

<b>Koodisormukset</b>
Tarvikkeet: Ohjeet, rautalankaa tai johtoa, pihdit katkaisuun, värillisiä papereita.
<b>Tuntomerkkejä</b>
<p>Tuntomerkkien havainnointia voi harjoitella leikkien tai tuntomerkkitehtävän avulla. Tuntomerkkitehtävästä voi leikata henkilöiden kuvia ja harjoitella tuntomerkkien muistamista kimleikin avulla.</p> <p>Tuntomerkkien havainnointia leikkien: Kaksi seikkailijaa aloittaa. Seikkailijat katsovat pariaan esimerkiksi 30 sekunnin ajan ja painavat toisen ulkonäön mieleen. Sitten kumpikin muuttaa jotain ulkonäössään (esimerkiksi pinnin toiselle puolelle, hiukset korvan taa, hanskat käteen, eri sukat jalkoihin) ja toisen pitää keksiä ero. Nopeampi keksijä voittaa ja saa eteensä seuraavan haastajan.</p> <p>Kaverin tunnistus-leikki: Yksi seikkailijoista lähtee huoneesta, muut päättävät kuka on hänen kaverinsa. Seikkailija palaa huoneeseen ja selvittää kyllä-ei kysymyksillä, kuka hänen kaverinsa on.</p> <p>Kirkonrotta naamioituneena: Retkikirjeessä voi ohjeistaa seikkailijoita pakkaamaan naamioitumistarvikkeita (esim. aurinkolasit, hattu, peruukki, huivi). Testatkaa onnistuuko kirkonrottaa pelatessa naamioituneiden kavereiden tunnistaminen.</p>
<b>Muita leikkejä</b>
<p>Kättelymurhaaja  Sillit purkissa  Ihmismuistipeli esim. maneereilla  Rosvo ja poliisi  Sormus narussa  Piilonen  Salaliitto</p>

L-SP Sampovihjari 2023

Salapoliisi-haasteen toteuttaminen seikkailijajoukkueen yöretkellä



## Aikatauluesimerkki

Ajankohta	Mitä tehdään
Lauantai	
10.00-10.20	Saapuminen ja majoittautuminen
10.20-11.00	Salapoliisikorttien täyttäminen
11.00-12.30	Lounaan valmistus trangialla + johtolanka
12.30-13.30	Tiskaus ja vapaa-aika
13.30-14.45	Salakirjoitus ja näkymätön muste
14.45-16.00	Leikkejä ja vapaa-aikaa
16.00-17.00	Päivällinen nuotiolla
17.00-18.00	Tiskaus ja vapaa-aika
18.00-18.30	Koodisormusten valmistus
18.30-21.00	Saunat, iltaohjelma ja iltapala
22-23->	Iltasatu ja hiljaisuus
Sunnuntai	
8-8.30	Aamupala
8.30-9.00	Tiskaus ja vapaa-aika
9.00-10.00	Tuntomerkkejä
11-11.30	Lounas
11.30-13	Pakkaaminen, siivoaminen ja kotiinlähtö

### Salapoliisikorttien täyttäminen

Tarvikkeet: Salapoliisikortit tulostettuna, kyniä, mustetyyny.

Seikkailijat saavat täyttää salapoliisikortit ja vertailla sormenjälkiään. Löytyykö sormenjäljistä kaaria, silmukoita tai pyörteitä?

Muistakaa salapoliisit olla retken aikana tarkkaavaisia, jotta huomaatte jos tapahtuu jotain epäilyttävää!

### Johtolanka

Voi ei! Trangioilla piti tehdä ruokaa, mutta tärkeä työväline/raaka-aine ei ole siellä missä pitää. Tilalla oli jotain aivan muuta (halko, löylykauha, vessapaperirulla...). Voisivatko seikkailijat viedä väärässä paikassa olleen tavaran paikoilleen ja auttaa puuttuvan tavaran etsinnässä? Voit tehdä tästä pidemmän johtolankaradan, jossa ”hassussa paikassa olevat tavarat” ja kirjoitetut vihjeet johdattavat seikkailijoita ratkaisuun.

Trangioiden osia voi myös olla lukittuna numerolukon kanssa. Koodin numerot voi selvittää esimerkiksi laittamalla numeroidut, eri painoiset esineet oikeaan järjestykseen.

### Salakirjoitus ja näkymätön muste

Tarvikkeet: Ohjeita salakirjoitukseen ja näkymättömään musteeseen. Tarvikkeita erilaisten musteiden kokeilemiseen. Pohja joukkueen omaa salakirjoitusta varten.

Testatkaa erilaisia salakirjoitustapoja ja lähettäkää toisillenne salaisia viestejä! Keksittekö oman salakirjoituksen?

Vinkki! Kun ohjeistat seikkailijoita kirjoittamaan joukkueen oman salakirjoituksen muistiin, voit kirjoittaa tulevaisissa kokouksissa ohjeita salakirjoituksella. Esim. kolon ovesa voi odottaa ohje: ”Jakautukaa kahteen ryhmään ja menkää kolon taakse.”

Salapoliisi-nimi:

Erityiskyky:

Tärkein varuste:

Kulkuväline:

Vahvuus:

Heikkous:

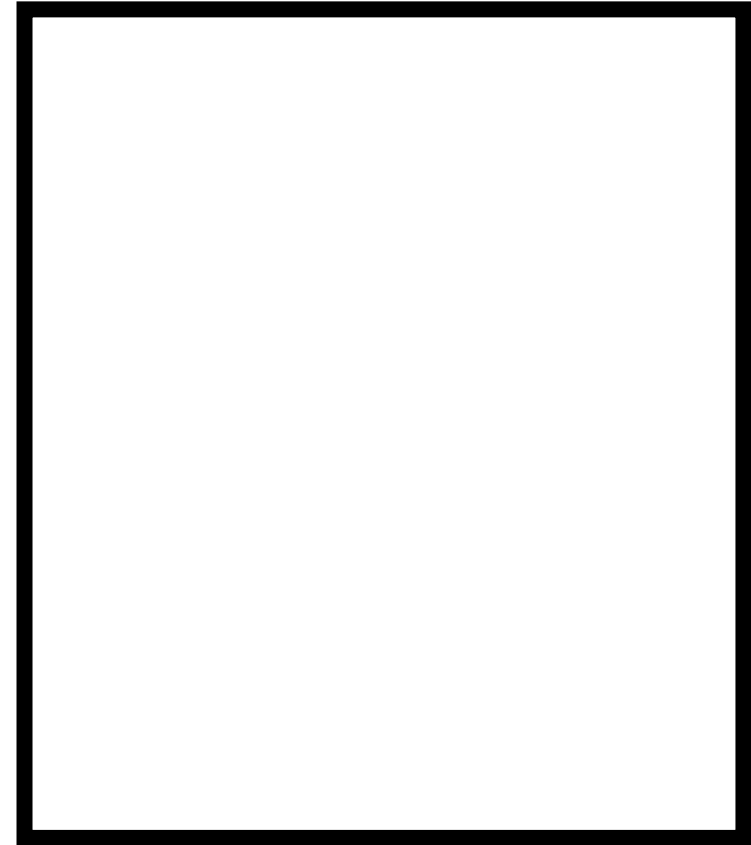
Tietolähde:

Kuuluisin teko:

Arkki-vihollinen:

Iskulause:

Lemmikki:



Tunnistaisitko minua?

Sormenjäljet:

# SALAKIRJOITUS

## TAKAPERIN

1. Kirjoita viesti takaperin
2. Jaa se sitten uusiin ryhmiin

Esimerkki: Partiolaiset ovat

1. tavo tesialoitrap
2. tavote sia loi trap

Salakirjoituksen ratkaisu: Aloita viestin kirjoittaminen lopusta ja katso, alkaako sanoja syntyä.

## KAKSOIS-TAKAPERIN

1. Jaa kirjaimet kahden ryhmiin
2. Kirjoita parit takaperin

Esimerkki: Partiolaiset ovat

1. (pa)(rt)(io)(la)(is)(et) (ov)(at)
2. (ap)(tr)(oi)(al)(si)(te) (vo)(ta)  
aptrioalsite vota

Salakirjoituksen ratkaisu: Yritä kääntää ensimmäiset kirjainparit toisinpäin ja katso, yhtyvätkö ne sanoiksi.

## TAKAPEROISRYHMÄT

1. Ryhmittele viestin kirjaimet eri tavoin
2. Kirjoita joka ryhmä takaperin

Esimerkki: Partiolaiset ovat

1. parti olais etovat
2. itrap sialo tavote

Salakirjoituksen ratkaisu: Yritä kääntää joka ryhmän kirjaimet ja etsi sanoja.

## MITÄTÖN KESKUS

1. Jaa viesti tasalukuisiin kirjainryhmiin
2. Jaa joka ryhmä kahtia
3. Pane mitätön kirjain (mikä tahansa) joka ryhmänpuolikkaan väliin

Esimerkki: Partiolaiset ovat

1. part io lais etovat
2. pa rt i o la is eto vat
3. paert iao laois etosvat

Salakirjoituksen ratkaisu: Vedä yli parin ensimmäisen ryhmän keskikirjain. Yritä sovittaa muut kirjaimet sanoiksi.

## CAESARIN SALAKIRJOITUS

Tekstin jokainen kirjain korvataan sitä aakkosissa aina saman sovitus kirjainmäärän jälkeen tulevalla kirjaimella.

Esimerkki: Partiolaiset ovat

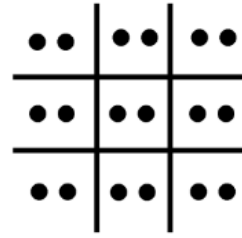
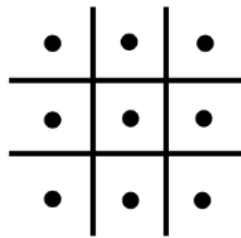
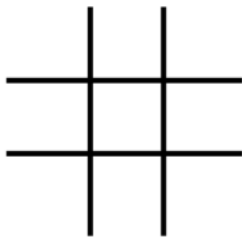
- 1 kirjain eteenpäin: Qbsujpmbjtfu pxbu
- 2 kirjainta eteenpäin: Rctvkqnckugv qycv

Salakirjoituksen ratkaisu: Kirjoita jokaista kirjainta edeltävä kirjain (esim. c->b) ja katso, alkaako sanoja syntyä. Kokeile seuraavaksi kaksi kirjainta taaksepäin (esim. c->a).

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	R	S

T	U	V
X	Y	Z
Å	Ä	Ö



Esimerkki: Partiolaiset ovat



# NÄKYMÄTÖN MUSTE

- Kuumaa vettä
- Ruokasoodaa
- Kurkumaa
- Käsidesiä
- Sekoitusastiat ja siveltimet

Sekoita noin puoli desiä kuumaa vettä ja reilu teelusikallinen ruokasoodaa. Kirjoita/maalaa seoksella haluamasi viesti paperille. Anna kuivua.

Sekoita hieman kurkumaa muutamaan painallukseen käsidesiä. Maalaa seoksella esiin ruokasoodalla kirjoitettu viesti. HUOM! Kurkuma sotkee ja värjää herkästi.

- Kuumaa vettä
- Ruokasoodaa
- Rypälemehua
- Sekoitusastiat ja siveltimet

Sekoita noin puoli desiä kuumaa vettä ja reilu teelusikallinen ruokasoodaa. Kirjoita/maalaa seoksella haluamasi viesti paperille. Anna kuivua.

Maalaa rypälemehulla kirjoitettu viesti esiin.

- Valkoinen kruunukynttilä
- Vesivärit ja vettä
- Sivellin

Kirjoita/piirrä kynttilällä haluamasi viesti valkoiselle paperille.

Maalaa vesiväreillä kirjoitettu viesti esiin.

- Sitruunamehua tai maitoa
- Sivellin tai hammastikku
- Paperin kuumennukseen kynttilä tai uuni

Kirjoita/piirrä sitruunamehulla tai maidolla haluamasi viesti paperille, voit käyttää sivellintä, vanupuikkoa tai hammastikkua.

Lämmitä paperia varovasti uunissa (200 astetta, 2-3 min) tai kynttilän avulla saadaksesi viestin esiin. Olethan varovainen!

## JOUKKUEEN SALAKIRJOITUS

Keksikää vuorotellen jokaiselle kirjaimelle sitä kuvaava merkki. Olkaa tarkkana, että merkit on helppo erottaa toisistaan ja ne on tarpeeksi helppo piirtää. Voitte keksiä merkkejä esimerkiksi joukkueen nimelle ja usein tarvituille sanoille, kuten "vihje", "ole varovainen" tai "kolo".

A		B		C		D		E	
F		G		H		I		J	
K		L		M		N		O	
P		Q		R		S		T	
U		V		W		X		Y	
Z		Å		Ä		Ö		!	
?		1		2		3		4	
5		6		7		8		9	

## Salaliitto-peli

Yksi menee huoneen ulkopuolelle arvaajaksi. Muut asettuvat ringiin ja päättävät pelinjohtajan. Arvaaja tulee ringin keskelle. Pelinjohtaja aloittaa liikkeen ja vaihtaa sitä välillä ja muut matkivat aina häntä. Arvaaja yrittää huomata pelinjohtajan. Kun pelinjohtaja jää kiinni, johtaja vaihtuu.

## Kättelymurhaaja

Leikin tavoitteena on selvittää, kuka on murhaaja. Sampo pyytää kaikkia sulkemaan silmänsä ja piirtää yhden leikkijän selkään rastin, merkiksi siitä että hän on leikin murhaaja. Leikkiä lähdetään leikkimään siten, että leikkijät kuljeskelevat ympäriinsä kätellen toisiaan. Murhaaja murhaa muita leikkijöitä kutittamalla kaveria ranteesta tai kämmenestä heidän kätellessään. Murhattu kättelee vielä tämän jälkeen kolmea muuta leikkijää ennen kuin kuolee ja menee sivuun leikistä. Jos joku tahtoo epäillä jota kuta murhaajaksi, tarvitsee hän vielä toisenkin epäilemään. Jos molemmat epäilijät epäilevät samaa henkilöä ja epäily sattuu oikeaan, leikkijät voittavat ja leikki loppuu. Jos epäilijät epäilevät kumpikin eri henkilöä, voidaan toimia parilla eri tavalla: joko leikki jatkuu normaalisti tai sitten nämä epäilijät tippuvat leikistä. Huom. Se henkilö, jonka murhaaja on jo murhannut kutittamalla ranteesta, ei voi enää epäillä ketään.

## Sillit purkissa

Yksi leikkijöistä menee piiloon ja muut alkavat etsiä häntä. Kun joku löytää piiloon menneen, menee löytäjä samaan paikkaan piiloon ja pysyy ihan hiljaa. Näin jatketaan kunnes kaikki kyyhöttävät piilossa kuin sillit purkissa.

## Sormus narussa

Leikkijät ovat piirissä, mutta yksi leikkijöistä on piirin keskellä arvaajan roolissa. Leikkijöitä yhdistää naru, jossa kulkee sormus, jota kuljetetaan narussa kädestä käteen. Keskellä oleva yrittää arvata paikan, missä sormus menee. Sormuksen liikesuunta voi vaihdella, mutta se ei saa pysähtyä. Jos keskellä oleva arvelee, että sormus on jonkun leikkijän vasemmassa kädessä, on leikkijän avattava vasen käsi. Jos sormus on siellä, vaihtavat arvuuttelija ja narussa kiinni oleva leikkijä paikkaa. Jos sormus ei ole leikkijän kädessä, niin arvuuttelija jatkaa sormuksen etsimistä.



# SALAINEN KODISORMUS

Voit viestittää yhteyshenkilöllesi koodisormuksella. Alla sen teko-ohjeet.

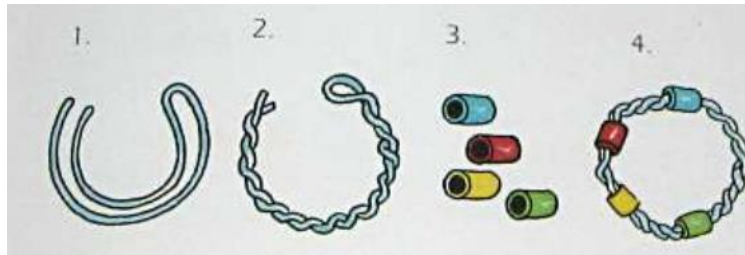
Eri helmet sormuksessa välittävät viestejä herättämättä muiden epäilyjä. Käyttäydy luontevasti, kun siirät helmiä sormuksessa tai sormusta sormesta toiseen.

Sopikaa mitä viestiä kukin sormi tarkoittaa. Muista keksiä merkki, joka tarkoittaa "Ei viestiä".

Etusormi voisi olla hätäviestejä varten. Keskisormi voisi viitata aikoihin. Nimetön ilmoittaisi paikan. Pikkusormi voisi tarkoittaa ihmisten nimiä.

## KODISORMUKSEN VALMISTAMINEN

Tarvikkeet: Ohutta rautalankaa tai johtoa, pihdit sen leikkaamiseen. Sinistä, punaista, keltaista ja vihreää paperia. Muistiinpanovälineet.



1. Leikkaa johdosta tai rautalangasta niin pitkä pala, että saat kaksinkertaisen sormuksen keskisormeen.
2. Kierrä johdon puolikkaat tiukalle kierteelle.
3. Kierrä paperista neljä putkea: Sininen, punainen, keltainen ja vihreä.
4. Pujota putket johtoon ja yhdistä johdon tai rautalangan päät sormukseksi.
5. Kirjoita itsellesi muistiin, mitä eri värit sormissa merkitsevät. Varmuuden vuoksi koodit voi kirjoittaa salakirjoituksella.

## ESIMERKKIKOODEJA

### ETUSORMI

**Sininen:** Seuraa minua

**Punainen:** Vaara

**Keltainen:** Juokse

**Vihreä:** Tavataan kololla

**Sininen** ja **punainen:** Ei viestiä

**Keltainen** ja **vihreä:** Koodi murrettu

### KESKISORMI

**Sininen:** Tänään

**Punainen:** Huomenna

**Keltainen:** Aamulla

**Vihreä:** Iltapäivällä

**Sininen** ja **punainen:** Keskipäivällä

**Keltainen** ja **vihreä:** 10 minuuttia

# TUNNISTUSTEHTÄVÄ

Ohjeet: Silminnäkijä raportoi poliisille nähneensä 6 henkilön varastaneen kultasepänlükkeestä erittäin arvokkaan timanttikaulakoron. Sinun tehtäväsi salapoliisina on löytää ja numeroida 6 epäiltyä annettujen tuntomerkkien perusteella.

Epäilty #1 aurinkolasit ja hattu

Epäilty #2 parta tai viikset, raidallinen paita ja korvakoru

Epäilty #3 ankkuritatuointi

Epäilty #4 silmälasit ja ruudullinen paita

Epäilty #5 kaksi korvakoruja ja pilkullinen paita

Epäilty #6 valkoinen rusetti tummissa hiuksissa

