

Opstartsmøde - Forløb C

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.

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

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 [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.

[Bliv klogere her: <http://dds.dk/node/5059>]

- Legebase eller sangbase [Find evt en leg på <http://leder.fdf.dk/index.php?id=269>]

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

MATERIALER

Brænde

Tændstikker

Forberede bål

Små pinde med spidse ender til at riste skumfiduserne på

Marietkiks (mindst fire per spejder)

Chokoladepålæg (mindst to per spejder)

Skumfiduser (mindst to per spejder)

Evt Snobrødsdej

Evt snobrødspinde

Forløb C - Tivoli

Formålet med mødet er at minierne skal lære færdigheder inden for pionering og samtidig få at se at pionering kan bruges til noget sjovt.

På mødet skal minierne lære tømmerstik, dobbelt halvstik og krydsbesnøring. Til sidst bygger minierne en simpel karrusel, så de kan komme i Tivoli. Mødet er berammet til 1,5 time. Det er vigtigt at lederne hjælper med at bygge karrusellen.

Hvis man ikke har den store erfaring med pionering eller at man ikke er særligt mange ledere i forhold til antallet af minier kan det overvejes at finde en ekstra leg også strække mødets indhold over 2 gange

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

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

Varighed 10 min

2) 3 POSTER

3 poster á 10 min hvor minierne skal lære om stik og besnøringer

1. Post 1: lære tømmerstikket
2. Post 2: lære dobbeltholvstik
3. Post 3: lære krydsbesnøring

3) STAFET.

Patruljerne skal binde tømmerstik og dobbelt halvstik på en rafte. Patruljen hvor alle medlemmerne har bundet et tømmer stik og dobbelt halvstik først har vundet.

(kan afkortes med kun at vælge tømmerstik eller dobbelt halvstik)

Varighed 10 min

4) BYGNING AF KARRUSELLEN

Instruktion til karrusel kan findes på <http://www.kaspersjemmeside.dk/karrusel> Eller nederst på [forløbssiden](#)

Giv patruljerne delopgaver så karrusellen kan samles til sidst. Et eksempel kunne være at lade to patruljer bygge hver sin karrusel "arm" og en tredje være med til at klargøre midterraften.

Lad lederne hjælpe med at tjekke alle besnøringer, så minierne kan få en sikker karruseltur.

Varighed 30 min

5) TIVOLITUR I KARRUSELLEN

Alle minierne får en tur i karrusellen.

Varighed 5 min

6) AFSLUTNING

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

Varighed 5 min

Karrusellen kan med fordel vises til forældre og søskende efter mødet. Der er ikke tid til at minierne rydder karrusellen væk i dette møde, hvorfor lederne må beregne at gøre dette efter mødet.

MATERIALER

Minimum et besnøringsreb pr. mini

Rafter

1 x 5 m	Midterrafte
4 x 3 m	Karrusel
4 x 2 m	Tværstivere på karrusel
4 x 1 m	Sidderafter på karrusel
12 x 1 m	Pløkke til bardunopstramning

Reb

30	Besnøringsreb
4 x 8 m	Barduner (reb)
4 x 10 m	Bærer karrusellen reb

Forløb C - Gæt en lort

Formålet med mødet er at minierne får kendskab til forskellige dyr i skov og på landet. Derudover skal de udvikle kreative evner.

Minierne lærer om følgende dyr: geder, dådyr, rådyr, ræve, heste, hunde, harer og grævlinger.

Minierne kan blive meget beskidte ved at lave lorte med "lortemasse", så husk vand til afvaskning.

Mødet er berammet til 1,5 time. og kan med fordel foregå i en skov eller lignende

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

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

Varighed 10 min.

2) PRÆSENTATION AF DE 8 DYR OG DERES LORT.

Inddel minierne i 2 grupper A og B

Materiale: Billeder af dyrene og deres lort

Billederne findes i bilagslisten nederst på [forløbssiden](#)

Varighed 5 min.

3) LORTE

Gruppe A: Starter med at efterligne dyrenes lorte ved at forme lorte af lortemasse (evt. Sammen to og to). Minierne placerer sin lort i skoven indenfor markeret område. (alle lorte af samme slags placeres indenfor samme kreds,

eller en leder placerer lorten).

Materiale: lortemasse

Gruppe B: Snakke om egenskaber ved dyrene. Opfører sig som dyrene.
Går/bevægelse (stafet) + siger/lyd + spiser som dyrene.

Varighed 20 min.

4) GRUPPERNE BYTTER

Varighed 20 min.

5) GÆT EN LORT.

Minierne skal nu gå rundt til lortene og gætte hvilke dyr de tilhører. Når man har gættet en lort sættes et flag med dyrets navn i lorten.

Evaluer hvor gode minierne er til at gætte de rigtige lorte.

Materiale: Flag med dyrenavne

Varighed 15 min.

6) LEG:

Alle mine kyllinger kom hjem! - det tør vi ikke - hvorfor ikke? - fordi ræven er ude! - så gå/løb som en _____ (dyrene fra i aften)

Varighed 10 min.

7) LEG:

F. eks . 2 mand frem for en enke, eller andet som I ikke har brugt fra www.legedatabasen.dk

Varighed 5 min.

8) AFSLUTNING

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

Varighed 5 min.

FORBEREDELSE:

Lave flag,

Print dyr evt. Laminer, fotos af dyr + lort

Find egenskaber om dyr på nettet

evt. <http://www.skoleniskoven.dk/default.asp?m=17&a=1390>

Prøve at lave lortemasse

MATERIALER:

Print af dyr + tilhørende lort

Lortemasse: Massen består af havregryn, mel, vand, kulør

Flag: Tandstikker med dyrenavne tapet til toppen - minimum 5 pr. dyr

Vand til rengøring af minier

Forløb C - Møde om vægt og afstand

Formålet med mødet er at minierne skal få en bedre forståelse af genstandes vægt og massefylde samt afstande.

Mødet består af 5 'levende' og 3 'døde' poster og er berammet til 1,5 time.

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

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

Varighed 10 min

2) POSTLØB:

5 levende poster og 3 døde. Patruljerne kan tage posterne i vilkårlig rækkefølge. Hvis der er kø på posterne kan patruljen selv vælge at gå videre. Posterne fordeles rundt på spejdergrunden.

Varighed 70 min.

LEVENDE POSTER:

- Minierne skal vide hvad vægt er: De skal finde $\frac{1}{2}$ kg jord, $\frac{1}{2}$ kg vand og $\frac{1}{2}$ kg sten - snak evt. om at ting fylder forskelligt selvom de vejer det samme.

Materialer: køkkenvægt, evt. skål til at have at veje tingene i

- Skridtlængde: opmål længden af miniernes skridt - minierne skal nu prøve at afmåle 50 meter ved hjælp af skridt.

Materialer: GPS eller 50 meter målebånd, tommelstok, målebånd

- Kropslængde: minierne skal lave et kropskort, så de noterer sig hvor lange deres: ben, fødder, hænder, arme, mm er.

Materialer: Kropskort (pap eller lign. med ting de skal måle), minimum 3 målebånd.

- "Patruljens størrelse": Patruljen skal stille op i rækkefølge alt efter; vægt, højde, skostørrelse mm.

Materialer: badevægt

- Æggekast: En mini kaster et æg, resten af patruljen skal nu gribe ægget med et lagen ved at holde det udstrakt. Minierne skal nu se hvad langt de kan kaste ægget uden det går i stykker.

Materialer: Lagen, 15 æg

DØDE POSTER

- Opdeling i dusin: Patruljen skal finde ud af hvor mange snese/ dusin sten som er i en pose ved posten. Svar skrives ned og gives til slut

Materialer: pose med små sten + post beskrivelse

- Søøverkort: Patruljen skal finde skatten ved at følge kortet fra postens placering. Kortet består af en beskrivelse: 3 fødder mod venstre, 5 fødder mod højre, 2 fødder ligeud osv.

Materialer: Kortbeskrivelse + postbeskrivelse + skat

- Massefylde: Hvor mange poser sten passer til posen med havregryn.

Materialer: vægt, poser med sten og havregryn

3) AFSLUTNING

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

Varighed 5 min

Hvis løbet afsluttes for hurtigt kan der med fordel indføres en leg

MATERIALER:

Levende poster:

Køkkenvægt og skål

GPS eller 50 meter målebånd, tommelstok, målebånd.

Badevægt

Kort (pap eller lign. med opskrevet ting de skal måle), minimum 3 målebånd.

Lagen, 15 æg (Juster antallet af æg efter antallet af patruljer).

Døde poster:

Postbeskrivelser - da posterne er korte kan beskrivelserne med fordel skrives i hånden.

Pose med små sten (antallet skal være deleligt med en snes).

Sørøverkort og beskrivelse.

Vægt, poser med sten og havregryn

Forløb C - Nordiske Mytologi

Minierne skal besøge den nordiske mytologi. Mødet kan med fordel flyttes uden for spejdergrunden til skov, park eller lignende. Minierne lærer om konkrete personer fra den nordiske mytologi, øver samarbejde og bryder grænser.

Udklædning af postmandskab kan anbefales. Mødet er berammet til 1,5 time.

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

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

Varighed 10 min

2) KORT INTRO

Om nordisk mytologi, guderne, deres krige, jætter, mennesker, Asgård, Magiske dyr. For information se [her](#) (wikipedia)

Når Ragnarok kommer skal minierne skjule sig i Mimers lund (det eneste sted mennesker kan overleve under Ragnarok) for ikke at dø. For at få adgang til mimers lund skal de samle "De Magiske Symboler" (æble, kys, mønt, guldhår, vand fra Mimers Brønd)

Minierne skal nu på postløb for at indsamle symbolerne

Varighed 10 min

3) POSTLØB

Ca 8 minutter pr. post ~60 min

THOR:

Minierne skal lave et taljetræk så de er stærkere end Thor. Symbol: guldhår fra Thors kone Sif

MIMERS BRØND:

Minierne skal ofre en negl til Mimer for at få en flaske med visdomsvand. Symbol: Vand

FREJA:

Få læbestift på og sætte et kys på kærligheds-pergamentet som de skal bringe til Mimers lund: Frejas kys giver herpå den endelige adgang. Symbol: Papir med kys

HEIMDAL:

Få adgang til Gudernes Verden ved at gå over broen Bifrost (bro lavet af to reb bundet op mellem to træer, et reb til at gå på, et til at holde ved). De kan kun passere Heimdal ved at overbevise ham om at de ikke vil gøre gudernes verden noget ondt. Og bevise at de ikke er jætter. De skal på vej over plukke et stykke himmelsky (vat). Symbol: Vat

IDUM:

Død post, plukke et æble som er hængt op i et træ lidt oppe. Idum er ungdommens gudinde. Symbol: Æble

HYMER:

Død post, drikke mjød fra et stort glas, på bunden ligger der en mønt. Symbol:
Mønt

LOKE:

Vende/huskespil med magiske dyr hvor den ene del er et billede og den anden navnet på skrift. De må slå med en terning for at få hjælp af Loke, hvis de slår 6 må de stille ham et spørgsmål til en brik(eks. Hvilket dyr er Sleipner?) Dyr:

1. Midgårdsormen
2. Sleipner, Odins 8 bandede hest
3. Tandgrisner og Tandgnjost, Thors geder
4. Hugin og Munin, Odins ravne
5. Fenrisulven
6. Heidrun, ged med mjød

Symbol: Terning

4) MIMERS LUND

Når patruljerne bliver færdige, dette kan ske løbende, skal de ind i Mimers Lund, (gå gennem en port af reb), de skal nu aflevere symbolerne mod at komme ind.

Inden i miners lund sætters en leg i gang. Forslag: Føde en bjørn [link til <http://leder.fdf.dk/inspiration/aktiviteter/legedatabasen/cat/tonselege/actdb/foede-en-bjoern/>]

Varighed 10min

5) AFSLUTNING

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

Varighed 5 min

Vendespillet kan findes i Bilagslisten nederst på [forløbssiden](#)

MATERIALER

Thor: talje, reb, 5 x guldhår (garn, tråd)

Mimer: 5 x flasker med vand (evt. gamle Underberg flasker, eller samme størrelse), negleklipper

Freja: 5 x hvidt karton(evt. vandfast papir fra hytte), læbestift, tusch

Heimdall: 2 x reb + 5 x vat (sky)

Idun: 5 x æbler på snor, seddel med beskrivelse

Hymer: 5 x store krus, æblejuice, citronvand (mjød), 5 x mønter, seddel med beskrivelse

Loke: Vendespils brikker med dyr og navne, 5 terninger, tæppe

Bonus udklædning til alle guderne udklædning, beskrivelse af de forskellige guder, lygter hvis det er mørkt (flagermus, stearinlys)

Forløb C - Krøllebølleløb

Kodeløb med krøllebølle. Samtidig med at minierne hører om den frække krøllebølle løser de simple koder.

Alle Koderne findes i Bilagslisten nederst på [forløbssiden](#)

MØDETS PROGRAM:

1) OPSTART

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

Varighed 10 min

2) INTRODUKTION

Intro til krøllebølleløb, fortæl gerne med bornholmsk accent.

Varighed 10 min

Krøllebølle har lavet kodeordet til at åbne Langbjerg med. Men han har nu glemt kodeordet!! Så nu kan Bobbarækus (hans far, som elsker is) ikke få is.

Krøllebølle har dog skrevet det nye kodeord ned i koder rund omkring hos folk han stoler på, og i koder kun han kender. Problemet er bare at han ikke helt kan huske hvordan det er han løser koderne.

Krøllebølle er på XXX (indsæt sted) fordi han er bange for Bobbarækus, og vil ikke vende tilbage til Bornholm før han igen kan koden. Og nu har han opsøgt spejderne fordi han ved de er gode til at løse koder og finde spor.

Kodeordet (ikke i koder) er: Olsker, Østerlars, Nyker, Nylars

Og det skal være i den rigtige rækkefølge; tættest afstand til Langbjerg (Sandvig).

3) LØB

Postløbet løbet begynder, med fire levende poster på 10 min pr post.

POST 1:

Fisker har tabt sin fisk i toilettet skal have hjælp til at få fisken op inden den bliver skyllet ud. Koden er inde i fisken. Koden står i runer. (Olsker)

POST 2:

Glaspuster/keramiker som virkelig har "sælgerhatten" på. Når de har købt noget er koden på deres kvittering. Koden står med frimurerkoden. (Østerlars)

POST 3:

Mejerist som virkelig er ked af det fordi der ikke er noget is at lave med alt det indkøbte mælk. Han kan blive glad hvis vi hjælper ham med at drikke mælken inden den bliver sur. Koden står i bunden af mælkekartonen. Koden står i morse. (Nyker)

-. /-. -- /-. -./ /.- //

POST 3:

Person med Økuller som skal personificeres koden står i nakken på personen. Koden står i tal (A=1). (Nylars)

14 25 12 1 18 19

Nøglerne til koderne kan gemmes i området hvis minierne ikke kender koden

4) AFSLUTNING AF KRØLLEBØLLELØB

Minier kommer og siger deres koder, således at de kan hjælpe krøllebølle. De kan få hjælp af et kort over Bornholm, for at finde ud af hvilken rækkefølge de skal bruge koderne i.

Varighed 10 min

5) LEG:

[Evolutionsleg](#)

Varighed 15 min

6) AFSLUTNING

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

Varighed 5 min

MATERIALER:

Fisk

Mælkekartoner med kode i bunden

Koder til de andre poster samt kodenøgler, se bilag for koder andre koder kan laves her [\[link til](#)

<http://www.spejdernet.dk/Inspiration/Spejderleksikon/Koder.aspx>

"grimme" ting til keramikeren.

Kort med kirkerne indtegnet på Bornholm

Udklædninger til post bemanningen

Forløb C - 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.

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 HÅNDTERE 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.

Forløb C - 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 fyrfadslys 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 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 gase CO₂. CO₂'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