



Slutrapport från Kämpaleken 2021 – Restore hope

Farsta 2021-10-28

Så många bra scouter vi har inom Equmeniascout i Stockholm och Uppsala. Vi arrangörer är mycket imponerade över alla fantastiska prestationer och över hur ni agerade. Vilken Kämpalek det blev! Ett stort tack till alla er som gjort den möjlig så här i en post-Corona apokalyptisk period när restriktionerna har börjat att hävas.

Arrangemanget blev en succé och vi hoppas att ni deltagare och funktionärer fick en känsla för budskapet från Obi-Wan Hedin. Att det är vi, du och jag tillsammans, som har uppdraget att rädda klimatet och världen. Och detta, scouterna, genom de kunskaper och metoder som vi har tillgång till. Genom att samarbeta kan vi uppnå stordåd, vilket ni alla bevisade på Kämpaleken. För ni knäckte väl koden och fick fram budskapet?

Resultatmässigt var vi alla vinnare denna dag. Men då vi behöver ha koll på vandringspriserna så kan vi konstatera att följande patruller förvaltar vandringspriserna till nästa år:

- Spårare: Örnarna, Farsta
- Upptäckare: Skrabbeltjuvarna, Valsätra
- Äventyrare: Sallad, Abrahamsberg
- Utmanare: Ugglan +1, Rotebro

Tänk på att vandringspriset vandrar vidare varje år så kom ihåg att märka kängan med ert patrullnamn, din scoutkårs namn och vinnarår!

Det som vi däremot inte lyckades med är att hitta en arrangör för kommande års Kämpalek. Vi efterlyser därför frivilliga kårer. Med gemensamma krafter och ett tillräckligt antal kontrollfunktionärer från deltagande scoutkårer är det, med ett genomtänkt tema, möjligt även för mindre scoutkårer att arrangera Kämpaleken. Eller så går man ihop några kårer och arrangerar gemensamt. Det viktiga är att hitta en lämplig plats och ett tema. Och uppenbart så behöver inte arrangemanget gå i skogen, det går uppenbart att arrangera en Kämpalek även i en betongförort som Farsta. En plats för att hajka i närheten skadar inte, men är inget absolut krav. Så, vem tar på sig arrangemanget för 2022?

Slutligen ett stort tack för att ni bidrog till en fantastisk scoutupplevelse!

För Centrumkyrkans scoutkår i Farstas arrangörsgrupp
genom
Dag Lundén

Faktaruta

Arrangör:	Centrumkyrkans scoutkår i Farsta www.cufarsta.nu / cufarsta@gmail.com
Scoutkårer:	15
Patruller:	49
Scouter:	258
Funktionärer:	Ca 52, varav Farsta bidrog med 12 utöver de som gick med patruller. Av funktionärerna bör speciellt följande personer nämnas: - Elin: Järnkoll på kansli, incheckning, patruller och resultat, - Kim, inspiratör, kod- och kontrollmakare och Obi-Wan Hedins framtida släkting samt - Micke som fixade anmälningssidan och bistod i kansliet. - Matilda på Equmeniadistriktet är också värt ett omnämnande!
Ett tack går också till:	Magelungens fiskeförening som lånade ut och hjälpte till att ro över två roddbåtar samt Scoutmuseet som hörde av sig och erbjöd sig att hålla i en kontroll.
Plats:	Farsta strandbad (med omnejd – inkl. Farsta Centrum)
Datum:	2021-10-09 (09:30 – 16:15) (Inkl hajk vid scoutstugan Djupån för scoutkårer från Hässelby och Rönninge)
Avgift:	50 kr/scout
Väder:	Lätt molnigt och ca 10 grader och vindstilla

Bilageförteckning:

1. Fullständig resultatlista
2. Inbjudan och profilbilder
3. Kontroller och beskrivning
4. Kontrollkarta
5. Ledarbrev med kodnyckel

Kämpaleken CK Farsta Restore Hope 2021



Vinnarna i kategorin snyggaste outfit



Bästa funktionärsoutfit tilldelas...



Korv är gott 1 och 2



Korv är gott 3 och 4



Korv är gott 5



Korv är gott 6



Korv är gott 7



Korv är gott 8



Samling inför prisutdelning



Prisutdelning



Elin, Kämpalekens viktigaste!



Vandringspriser



Pristudning



Men vad ska vi välja?



Vinnande Utmanarpatrull



Vårt seriösa och ansvarsfulla kansli...



Bilaga 1. Fullständig resultatlista

Kår	Patruller	Namn	Plats	Poäng
Farsta	Spårare	Örnarna	1	39
Abrahamsberg	Spårare	Homo sapiens sapiens	2	36
Rotebro	Spårare	Ekorren	2	36
Farsta	Spårare	Gretas Grisar	3	36
Hässelby	Spårare	Karamellerna		32
Jakobsberg	Spårare	Ingentig		29
Lyckebo/Storvreta	Spårare	Emjos		29
Danderyd-Täby	Spårare	Spåraragänget		28
Lyckebo/Storvreta	Spårare	De bästa scouterna		15
Valsätra	Upptäckare	Skrabbelurtjuvarna	1	48
Hässelby	Upptäckare	Fluffig sten +1	2	45
Gamla-Uppsala	Upptäckare	Särimer	3	40
Valsätra	Upptäckare	Svanarna		39
Abrahamsberg	Upptäckare	Sparta		38
Farsta	Upptäckare	Betongkorvaran		38
Farsta	Upptäckare	Diamanterna		36
Nacka	Upptäckare	Småkryp mm		32
Valsätra	Upptäckare	Valsätra upptäckare Karin		27
Rotebro	Upptäckare	Korsspindeln		26
Jakobsberg	Upptäckare	Dreamers		25
Lyckebo/Storvreta	Upptäckare	Stinksvansarna		25
Lyckebo/Storvreta	Upptäckare	Karamellerna		24
Stuvsta	Upptäckare	Veskrabbor		24
Danderyd-Täby	Upptäckare	Gruffarna		17
Tumba	Upptäckare	Örnarna + spårare		16
Gamla-Uppsala	Upptäckare	Sleipner		14
Abrahamsberg	Äventyrare	Sallad	1	54
Hässelby	Äventyrare	Saffran	2	48
Stuvsta	Äventyrare	BOB	3	47
Lyckebo/Storvreta	Äventyrare	Jaguarerna		46
Danderyd-Täby	Äventyrare	Eldduvorna		45
Rasbo-Valsätra	Äventyrare	Räcer-sniglarna		45
Lyckebo/Storvreta	Äventyrare	Vargarna		44
Rönning	Äventyrare	Vandrarna		44
Rotebro	Äventyrare	Falken		43
Valsätra	Äventyrare	Ica bakis		42
Farsta	Äventyrare	Hjärnor utan iq		31
Valsätra extra	Äventyrare	Ankare		30
Gripen	Äventyrare	Gul bil		29
Valsätra	Äventyrare	Ingefära		28
Gamla-Uppsala	Äventyrare	Hugin Mumin		24
Valsätra	Äventyrare	Pita bröds vampyrerna		22
Rotebro	Utmanare	Ugglan +1	1	61
Hässelby	Utmanare	Blå burk	2	55
Lyckebo/Storvreta	Utmanare	Quwazz	2	55
Abrahamsberg	Utmanare	Under bar himel		50
Farsta	Utmanare/Äventyrare	Knights of Sweden		50
Rönning	Utmanare	Ingenting		42
Hässelby	Utmanare	Drama Lama		34



Bilaga 2. Inbjudan och profilbilder

CU FARSTA SCOUT

KÄMPALEKEN

RESTORE HOPE

Världen bestämde sig för att inte ta Greta Thunbergs ord på allvar och man fortsatte att leva som man alltid gjort. Detta fick mörka konsekvenser. Miljöer som tidigare varit fyllda av liv och gröda ligger nu under lager av vatten, skräp och betong. Mänskligheten har i sin jakt på rikedom och välstånd tömt den ena resursen efter den andra, och står nu vid det faktum att allt håller på att ta slut.

I en stadsdel far Farsta away... Obi Hedin Kenobi, en framtida släkting till den berömda upptäcksresanden Sven Hedin, har uppfångat ett sista tweet från Greta Thunberg, som efter de mörka åren tycks ha försvunnit. Men enligt tweeten så finns det hopp!

En grupp ungdomar vägrar ställa sig på mörkets sida och har börjat resa sig mot det mörka hotet. Man cyklar, sopsorterar, äter klimatsmart och eldar där det går. De mörka makterna vill naturligtvis inte veta av detta, och gör allt för att mörka och dölja. Men ungdomarna har bestämt sig, det här fungerar inte längre.

Till sin hjälp har dom kraften, kraften att aldrig vara ensam...

En glöd har tänts, en låga brinner, en röst har höjts,
en fråga ställs:

SCOUTER, ÄR NI REDO?

9 oktober kl 9:30 Farsta

CU SCOUT FARSTA

KÄMPALEKEN

RESTORE HOPE



LEKEN HAR BLIVIT ALVAR

CU SCOUT FARSTA

KÄMPALEKEN

RESTORE HOPE



DET GÄLLER DIG

CK SCOUT FARSTA

KÄMPALEKEN

RESTORE HOPE



NÄR SCOUT ÄR VÅRT SISTA HOPP

CU SCOUT FARSTA

KÄMPALEKEN

RESTORE HOPE



UPPDRAGET BÖRJAR HÄR

Bilaga 3. Kontroller och beskrivning

Poängbedömning:

Totalt max 5 poäng/kontroll varav:

1 poäng För att man påbörjat uppgiften

1 poäng För bra samarbete i patrullen och

1-3 poäng För hur väl man klarat av kontrolluppgiften

Kontroll 1: Packa Pappas Kombi

Ansvarig: Farsta

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld kommer det vara viktigt att resa, och att resa effektivt. Man vill ha med sig så mycket som möjligt, och så viktiga saker som möjligt.

Uppgift:

Kontrollen går ut på att få in så mycket packning som möjligt i bilen, olika poäng på olika paket, paketen är märkta med ex. Mat, medicin, serietidningar, vad vill patrullen prioritera. fyra scouter skall kunna sitta i bilen.



Kontroll 2: Fickparkera

Ansvarig: Abra

Uppgift:

I en apokalyptisk värld som kollapsat är det viktigt att kunna framföra ett fordon utan att komma i kontakt med det som finns runtomkring och att lita på varandra.

Kontrollens uppgift:

Kontrollen går ut på att köra en teknisk bana med sitt fordon med förbundna ögon, föraren och den som skjuter på har förbundna ögon. Till sin hjälp har man övriga i patrullen som ropar körinstruktioner.



Kontroll 3: Olycksplats

Ansvarig: Valsätra

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat är det nödvändigt att kunna ta hand om de skadade.

Uppgift:

Kontrollen går ut på att bedöma och genomföra första förband på en olycksplats.



Kontroll 4: Att bränna

Ansvarig: Hässelby

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat är det viktigt att kunna få upp eld för värme, matlagning och mysiga stunder. Ibland får man ta tag i det som finns.

Uppgift:

Kontrollen går ut på att få upp en eld och koka lämplig vätska
Alt. 2 Äventyrare, Utmanare: Att utan tändstickor genomföra uppgiften, i närområdet kan det ligga eldstål, tändstål, batteri, stålull mm.



Kontroll 5: Drönare

Ansvarig: ?

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat kommer drönare göra många av människans hantverk, tyvärr så finns det inte alltid ström så vissa drönare måste jobba manuellt

Uppgift:

Att sopsortera, genom att flytta utmärkta objekt till respektive plats





Kontroll 6. Ett mord

Ansvarig: Gamla Uppsala

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat sker det otäckheter, ett mord har begåtts

Kontrollens uppgift:

Ett litet drama kommer att spelas upp, där man får höra de fem misstänkta vittnesmål, man kommer att få ställa ja och nej frågor, den skyldige kommer att ljuga. Efter spelet får patrullen 5 min på sig att komma fram till en lösning.



Kontroll 7: Memory

Ansvarig: ?

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat kommer källkritik vara viktig. Men också förmågan att kunna observera och memorera. Det senare är för övrigt klassisk scoutkunskap.

Uppgift:

Att para ihop rätt produkt med miljöpåverkan / climateffekt - klimatavtryck. Kan genomföras genom att patrullen får en memoryspel och får spela memory i form av ett "Kims spel": Dvs Patrullen får kika på ett antal bilder som hör ihop miljömässigt under 5 sekunder. Bilderna täcks över och vänds upp och ner och sedan får patrullerna försöka komma ihåg var bilderna låg och para ihop dessa.



Kontroll 8: Lager på lager

Ansvarig: Farsta

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat kommer man att behöva backa upp varandra

Uppgift:

Att nå så högt som möjligt med backar.



Kontroll 9: Virus

Ansvarig: Farsta

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat kommer man handskas med farliga ämnen

Uppgift:

Att transportera en mystisk vätska genom en labyrint utan att spilla. Hävstången fungerar på så sätt att om en behållaren sänks eller höjs kommer vattennivån att förändras i de två andra. Om möjligt skapas flera olika labyrinter med olika svårighetsgrad.



Kontroll 10: Escape cube

Ansvarig: Danderyd Täby (Enebybergskyrkan)

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat kommer kunskapen om koder vara viktig

Uppgift:

Att lösa koderna så man kan komma in i lådorna och se det viktiga meddelandet.



Kontroll 11: Rent vatten

Ansvarig: Nacka Björknäs

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat kommer rent vatten vara viktigt

Uppgift:

Att smaka på fem olika färgade vätskor och avgöra smakerna. Man kan använda en slev till varje behållare, så får deltagarna använda sina egna kåsar alternativt en liten spruta.





Kontroll 12: Angry birds

Ansvarig: ?

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat kommer And(J)akt vara viktigt

Uppgift:

Att lyckas skjuta ner målet med ankorna.



Kontroll 13: Svampskogen

Ansvarig: ?

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat kommer det vara viktigt att ha kul

Uppgift:

Att lyckas träffa någon av håvarna som figurerna håller i som dyker upp



Kontroll 14: Vad är överkört?

Ansvarig: Rönninge

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat kommer det vara viktigt att se vad man kan äta

Uppgift:

Att identifiera fem olika saker som



blivit överkört

Kontroll 15: Gissa maten

Ansvarig: Farsta

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat kommer det vara viktigt att kunna identifiera vad man äter för att kunna överleva. Och allt har inte etiketter... så det gäller att kunna använda tungan.

Kontrollens uppgift:

Att lyckas identifiera konserverad mat. Äventyrare och utmanare med förbundna ögon





Kontroll 16: Scoutfossil

Ansvarig: Scoutmuséet: Berra 070-7387798

bertil.karlsson@scouterna.se

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat så kommer man att hitta fossiler och lämningar från tidigare generationer. Vissa är användbara, andra bara konstiga.

Kontrollens uppgift:

Men syftet är att lista ut vad man använder sakerna till men också klura ut var de kommer ifrån och vem som använt dem.



Kontroll 17: Roddled

Ansvarig: Gripen / Grödinge

Kontrollen historia:

I en apokalyptisk värld som kollapsat kommer det vara viktigt att hitta nya transportvägar

Uppgift:

Att ta sig över ett vattendrag med hjälp av en draglina.



Bilaga 4. Kontrollkarta





Bilaga 5. Ledarbrev

Ledarbrev

Hej! Roligt att ni vill vara med på vår version av KÄMPALEK.

Vi har förlagt årets tema till en postapokalyptisk anakronistisk tid, där klimatfrågan är huvudtema, och lösningen blir tillsammans och Jag.

Några av stationerna är inte klassiska scoutgrenar, utan mer roliga, andra är typiska scoutuppgifter. Vår målsättning är att göra en rolig och varierad kämpalek.

För tillfället så har vi brist på funktionärer, så jag ber er att försök att få med er några som kan tänka sig hjälpa till, det kan vara föräldrar eller grannar, inga scoutkunskaper krävs, de flesta kontroller är självförklarande, och en skriven handledning följer med, se vidare i mail. Några saker som är bra att påminna om:

- Matsaker och lunch, i vissa kontroller behöver man använda kåsa.
- En mobiltelefon som kan läsa QR kod för dom äldre
- Penna och anteckningspapper
- Vatten och ev. snack för humöret
- Enkelt första förband

Årets Kämpalek har en dubbel poäng/uppdrag, så jag skickar med facit och lösning i detta mail. Det är upp till er som ledare hur mycket ni vill tipsa era scouter, men jag tänker att det är bra att så många som möjligt förstår, då blir det lättare för alla i slutet, och vi är fler som kan ge ledtrådar.

Uppdraget blir att återskapa fyra kodfragment, dessa får varje patrull med sig på resan, respektive grupp får olika, spårare får ett, utmanare ett annat osv. huvuduppdraget blir att komplettera dessa fyra kodfragment, detta görs genom att besöka fyra olika kontroller.

Efter det är uppdraget slutfört, vilket gör att vi tror att alla kommer lyckas med uppdraget. Därefter så kan man fortsätta att gå till kontroller för att ta poäng och vinna vandringspriset. Kodfragmenten är ett binärt räknesystem, och det kan lösas under vandringen, för nyckeln till kodfragmenten får man först vid målgång, då kommer man inse att man behöver samarbeta med två andra patruller, uppmana era patruller att söka sig till andra än sin egen kår...

Alla väljer själva hur mycket hjälp man vill ge till sina patruller, poängen är att man sedan måste hjälpas åt för att få fram orden. Kaffe te och korv kommer finnas i målområdet.

Dagsschema

- 9.30 Incheckning, ansvarig ledare checkar in, funktionärer går till funksamling
- 9:40 Funksamling
- 10:00 Start
- 10:15 Avtåg
- **12:00-12.30 Lunchpaus (Kontroller stängda)**
- 15:00 Kontroller stänger, endas pågående patrull görs klar på stationen, återgå till målet
- 15.45 Prisutdelning

Räkna med att varje kontroll tar ca 15 min, både för er och för andra. Uppdraget är att genomföra 4 stationer, vi dom första fyra stationerna som en patrull besöker, kompletterar kontrollvärden ett av de fyra kodsegmenten. Tänk på att patrullen kan ha besökt andra stationer före din, så du fyller inte i samma varje gång, utan den som är ledig.

Har patrullen genomfört fyra stationer är dom klara med uppdraget, då utdelar du endast poäng.

Kämpaleken CK Farsta Restore Hope 2021



Kl 12:00 – 12.30 är det LUNCH, samtliga kontroller är stängda.

Tänk på att anpassa tiden så att ni är tillbaka i målområdet senast kl 15:30.

Mobiltelefoner är både tillåtet att använda och en förutsättning vid vissa kontroller. Förbered gärna så att det finns QR kodläsare installerad. Själva kodsyste­met kan verka lite krångligt att förstå, så hjälp till och ge tips, det viktiga är att man får fram siffrorna, för att sedan hitta orden, det är det som är poängen och inte så svårt.

Påminn gärna om utklädnadstemat, tänk steam punk, Mad max, Starwars.

Alla patruller kommer att bli fotograferade vid start.

Vi ses på lördag

Det här blir bra!



Storyn och poäng

Bakgrundshistorien är att vi har lyckats fått ett ofullständigt meddelande, troligen från Leta Troberg, (tror inte vi skall använda Gretas namn utan att fråga) meddelandet ger svaret på hur vi skall rädda klimatet och världen. Uppdraget är att försöka återställa meddelandet i sin helhet och därefter knäcka koden och få svaret.

För att lyckas måste varje patrull besöka 4 st kontroller. Vid kontrollerna får patrullen poäng utifrån skalan 1-5

- 1 poäng för att man kommit dit
- 1 poäng för samarbete (bedöms av kontrollvärden)
- 1-3 poäng baserat på resultatet

Total kan en patrull få minst 1 poäng och högst 5 poäng.

Vid varje kontroll dom besöker återställs koden tills dess att fyra kodfragment är fyllda. En patrull kan besöka fler kontroller även om uppdraget är slutfört.

Pris för mest poäng i respektive klass, samt pris för bäst utklädda patrull.

Det finns sex olika kodfragment.

Resultatet blir att ingen har alla koder, det gör att vid återsamlingen måste man hitta en patrull som har de saknade kodfragmenten. Man kommer inte kunna lösa koden på egen hand utan måste samarbeta med någon annan patrull. Målet med kämpaleken är att få fram budskapet, tillsammans.

Flödet vid en station:

- Patrullen ankommer
- Patrullen genomför uppgiften
- Patrullen får poäng utifrån uppgiften
- Patrullen visar sitt kodfragment, kontrollvärlden kompletterar kodfragmentet utifrån sin mall.
- Patrullen tågar av

Fig. 1. Alla sex kodfragment, fyra olika får varje patrull med sig, troligen nivåindelade, så alla spårar patruller får lika fyra, alla upptäckarpatruller lika OSV, det gör att man i slutet måste samarbeta över nivågränserna.

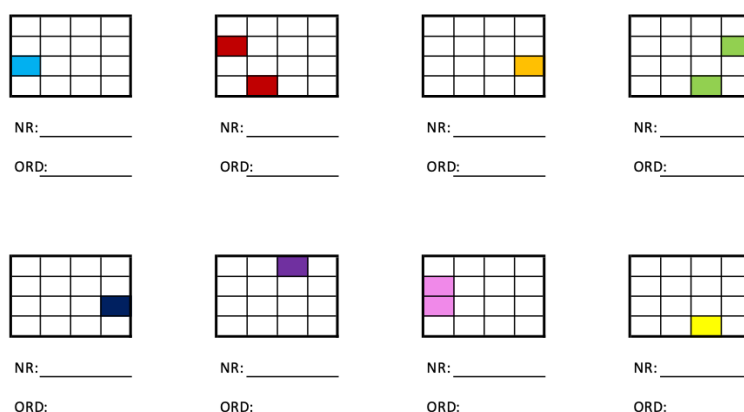
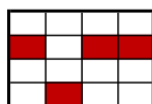


Fig. 2 Kompletta kodfragment, kontrollantens mall:



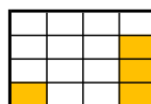
NR: _____

ORD: _____



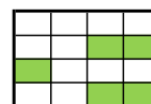
NR: _____

ORD: _____



NR: _____

ORD: _____



NR: _____

ORD: _____



NR: _____

ORD: _____



NR: _____

ORD: _____



NR: _____

ORD: _____



NR: _____

ORD: _____

Nyckeln, denna ges vid målgång med ev. ledtrådar FACIT, det är en BINÄR kod.

1001	SE	2046	SORTERA	3091	UTAN	4136	HUR	5181	VI	6226	DAG	7271	LIV
1002	SA	2047	BLI	3092	SKAM	4137	SÖK	5182	KAMP	6227	OM	7272	TÄRA
1003	TRO	2048	GUL	3093	KAN	4138	SKULD	5183	LOVA	6228	HOPP	7273	SPARA
1004	OSKA	2049	DET	3094	LE	4139	ÄRA	5184	VÄXA	6229	DU	7274	ORKA
1005	BLÅ	2050	LEV	3095	GRÖDA	4140	LITEN	5185	LÖFTE	6230	VEM	7275	SVART
1006	NEJ	2051	VÅGOR	3096	VISSNA	4141	OGRÄS	5186	VIND	6231	GÅ	7276	BLAD
1007	INTE	2052	TÅRAR	3097	REGN	4142	SÄKER	5187	STÅL	6232	UPP	7277	KÄRNA
1008	VILJA	2053	GRÖN	3098	SUR	4143	RYMD	5188	FRÖ	6233	LAG	7278	GODA
1009	TROTS	2054	POLETIK	3099	GAS	4144	HANDLAR	5189	GUD	6234	JORD	7279	SNART
1010	FEL	2055	OM	3100	KOL	4145	KRAM	5190	MAKT	6235	DÖD	7280	I
1011	GLAD	2056	TAL	3101	LIV	4146	RÄDDA	5191	SKAM	6236	GRÅ	7281	GÅR
1012	ARV	2057	STOPP	3102	STRID	4147	JAG	5192	LJUS	6237	STRÅ	7282	SLÖSA

Varje vågrät rad motsvarar en siffra.

- Första raden motsvarar värde: 1 (nedifrån).
- Andraraden motsvarar värde: 2
- Tredje raden, motsvarar värde: 4
- Fjärde raden motsvarar värde: 8 (överst)

Man räknar ihop ifyllda rutors värde lodrätt.

Den blå koden är svaret: 2049, siffran 2049 ger ordet **DET**. En kombination av två ifyllda rutor, som ex. blå kod längst till höger, motsvarar 8+1=9. En helt tom spalt ger värde 0.