

Agentläger

Övergripande story

Scouterna har kommit till lägret för att gå i agentskola. De ska få lära sig allt man behöver för att bli en bra agent.

När agenterna har samling på lördagen så händer något oväntat. Några skurkar har placerat ut en bomb! Ledarna kommer utspringandes med bomben under samlingen. Vad ska vi göra nu? Någon riktigt skicklig måste desarmera bomben. Det blir den patrull som presterar bäst i agentskolan som får det uppdraget.

Patrullerna

Scouterna delas in i patruller. Varje patrull får ett kännetecken som exempelvis mustasch, solglasögon, slips, hatt, kikare, keps.

Varje patrull får en attachéväska med tillhörande handklov. Den ska en i patrullen bära under hela lördagen. På väskan står telefonnumret till en telefon som patrullen hade. De skulle skydda telefonnumret från de internationella spionerna så det inte syntes när de gick runt under dagen.

Väskan tillverkas av ett lock till en låda med kopieringspapper som var svartmålad. Handklovar i plast från leksaksbutik.

Varje patrull fick även en bit av en ritning som de skulle ta väl hand om så de internationella spionerna inte fick tag i den.

Utmanarna

Utmanarna är internationella spioner med basker. De försöker få tag på en ritning där varje patrull har en del av ritningen. Spionerna ringer numret som står på patrullernas väska och då måste patrullen gå till ett område där det hålls fångna och lämna över ritningen. För att komma ut måste de fiska upp en nyckel som hänger en bit bort. De hittar pinnar och surrgarn inne på området som de kan använda. Utmanarna kan låta det gå olika fort att bli fri genom att ibland upptäcka vad de håller på med.

Klädsel

Ledarna hade på sig något svart, typ kavaj, kappa eller dylikt samt solglasögon.

Fredag

När scouterna anländer får de sina agentnamn och fyller i sin namnbricka.

Agentnamnen bildades av ett adjektiv och ett namn. Adjektiven finns på en lista och scouterna snurrar på ett hjul för att få sitt adjektiv. Sen drar de antingen ett kill- eller tjejnamn från en skål. De får själva välja om de vill ha ett kill- eller tjejnamn.

På namnbrickan ritar de av sig själva, sätter sitt tumavtryck, skriver sitt namn och bestämmer sin agentspecialitet.

Lördag

På lördag morgon delas scouterna in i patruller och de får sitt kännetecken och sin del av ritningen. De får även ett startkort som visar i vilken ordning de skulle göra kontrollerna.

Under samlingen kom ledarna springandes med bomben, se text i stycket om övergripande story.

Kontroller:

Alla kontroller kan ge 1-100 poäng. Ledare bestämmer poängsättningen själva. Poängen skrivs med osynligt bläck på startkortet. Varje kontroll ska ta ca 15 min från att de kommer tills de lämnar.

Ledtrådar på vilken tråd som ska klippas på bomben sprids ut längs rundan. Trådarna ska klippas i ordningen gul, grön, röd, svart. Klipp ej brun, blå, orange, vit.

Förmiddag:

Knäcka koder

Ett legoschiffer där en legoplatta visar alfabetet från A till Ö. T.ex att A är en vit fyra och en gul tvåa. B är en två röda fyror och en tunn blå trea o.s.v. Den andra legoplattan innehåller meddelandet (skriv siffror med bokstäver)

Scotchiffer där ordet i lösningsmatrisen är AGENT istället för SCOUT.

Kodskiva med två skivor som sitter ihop där den ena är större än den andra. Hela alfabetet står på både den yttre och inre skivan. Det står även två siffror bredvid varje bokstav (varje siffra måste vara unik). Scouterna får en kod t.ex 3728. Då ska den de snurra den yttre och inre skivan så att den inre skivans 37 ska vara i linje med yttre skivans 28. Då har scouterna fått fram sin kodnyckel. Låt säga att det står bokstaven A bredvid siffran 37 och siffran B vid

siffran 28. Då ska alla A i meddelandet översättas till ett B. De gör sen likadant med alla andra bokstäver de har i sitt hemliga meddelande d.v.s. tar bokstaven i sitt meddelande, letar upp den på den inre skivan och kollar sen på bokstaven på yttre skivan för att få fram den riktiga bokstaven.

Biljakt med skottkärra. Hinderbana med skottkärra t.ex vippbräda, slalom m.m. Patrullen måste röja undan hinder för att skottkärran ska kunna köra på banan. En scout i skottkärran med ratt och bälte och en som kör. Ta tiden på körningen. Ju snabbare desto bättre. Kan även få poäng för samarbete.

Minnestest. Kims spel med spionprylar på rad. Ange dem i rätt ordning. Skriva ner så många som möjligt i rätt ordning.

Lögndetektorn. Ställa ja/nej frågor för att ta reda på saker om ledarens katt. Ledaren har fingrarna på en lögndetektor som visar med olika ljus om det är lögn eller sanning. Lögndetektorn byggs av en pappkartong där det monteras en lampa som kan visa rött/grönt och ledaren trycker på rätt lampa beroende på om hen ljuger eller svarar sanningsenligt när hen svarar på scouternas frågor.

Kriminalteknik. Matcha sko till skoavtryck. Matcha däckavtryck mot däck på ledarbilar.

Agenthäfte. Häfte med en massa frågor som kan ge poäng. Exempelvis kända byggnader, platser och personer.

Eftermiddag:

Escaperum (se separat dokument). Koder gömda i dekorationerna inne i ett rum. Hitta sifferkod till kassaskåpet. I kassaskåpet finns en instruktion om att man ska hitta namnet på en skurk som ska skickas till ett telefonnr som finns gömt i rummet. Scouterna ska sen hitta telefonnr och hitta en sifferkod som matas in på en miniräknare som ska hållas upp och ner för att få fram ett namn. Namnet ska skickas med sms till telefonumret. För fullständiga instruktioner, se dokumentet "[Escaperum](#)".

Kommandocentral (se separat dokument). Följa instruktioner i telefon med öronsnäcka. Scouterna kopplar upp sig med videosamtal via WhatsUp. En scout får en ledartelefon med öronsnäcka och går in på "planen". Resten av gruppen får inte se scouten utan har kontakt via WhatsUp. Gruppen har ett papper med ett rutnät över området. De har också ett papper med en lista på saker som innehåller koder och var sakerna ligger i rutnätet. De ska guida scouten till rätt ställe, få hen att hitta saken och koden och meddela den till gruppen. Gruppen för in koden på sitt papper och när alla bokstäver är hittade och införda på pappret

får de fram en övergripande kod som de meddelar ledaren.

Laserlarm. Rött lasergarn med bjällror. Ta sig igenom laserstrålarna och avaktivera larmet genom att knappa in en kod på telefonen. (PIN-kod på mobiltelefon). Koden får de av ledaren och de måste memorera den utantill.

Prickskytte. Skjuta på bilder med vattenpistol (civila/skurkar) i en bana. De ska träffa skurkarna men inte träffa de civila. Sätta bilder på insidan av locket på en lyktlåda som öppnas med snören så att scouterna snabbt måste avgöra om det är en skurk eller en civilperson.

Kamouflage. Patrullen ska gömma sig i skogen. Ledaren visar en plats där ett foto kommer att tas och när fotot tas ska de inte synas. De har fem minuter på sig att kamouflera sig. Det får även några prylar de kan använda för att gömma sig bakom.

Agenthäfte. Fortsätta svara på frågor i häftet.

Agentfest

På kvällen blir det fest. Scouterna har fått reda på i förväg att de gärna får ha finkläder med sig. Det blir tre rätters middag vid fint dukade långbord.

Efter middag finns det kortspel, tärning, roulette m.m.

I slutet på festen släcks ljuset. En ledare skriker för hon har blivit av med sitt diamanthalsband. Dörren står på glänt och det ligger "ledtrådar" som leder ut på gårdsplanen. Scouterna följer ledtrådarna och hittar smycket som tjuven tappat. Ledtrådarna är tappade handskar, avrivet tyg, en diamant och en tänd ficklampa. Scouterna hittar smycket men vet fortfarande inte vem tjuven är. Det ska de lista ut under söndagen.

Ha två likadana smycken där ledaren har ett som döljs när ljuset släcks och ett som är gömt utanför.

Söndagen

Ledtrådar till skurken som tog halsbandet. Ledtrådarna är utspridda på lappar i närområdet och scouterna får gå runt och leta lappar och försöka lista ut vem skurken är.

Ledarna avslöjar den vinnande patrullen baserat på poängen på startkorten och den patrullen får desarmera bomben som final.

En låda har målats som en TNT-bomb från Minecraft. På lådan får alla deltagare skriva sina namn. Den vinnande patrullen får skriva sina namn på sidan med "Vinnare". Lådan sparas på scoutlokalen som minne från lägret.