*

## POST 4

Hvilken retning peger kirketårne i / hvilken verdenshjørne er tårnet i, ift. resten af kirken?

Postbemandingen fortæller, at de fleste kirketårne i Danmark vender mod vest, og at man derfor kan bruge dem til at navigere efter, når man er ude i landskabet.

*Postbemandingen fortæller patruljen, at post 5 ligger på et givent sted i jeres by.*

## POST 5

Død post (ubemandet). Patruljen svarer (så godt de kan) på spørgsmål om målestoksforhold.

På et 4-cm-kort er:

- 4 cm. = 1.000 m = 1 kilometer
- 2 cm. = 500 m = ½ kilometer
- 3 cm. = 750 m
- 1 cm. = 250 m
- 1 mm. = 25 m

Spørgsmål:

1. Hvor mange cm. skal man måle på et 4-cm-kort, hvis der på en post står, at man skal gå 500 meter?
2. Hvor mange cm. skal man måle på et 4-cm-kort, hvis der på en post står, at man skal gå 300 meter?

*Fra post 5 til post 6 går patruljerne efter de internationale spejdertegn.*

## POST 9

Følgende post kræver stjernehimmel - kan eventuelt udelades.

Postbemandingen udpeger Karlsvognen, for patruljerne, og fortæller hvordan man kan finde Nordstjernen. Postbemandingen udpeger evt. andre stjernetegn (Orion og Cassiopeia).

*Postbemandingen fortæller patruljerne, at næste post ligger et givent sted i jeres by. Når spejderne kommer hertil, så møder de det internationale spejdertegn for "Jeg er gået hjem" = banden skal gå tilbage til hytten.*

*Varighed: 75 min*

## 3) AFSLUTNING

Sørg for at få sluttet mødet ordenligt af og få sagt pænt farvel og på gensyn.

Varighed: 5 min



## MATERIALER:

Print af postbeskrivelser til lederne/postmandskab

Løb skal lægges ud

Internationale sportegn mellem post 1 og 2, og mellem post 2 og 3

Død post med signaturer

Kort til hver patrulje

Besnøringsreb

Død post om målestoksforhold

# Forløb A - Detektivmøde

*På detektivmødet skal man finde frem til morderen på slottet. Mon det var butleren? Spejderne skal være opmærksomme og bruge deres logiske sans hvis de skal finde frem til hvem morderen er.*

## MØDETS PROGRAM

### 1) OPSTART

Sørg for at få startet mødet på god vis. Se eventuelt [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed: 10 min.

### 2) MYSTERIET OM MORDET PÅ SLOTTET

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.

Nedenstående poster behøves ikke at tages i en specifik rækkefølge.

## POSTER

- **Hvem er morderen?** Kikkertkimsleg. Se med kikkert på de ophængte billeder af personer, der alle har alibi, og dermed ikke kan være morderen.
- **Hvor er mordstedet?** lagttagelsesleg, hvor man "rundt omkring" kan se ting fra steder, der ikke kan være mordstedet.
- Hvad er mordmotivet? Kodeleg, hvor løsningen på alle koderne giver de ikke rigtige mordmotiver. Find eventuelt hjælp [på spejdernet.dk](http://spejdernet.dk)
- **Hvad er mordvåbnet?** Klares ved hjælp af nedenstående lege: 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 eller gryde havregrød og en spand med kartoffelmel blandet med vand.

- **Hvem har alibi?** Lyttekimsleg: 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

Morderen afsløres og til slut siger alle pænt farvel og på gensyn til hinanden.

Varighed: 5 min

## SKEMA TIL BRUG I MORDMYSTERIET

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 sabel	
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)

Forløb A - Kniv og økse

Minierne skal på dette møde lære om hvordan man håndtere og behandler knive og økser. Til sidste på mødet kommer minierne til "eksamen" og hvis de består får de udleveret knivbeviset.

## **MØDETS PROGRAM**

### 1) Opstart

Sørg for at få startet mødet ordenligt op og få sagt pænt goddag. Se eventuelt [afsnittet om mødets rammer](#).

Varighed: 10 min

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

- Øksepost: Minierne lære at hugge brænde og stå rigtigt men de gør det.
- Vedligeholdelse af kniv og økse - Hvad skal man ikke gøre for at ødelægge kniven eller øksen - slibning.
- Kniv post 1 - Snitning og sikkerhedsafstand
- Kniv post 2 - Videregivelse af kniv

Varighed: 50 min

Vejledning til knivreglerne kan findes i det vedhæftede dokument (følger snarest).

### 3) 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 tager eksamen leger [hospitalsleg](#) (ekstern hjemmeside)

Varighed: 25 min

#### 4) Afslutning

Sørg for at få sluttet ordentligt af og få sagt farvel og på gensyn til næste møde.

Varighed: 5 min

#### MATERIALER:

Knive, økser, brænde, slidesten - juster antal efter antal minier  
Knivbevis - skal fremstilles inden mødet.

# Forløb A - Lille Nørd

*Minierne skal blive nysgerrige ved at se sjove hverdags fænomener. De skal selv opleve og derefter udføre disse.*

## MØDEBESKRIVELSE

### 1) OPSTART

Sørg for at få sat mødet ordenligt i gang. Skab jeres egne traditioner og find eventuelt inspiration i beskrivelsen af [mødets rammer](#).

Varighed: 10 min

### 2) 7 POSTER MED NØRDE-OPGAVER

Herunder er beskrevet syv poster, som minierne skal løse. Hver post varer cirka 10 minutter.

- **Få glasset til at drikke:** Placer et fyrfadsllys i en balje, fyld derefter vand i baljen så lyset stadig kan tændes. Tænd derefter lyset og sæt et glas over lyset. Når lyset går ud bruges det ilt og vandet vil suge sig op i glasset. Se en [video på YouTube](#), hvor forsøget udføres! Få minierne til at lave forsøget. Hvis de kræver en forklaring: forklar at  $\text{CO}_2$  fylder mindre end ilt.
- **Løft en tændstik uden at røre den:** Placer tre tændstikker som i denne video fra [YouTube](#). Tænd derefter ild i svovlet og se tændstikken røre sig. Vis minierne forsøget og få dem til at gøre det efter.
- **Tænd stearinlys på afstand:** Tænd et stearinlys. Pust det derefter ud, som i [denne video fra YouTube](#). Tænd det derefter igen ved at tænde en tændstik og sætte ilden i berøring med røgen fra stearinlyset, således at lyset ikke bliver tændt på vægen. Fortæl minierne hvordan de skal gøre dette trick, så de selv derefter kan blive overraskede. Husk at gøre dette indenfor eller hvor der er vindstille.

- **Sluk lys med usynlig gas:** Hæld citronsaft i en kande og kom derefter natron i kanden. Ved at hælde "luft" fra kanden over et tændt lys kan man få det til at gå ud. Se hvordan i [denne video](#). Vejled minierne i hvordan se blander "luften" og få dem til at slukke lyset. Forklaring: Ved at blande Natron og citronsaft dannes gasse CO<sub>2</sub>. CO<sub>2</sub>'en vil tvinge ilten væk fra lyset som derefter ikke kan brænde.
- **Få whisky og vand til at bytte plads:** Hæld whisky og vand i hvert sit shotglas. Placer derefter et plastikkort (ex. Studiekort) på vandet, hold derefter god fast på kortet og vanden. Vandglasset og kortet placeres nu på hoved oven på whisky glasset. Flyt derefter kortet så der er en lille sprække mellem vand og whisky glasset. Væskerne vil nu skifte plads. Resultatet kan du se [i denne video](#). Minierne skal se om de kan gøre dig kunst stykket efter.
- **Peber på flugt:** Kom vand i skålen. Herefter drysses peber udover hele vands overflade. Et dråbe sulfo kommes på fingeren og fingeren placeres midt i skålen. Når fingeren rører vandoverfladen vil peberet forsvinde ud til skålens kant. Ved at komme sukker i vandet vil peberet komme tilbage over hele vand overfladen. Se hvordan i [denne video fra YouTube](#). Få minierne til at få peberet til at flygte.
- **Tepose-raket:** Klip toppen af en tepose og hæld derefter posens indhold ud. Stil den tilbageværende pose på en tallerken, således at den står rejst som en cylinder. Tænde derefter ild i posens top og se posen stige til himmels ([video fra YouTube](#)). Lad minierne gøre dette uden at du har vist dem det - de bliver lidt overrasket. **NB:** Erfaring viser at ikke alle teposermærker virker så husk at gøre en test inden mødet. Skal helst gøres indendørs.

Varighed: 70 min.

### 3) AFSLUTNING

Sørg for at få sluttet mødet godt af og få sagt ordentligt farvel og på gensyn.

Varighed: 5 min

MATERIALER:



fyrfadsllys, tændstikker, balje, vand, glas.

Tændstikker, evt. en mønt.

højt stearinlys, tændstikker

Natron, Citron (eller citronsyre), kande, højt stearinlys, tændstikker

2 shotglas, whisky (eller anden væske som er lettere end vand), vand,  
plastikkort

: balje/skål, peber, sulfo, sukker, vand

Tepose, saks, tallerken og tændstikker