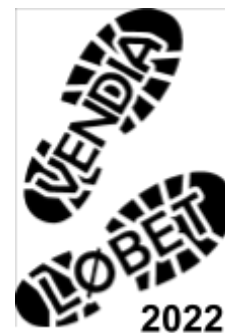


Post 0 - Velkomst



Postbeskrivelse

I kuverten finder I 9 kvadratiske "Magic square"-brikker.

Alle brikernes kanter forestiller den ene halvdel af en pil i forskellige farver. Det kan enten være den spidse ende af en pil eller den bagerste firkantede del.

I har max. 20 minutter til at samle de 9 brikker i et kvadrat på 3x3 brikker således, at figurene på hver af de sider, der støder op til hinanden, danner en hel pil i én farve.

Når I har samlet puslespillet, skal det bringes til dommerbordet, hvor det skal lægges og godkendes, før I kan få startkuverten udleveret.

Hvis I fremlægger et puslespil, der ikke er korrekt samlet, skal I omgående forlade dommerbordet med jeres brikker. I må herefter gerne forsøge igen.

Hvis ikke I når at få samlet puslespillet inden for de 20 minutter, får I udleveret startkuverten umiddelbart efter, at tiden er gået.

Når I har fået startkuverten udleveret, må I forlade posten.

Point

Der gives ikke point

Post 1



Postbeskrivelse

I skal lade jeres bagage ligge, hvor postmandskabet siger.

Gør jer klar og stil jer hen på "klar-stedet", som anvises af postmandskabet.
Derefter skal I blot gøre, som I får besked på.....

Point

Der gives point i forhold til hvor meget, I kan huske...
Der kan max. gives 100 point.

Post 2



Postbeskrivelse

Inden for et markeret område ligger der 5 genstande.
I skal vurdere længden på hver genstand og notere jeres svar på det udleverede svarark, som efterfølgende afleveres til postmandskabet.

I må ikke gå ind i det markerede område.

Genstandene i det markerede område må ikke flyttes.

Der er ingen tidsbegrænsning på denne post.

Når I afleverer jeres svarark, får I udleveret et O-løbskort.
På vej til næste post kan I tjene point ved at finde poster.
Der skal klippes med tængerne på posterne i de korrekte klippefelter på klippekortet.

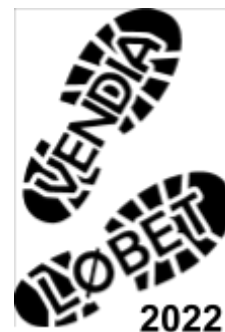
O-løbs-klippekortet skal afleveres på næste post.

Point

Der gives op til 20 point pr. genstand således:
En afvigelse på op til og med 5% giver 20 point
En afvigelse på op til og med 10% giver 15 point
En afvigelse på op til og med 25% giver 10 point
En afvigelse på op til og med 50% giver 5 point
En afvigelse på mere end 50% giver 0 point

Der gives desuden 10 point for hvert korrekt klip på O-løbskortet

Post 3



Postbeskrivelse

I skal her aflevere jeres O-løbskort.

Derefter skal I på bombetogt i skoven.

Når I er klar, skal I have klatreseler på og instrueres af en medarbejder fra Klatreskoven. Opgaven går derefter ud på at kaste "bomber" fra svævebanerne mod de markerede målområder under svævebanerne. Hvert af målområderne er markeret med et knæklys placeret i midten af målområdet. Hvert målområde er ca 5x5 meter..

I får 10 "bomber", som skal kastes fra svævebanerne.
I må hver prøve svævebane-banen én gang.

Den deltager, der ikke er i svævebanen må gå i skovbunden og råbe til deltageren i svævebanen.

Når I har udført opgaven, får I udleveret et nyt kort og må fortsætte til næste post.
I får også udleveret folder om Kongehøjen og et luffoto med et markeret område, som I ikke må færdes i. Dette er vigtigt, at I overholder.

Point

Der gives 10 point for hver "bombe", der rammer indenfor målområdet.

Post 4



Postbeskrivelse

I skal her lave samarbejdsøvelse med reb og klodser.

En elastik har fået monteret fire reb, som I kan holde i. Inde i et afmærket område ligger der en plade og der står 10 klodser (10x10x15cm) i området. Ved hjælp af rebene med elastik skal I løfte klodserne og stable dem oven på hinanden på pladen. Pladerne ligger på sand og er helt i water.

I må ikke gå ind i det markerede område.

I har 5 minutter fra, I får udleveret jeres reb og elastik.

Når tiden er gået, skal I lægge rebene fra jer.

Point

Der gives point således:

2 klodser der står ovenpå hinanden giver 10 point, 3 klodser giver 20 point osv osv 9 klodser giver 80 point og 10 klodser giver 100 point

Post 4a



Postbeskrivelse

I må ikke kigge på jeres ure, mobiltelefoner eller andre instrumenter, der viser klokken.
I skal fortælle hvad klokken er.

Point

Der gives 100 point ved en afvigelse fra den korrekte tid på mindre end 5 minutter.
Der fratrækkes herefter 1 point for hvert minut, der rammes yderligere ved siden af.
Rammes der således 8 minutter ved siden af, fratrækkes der 3 point og der gives således 97 point.

Post 5



Postbeskrivelse

I skal løbe sækkevæddeløb.

I skal hver have en sæk om benene.

Begge ben skal ned i sækken. Sækken skal holdes oppe med hænderne.

I skal derefter på tid "løbe" den opstillede bane igennem 2 gange hver. I løber én af gangen.

Den første løber banen 2 gange, hvorefter den anden løber banen to gange.

Der må kun være én af jer på banen af gangen. I starter i den ende af banen, som postmandskabet anviser.

Ved enden af banen skal I udenom den opstillede kegle, før I må løbe tilbage.

Hvis den ene af jer starter, mens den anden stadig er på banen, bliver vedkommende stoppet og skal tilbage til startlinien. Tiden stoppes ikke.

Point

Hurtigste hold får 100 point. Øvrige hold får indekserede point jf indekseringsmetode 2 hvor langsomme hold får 20 point

Post 6



Postbeskrivelse

I skal stable så mange sten ovenpå hinanden som muligt.

Stenene, der anvendes, skal veje mellem 50 og 500 gram.

Såfremt, der er sten i stentårnet, der vejer mindre end 50 gram eller mere end 500 gram, bliver stentårnet diskvalificeret. Kontrolvejningen vil ske med postmandskabets vægt.

I må gerne bygge flere tårne - men det er kun ét af dem, I kan vælge at få godkendt, Hver sten må maksimalt røre ved to andre sten (Stenen over den og stenen under den).

På posten forefindes en køkkenvægt, som I må anvende til at kontrolveje de sten, I vil bruge til jeres stentårn. Vægten skal blive stående, hvor den er placeret af postmandskabet.

Når I er klar til at få bedømt jeres stentårn, kalder I på postmandskabet. Stentårnet skal kunne stå selv i mindst 30 sekunder for at blive godkendt.

Postmandskabet kontrolvejer de sten, der er brugt til tårnet.

Der er ingen tidsbegrænsning,

Point

Der gives 100 point til det stentårn der indeholder flest sten.

Et stentårn med 0 eller 1 sten giver 0 point.

Et stentårn med 2 sten giver 5 point

Øvrige stentårn giver indekserede point mellem 5 og 100 point jf indekseringsmetode 2.

Post 7



Postbeskrivelse

I skal igennem en bane sammen med en dukke på en bære.

Når tiden starter, skal I stå i startområdet sammen med båren. Dukken befinder sig 25 meter væk.

Når tiden starter, skal I hente dukken og lægge den på båren. Herefter må I krydse startstregen og påbegynde turen rundt på banen.

Efter at I har passeret startstregen, må I ikke røre dukken mere. Tiden stopper, når I passerer målstregen med dukken på båren.

Hvis dukken falder af undervejs, må I samle den op og placere den på båren igen. Dukken skal lægges på båren på stedet, hvor den faldt af. Det er postmandskabet, der udpeger stedet, hvor dukken faldt af.

Der lægges 1 strafminut til hver gang, dukken skal samles op eller berøres under transporten.

Hvis I flytter dukken frem på banen uden, at den ligger på båren, bliver I diskvalificeret og får 0 point.

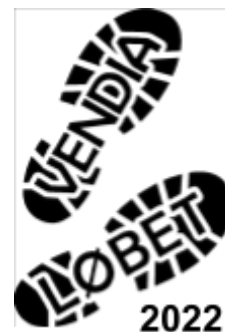
Hvis I bliver indhentet af andre hold på banen, skal I gøre plads, så de kan overhale. Jeres tid pauses, imens det andet hold passerer.

Point

Hurtigste hold får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point jf indekseringsmetode 2.

Post 7a



Postbeskrivelse

Inde i Kongehøjen er der placeret 10 små sorte stykker karton med koder skrevet med farve, der kun kan læses i lyset fra en UV-lygte.

I får 5 minutter til at afsøge Kongehøjen. I skal selv holde øje med tiden.

Ved postmandskabet opbevares et svarark med jeres holdnummer samt starttidspunkt.

Når I er klar til at begynde afsøgningen af Kongehøjen siger I til og får skrevet starttidspunktet på svararket.

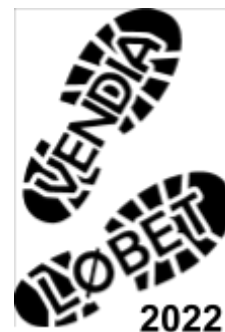
I må løbende komme og skrive koder på svararket i løbet af de 5 minutter.

Når tiden er gået kan I ikke aflevere flere koder.

Point

Der gives 10 point for hver korrekt kode

Post 8



Postbeskrivelse

I får udleveret et svarark samt et opgaveark med noderne til de første strofer af 20 forskellige melodier.

I vil høre en lydfil med de første strofer af 10 forskellige melodier spillet på klaver.

10 af noderne i arket skal altså slet ikke bruges.

Før hver melodistump høres et tal, der angiver nummeret på melodien.

I må høre lydfilen så mange gange, som I vil.

I kan hente melodien ved at scanne QR-koden her:

Jeres opgave er at finde ud af hvilke noder, der hører til hvilke melodier.

Svararket skal afleveres til postmandskabet, inden I forlader posten.



Point

Der gives 10 point for hver korrekt node/melodi-kobling.

Post 9



Postbeskrivelse

Så er det blevet tid til at gennemføre Vendia-femkampen! 5 forskellige steder her i området, skal I gennemføre de 5 forskellige discipliner, som I har set i foropgaven.

De 5 steder udpeges af postmandskabet, når I er klar. Rækkefølgen, som de 5 discipliner skal gennemføres i, vil blive angivet af postmandskabet.

Point

Der gives op til 40 point pr. disciplin.

Post 9a



Bygge korthus

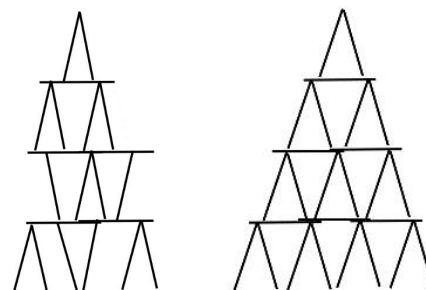
Der skal bygges et så højt korthus som muligt på max. 4 minutter.
Kortspillet, som skal bruges, indeholder 52 kort (ingen jokere).
Der vil blive udleveret et næsten nyt spil kort på posten. Det er dette næsten nye spil kort, der skal anvendes til at løse posten.

Den øverste etage af korthuset skal mindst bestå af to kort, der læner sig op ad hinanden.

Herunder ses to eksempler på godkendte korthuse på 4 etager set fra siden.

I kan til enhver tid inden for de 4 minutter vælge at standse byggeriet og få korthuset kontrolleret. Efter kontrollen kan byggeriet ikke fortsætte.
Korthuset skal være selvbærende og må således ikke støttes, når kontrollen foretages. Kortene må ikke limes sammen eller på anden måde ødelægges/ændres. Kortene skal efter kontrollen kunne anvendes igen til et nyt korthus.

Korthuset skal stå urørt mindst 10 sekunder inden, det kontrolleres.



Point

Der gives 6 point pr. etage.
De første 5 etager giver således 30 point.
Den 6. etage giver 10 point.
Et korthus på 6 etager giver således 40 point.
Der kan ikke gives mere end 40 point.

Post 9b



Præcisions- og længdeflyvning med papirflyver

I har medbragt et papirfly, som skal anvendes til konkurrencen.

Papirflyet må kun bestå af papir. Størrelsen på papiret, der anvendes, er underordnet. Papirflyet skal anvendes ved to kast: Et længdekast og et præcisionskast.

Ved længdekastet skal papirflyet flyve så langt som muligt, målt i lige linie fra kastepunktet til det punkt, hvor flyet rammer underlaget.

Ved præcisionskastet skal flyet lande så tæt på målmarkeringen som muligt. Markeringen er placeret 5 meter fra kastepunktet.

Definitionen på en papirflyver er, at den bruger opdrift fra den omgivende luft til at bære den. En papirkugle eller et papir, der er foldet til en hård klump, er således ikke en papirflyver.

I må gerne varme op inden, I bliver bedømt.

Når I er klar til at blive bedømt, giver I besked til postmandskabet og har så ét gældende længdekast og ét gældende præcisionskast.

Den ene deltager på holdet skal kaste præcisionskastet og den anden deltager skal kaste længdekastet.

Point

Længdekast:

Der gives 20 point til dagens bedste kast. Der gives indekserede point til øvrige kast jf. indekseringsmetode 1.

Præcisionskast:

Der gives 20 point, såfremt papirflyet rammer 20 cm eller mindre fra målmarkeringen. For hver påbegyndt 10 cm ud over de 20 cm, fratrækkes 1 point.

Hvis papirflyet rammer 122 cm fra målmarkeringen, gives der således 9 point.

(de første 20 cm er "gratis". De næste 102 cm svarer til, at der er 11 påbegyndte stykker á 10 cm. Disse 11 stykker betyder, at der skal fratrækkes 11 point fra de 20. Det giver ialt 9 point.)

Der kan ikke gives mindre end 0 point.

Post 9c



Præcisionskast med tennisbolde

Der er opstillet 4 murerspande med en diameter på ca. 30 cm på følgende afstande fra et kastepunkt:

3 meter, 4 meter, 5 meter og 6 meter.

I har 10 bolde i alt, der skal kastes. Hver deltager på holdet skal kaste 5 tennisbolde.

Alle boldene skal kastes fra kastepunktet, som markeres af postmandskabet.

Det er tilladt at anvende medbragte hjælpemidler til at foretage kastene.

Point

Der gives 8 point for at ramme en bold ned i spanden på 6 meter.

Der gives 6 point for at ramme en bold ned i spanden på 5 meter.

Der gives 4 point for at ramme en bold ned i spanden på 4 meter.

Der gives 2 point for at ramme en bold ned i spanden på 3 meter.

For hver bold, der ikke rammer ned i en spand, fratrækkes 1 point.

Der kan ikke gives mere end 40 point og ikke mindre end 0 point.

Post 9d



Slå søm i

I et tykt stykke tømmer er der placeret 10 stk. 5" søm. Hvert søm er banket 2 cm ned i tømmeret, når opgaven starter. Sømmene er placeret med ca. 8 cm afstand. Sømmene er banket ind i "siden" på tømmeret og ikke i enden.

I har 3 minutter til at banke de 10 søm ned i tømmeret.

Hver deltager på holdet skal forsøge at slå 5 søm i.

Et søm er slået helt i, når intet af sømmet rager op over tømmerets overflade.

Såfremt et søm slås skævt i, skal det rettes op ved at slå på det. Hvert af disse slag tæller med ved den samlede optælling af slag.

På posten vil der være en lægtehammer til rådighed til at slå sømmene i med, men ønsker I at anvende et andet stykke værktøj, er I velkomne til at medbringe og anvende dette.

Point

Der gives indledningsvis 80 point. For hvert slag på et søm fratrækkes 2 point.

Der kan ikke gives mere end 40 point i alt.

Post 9e



Stable søm på søm

Der er banket et 5" søm halvt ned i et stykke tømmer således, at sømhovedet er helt vandret. Der er en kasse 4" søm til rådighed på posten. Det er kun disse søm, der må anvendes.

Opgaven består i at få så mange af 4"-sømmene til at balancere på 5"-sømmet. Sømmene må ikke bøjes eller på anden måde få ændret facon. Sømmene må ikke limes eller bindes sammen. Det er kun de udleverede søm, der må befinde sig i sømstabilen, når den kontrolleres. Sømmene skal efter opgaveløsningen kunne genanvendes til en tilsvarende opgave.

I har 5 minutter til at stable søm på sømmet.

I kan til enhver tid indenfor de 5 minutter vælge at standse arbejdet og bede om at blive kontrolleret.

Sømmene skal balancere i mindst 10 sekunder inden, de kontrolleres.

Point

Der gives 2 point for hvert søm, der balancerer på 5"-sømmet - dog max. 40 point i alt

Post 10



Postbeskrivelse

Velkommen til soveposten.

I kan her finde jer et overnatningssted i det område, der anvises af postmandskabet.

Strøm til jeres mobiltelefoner, toilet mv. udpeges af postmandskabet

I løbet af sovetiden har I mulighed for at skaffe ekstra point ved at bygge et spaghettitårn. Tårnet skal bygges af spaghetti og må ikke indeholde andre ting end spaghetti. I er velkomne til at koge spaghettien inden, den bruges til at bygge tårn med.

I får udleveret 2 pakker spaghetti, hvis I ønsker at bygge et tårn.

Tårnet skal fremvises for postmandskabet senest kl. 0730
I kan få tårnet godkendt, når I ønsker det ved at henvende jer til postmandskabet.

Point

Det højeste spaghettitårn giver 100 point.
Øvrige tårn giver indekserede point jf. indekseringsmetode 1

Post 11



Postbeskrivelse

I har nu forhåbentlig fået fyldt både mave og hoved.

I får nu udleveret jeres næste kort samt en opgave, der skal afleveres senere på løbet.

Og så er det bare med at komme afsted til post 12.... og stå i kø!!... medmindre man har et "spring-over-køen-kort".....



Point

Der gives ikke point

Post 12



Postbeskrivelse

I får udleveret et fotobyløb-opgavehæfte med fotografier af små detaljer i Mariager.

I skal notere svarene på fotobyløb-opgaverne på svararket og aflevere svararket til postmandskabet senest 30 minutter efter, at I har fået svararket udleveret.

I opgavehæftet er markeret et område i den indre by i Mariager. Inden for dette område er der taget 20 fotos af små detaljer.

Til hvert foto er et spørgsmål. For at finde svaret på spørgsmålene kræver det, at man finder stederne, hvor fotoene er taget.

Når opgaven er forstået, får I opgavehæfte og svarark udleveret og tiden starter.

Point

Hvert korrekt svar giver 5 point.

Afleveres svararket for sent fratrækkes 5 point pr. påbegyndt minut det afleveres for sent.

Der kan ikke gives mindre end 0 point.

Post 13



Postbeskrivelse

I kranen på havnen er der ophængt en rebstige.
5 af trinene på rebstigen er markeret med pink gaffatape og i toppen er placeret et horn.

I skal skiftes til at klatre så højt op i stigen som muligt.
I har hver 2 minutter til at klatre i.
Tiden stopper, når I trutter med hornet, der hænger i toppen.

Når I har nået toppen eller de 2 minutter er gået, bliver I firet ned.

Inden I skal klatre, får I hver en klatresele på, hvorefter I skal holde jer klar til at blive sikret og klatre op i stigen.

Så snart I kommer ned, får I taget sikringen af således, at en ny deltager kan komme hurtigt til.

Point

Den hurtigste deltager, der når at trutte inden, der er gået 2 minutter, får 50 point. Øvrige deltagere, der når at trutte inden, der er gået 2 minutter får indekserede point jf. indekseringsmetode 2 imellem 25 og 50 point, hvor 2 minutter giver 25 point.

Deltagere, der ikke når at trutte inden, der er gået 2 minutter, får 4 point for hver pink markering, der er passeret. Den laveste fod må skal være mindst et trin over markeringen for, at den er passeret.

Post 14



Postbeskrivelse

I skal på tid sejle i kano imellem to udpegede punkter.

I skal svømme/vade ud til kanoen, kravle ombord og sejle ud til et punkt, hvor I skal hente en kegle. I skal derfra sejle tilbage og placere kanoen tæt på stedet, hvor I hentede den, hoppe i vandet og svømme/vade tilbage til startstedet. Keglen skal med tilbage til start.

Postmandskabet udpeger keglen og stedet, hvor kanoen skal placeres, når I kommer tilbage.

I må kun være på land i området mellem startstregen og vandkanten og på kajen ved keglen i den modsatte ende. Resten af tiden skal I enten være i vandet eller i kanoen.

Begge deltagere skal med på hele ruten frem og tilbage.

Tiden starter, når I passerer startstregen og stopper, når I er tilbage og passerer startstregen igen sammen med keglen.

Der vil være en redningsbåd i vandet og I skal have redningsvest på under hele opgaven.

Når I har gennemført jeres opgave her i Stinesminde, kan I få point ved at medbringe vand i vandballoner til næste post.

Hvis I ønsker det, kan I få udleveret 10 vandballoner, som I skal fylde med vand og binde knude på. Postmandskabet anviser hvor der er en vandhane, I kan bruge.

Inden I forlader posten, skal I fremvise de 10 fyldte balloner, hvor der er bundet knuder på. De balloner, der eventuelt går i stykker i forbindelse med vandpåfyldning, vil ikke blive erstattet, men skal alligevel fremvises inden, I forlader posten.

Når I kommer frem til næste post, vil ballonerne blive talt og vejjet. Der vil blive givet point for, hvor meget vand I ialt har med i ballonerne.

Point

Kanosejlads

Der gives 100 point til hurtigste hold. Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2 hvor langsomme hold der gennemfører får 50 point.

Vandballoner

Der gives 100 point til holdet med mest vand i vandballonerne. Øvrige hold får indekserede point jf indekseringsmetode 1

Post 15



Postbeskrivelse

I skal bygge et raftetårn og selv placere jer så højt oppe i tårnet som muligt.

Der er rafter i raftestativet og der er snor i to ruller, som I kan tage fra. Rullerne skal blive på stedet, men I må skære det snor af, som I skal bruge.

I har 20 minutter til at bygge og selv komme op i tårnet.

Når tiden er gået, skal I kunne holde jeres placering i 30 sekunder og derefter bliver jeres placering i tårnet målt.

Der bliver målt fra jorden og op til det laveste punkt på den person, der er placeret længst nede.

Når I har fået målt jeres placering, skal rafterne stilles på plads.

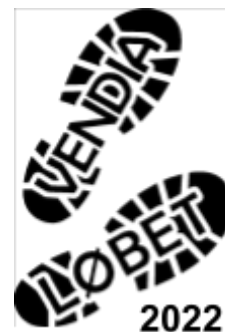
Stilles rafterne ikke på plads gives der 0 point.

Point

Højeste placering giver 100 point.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 1.

Post 16



Postbeskrivelse

Der er placeret 10 poster ude i terrænet. I har maksimum 45 minutter til at løbe O-løb.

Posterne er markeret med laminerede A4-sedler hvorpå, der fremgår kodebogstaver. Ved hver post hænger en klippetang.

I får udleveret et kort, der angiver 2 af posterne. I skal ud og klippe de to poster. Der er plads til at klippe på det udleverede kort. Når I har klippet de to poster, skal I tilbage hertil og have et nyt kort udleveret med to andre poster markeret.

I kan til enhver tid stoppe O-løbet og aflevere det kort, I har fået udleveret. På kortet fremgår rækkefølgen på de to poster. De behøves ikke at blive klippet i den angivne rækkefølge, men hvis kun den ene af posterne klippes, skal det være den første af dem.

Det er kun kort, der afleveres indenfor den tilladte tid (45 minutter), der tæller med.

Point

Der gives 20 point for hver post der klippes.

Der kan således opnås 200 point på denne post

Post 17



Postbeskrivelse

10 musefælder er placeret i et afmærket område på 4x4 meter. I skal fange så mange af musefælderne som muligt og løfte dem ud af området. I må ikke selv komme ind på den anden side af markeringsstrimlen, der indhegner området og I må ikke røre ved musefælderne før, de er løftet ud af området.

I er velkomne til at benytte den fiskestang, der står klar til jer, men I må også anvende andre hjælpemidler efter eget ønske.

Når I er klar til at gå på musefældejagt, meddeler I det til postmandskabet, hvorefter I kommer til, når der er et område ledigt.

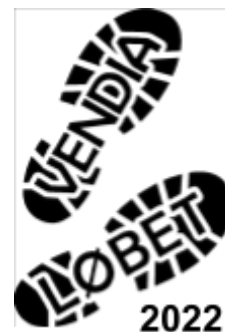
I har 5 minutter, når tiden starter.

Point

Der gives 10 point for hver musefælde, der hentes ud af det markerede område indenfor den tilladte tid.



Post 18



Postbeskrivelse

I skal føre en metalring langs en kobbertråd uden at tråden røres.
I skal begge holde fast i håndtaget, som metalringen er monteret på. Holder I bevidst ikke begge på håndtaget, diskvalificeres I og får 0 point.
Metalringen og kobbertråden er tilsluttet et tælleapparat.
I skal føre ringen fra start til slut med så få berøringer som muligt.
Hver berøring giver en tillægstid på 30 sekunder.

Point

Hurtigste hold (når tillægstiden er lagt til) får 100 point.
Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2 hvor langsommeste hold får 10 point

Post 18a



Postbeskrivelse

4 steder på en plade på ca 40x60 cm med kanter, er der lavet 4 huller på ca 2 cm diameter.

Der lægges 4 kugler på pladen langs en af de lange kanter.

I skal holde fast i hver sin side af pladen overfor hinanden.

I skal nu på tid få de fire kugler hen og ligge på hvert sit hul uden at røre kuglerne.

Når alle 4 kugler ligger på et hul, stopper tiden.

I har max. 10 minutter til at løse posten.

Point

Hurtigste hold får 100 point

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2 hvor langsommeste hold får 10 point

Post 19



Postbeskrivelse

Hvem vil være millionær?

I får stillet op til 7 spørgsmål, hvor der til hvert spørgsmål er 4 svarmuligheder.

Spørgsmålene giver henholdsvis 10, 15, 25, 40, 60, 80 og 100 point.

I får stillet ét spørgsmål af gangen, startende med spørgsmålet til 10 point.

Hvis I svarer rigtigt, får I det næste spørgsmål til 15 point, osv. Hvis I svarer rigtigt på alle spørgsmålene, kan I således opnå at gå fra posten med 100 point.

Hvis der svares rigtigt på et **spørgsmål**, har I ret til at forlade **posten** med de **vundne** point og ikke få flere spørgsmål.

Hvis I er i tvivl om svaret på et spørgsmål, kan I **vælge** at undlade at svare på spørgsmålet og gå fra posten med de **point**, der er vundet indtil da.

Hvis I **svarer** forkert på et spørgsmål, er alt tabt.

Der **findes** en livline, der **kan** anvendes én gang undervejs:

Ved at I hver laver 20 enlehop, kan I opnå en 50-50 livline, hvor to af de forkerte svarmuligheder fjernes. Postmandskabet vurderer, om enlehoopene er korrekt udført.

I får spørgsmålene mundtligt og skal svare mundtligt.

Flere hold kan være i gang samtidig, men skal da opholde sig udenfor hørevidde fra hinanden.

Der må ikke anvendes tekniske hjælpemidler.

Point

Der gives point jf. postbeskrivelsen.

Post 20



Postbeskrivelse

I skal ud på en handlebane.

Der er markeret en rute i terrænet. Ruten er markeret med to markeringsstrimler på jorden. I skal gå imellem de to markeringsstrimler. Undervejs er placeret et antal beholdere i forskellig størrelse langs ruten. Beholderne er markeret med en lamineret A4-seddel på en pind. På sedlen står hvor mange point, det giver at ramme en bold i beholderen.. Beholderne er placeret maksimalt 10 meter vinkelret fra ruten.

Ved starten af ruten får I udleveret 5 bolde hver. Undervejs på ruten er der placeret flere bolde i spande, der står imellem de to markeringsstrimler. Der er op til 5 bolde i hver spand. I får ikke at vide hvor mange beholdere der er, hvor store de er eller på hvor lang afstand, der skal kastes førend, I er ved de enkelte beholdere.

I må aldrig gå tilbage på ruten. Ved mindre forseelser giver postmandskabet en advarsel - Ved tredje advarsel diskvalificeres I. Ved større forseelser (flere meter baglæns på banen) diskvalificeres I omgående.

3 minutter efter start kan I ikke opnå flere point.

Inden I forlader posten, skal I have en folder og en opgave udleveret.

Point

Der gives point for de bolde, der rammer i beholderne, jvf. tallene på spandene.
Der kan ikke gives mere end 100 point.

Post 21



Postbeskrivelse

Ude i vandet ses 5 bøjer (store pantflasker). Hver bøje har for enden af snoren - tæt ved havbunden - monteret en lamineret seddel med kodebogstaver. Sedlerne må naturligvis ikke tages af - og bøjerne må ikke flyttes.

I får udleveret et svarark, hvor koderne skal skrives.

I skal nu på tid ud og aflæse de 5 koder.

Tiden starter, når én af jer passerer markeringen og slutter, når svararket med koder afleveres til postmandskabet.

Point

Hurtigste hold, der læser alle 5 koder korrekt, får 100 point.

Øvrige hold, der læser alle 5 koder korrekt, får indekserede point mellem 60 og 100 point.

Hurtigste hold der læser 4 koder korrekt får 50 point.

Øvrige hold, der læser 4 koder korrekt, får indekserede point mellem 40 og 50 point.

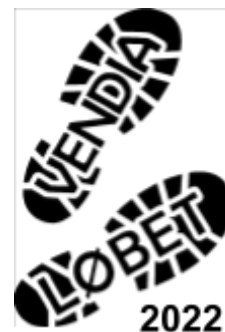
Hurtigste hold, der læser 3 koder korrekt får 30 point.

Øvrige hold, der læser 3 koder korrekt, får indekserede point mellem 10 og 30 point.

Alle hold, der læser 2 koder korrekt, får 8 point.

Alle hold, der læser 1 kode korrekt, får 5 point.

Post 22



Postbeskrivelse

I en balje med vand ligger en træplade og flyder.

I baljen ligger også 5 små, 5 mellem og 5 store klodser

I skal stable så mange af klodserne som muligt oven på hinanden på den flydende plade.

Klodserne må gerne tages op af baljen.

Der må ikke placeres klodser ved siden af hinanden - men kun oven på hinanden.

Klodserne skal placeres således at pilene på klodserne peger opad.

Når I er klar til at få vurderet jeres stabel skal I kalde på postmandskabet. Stabelen skal kunne stå selv i mindst 20 sekunder.

Træpladen må ikke berøres af andet end vandet og evt. siden af baljen imens stablen kontrolleres.

Hvis stablen vælter inden den er godkendt, må I prøve igen.

Når en stabel er godkendt må I ikke forsøge igen.

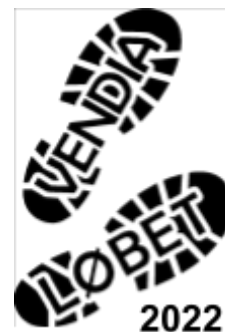
Der er tre typer klodser til rådighed. De forskellige typer klodser giver forskellige point. Det fremgår af klodserne hvor mange point de giver.

Point

Der gives det antal point der indgår i den godkendte stabel.

Der kan ikke gives mere end 100 point

Post 23



Postbeskrivelse

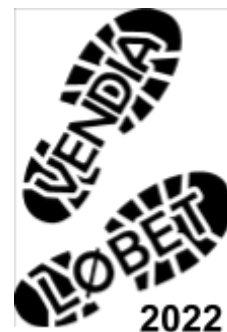
I får udleveret 2 syvtommersøm og et nøgle garn som I kan bruge til at strikke med.
Inden I forlader posten kan skal I aflevere jeres strikketøj.

I skal strikke så mange pinde som muligt med 20 masker.
Der gives point for hver hele pind der strikkes.
Hvis der er tabt en maske på en pind, tæller pinden ikke med.

Point

Holdet med flest godkendte "Pinde" får 100 point
Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 1.

Post 23a



Postbeskrivelse

I har på en tidligere post fået udleveret en seddel med ting, I skulle kunne huske på en senere post (pi og kongerækken).

I skal her mundtligt gengive så meget af henholdsvis pi og kongerækken som muligt.

Der gives point for den længste sammenhængende sekvens, hvor det første tal eller den første regent indgår i.

Point

Holdet der kan huske flest decimaler i pi får 50 point.

Øvrige får indekserede point mellem 0 og 50 point jf. indekseringsmetode 1

Holdet, der kan huske flest regenter i kongerækken får 50 point.

Øvrige får indekserede point mellem 0 og 50 point jf. indekseringsmetode 1

Post 24



Postbeskrivelse

I skal på tid flytte to dæk rundt langs en snor.

Der er lagt en lang snor ud i området her. Snoren går igennem 2 dæk, der ligger ved startpunktet. I skal nu så hurtigt som muligt flytte de to dæk rundt på banen uden at de fjernes fra snoren.

Tiden starter, når det første dæk passerer startmarkeringen på snoren og stopper, når det sidste dæk passerer slutmarkeringen på snoren.

Point

Hurtigste hold får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2 hvor langsommeste hold får 20 point

Post 25

Postbeskrivelse

I et nærmere defineret område i skoven er der udlagt 25 refleks-poster.

Postmandskabet viser jer, hvor der ligger et luftfoto over skoven, hvor området med reflekser er markeret. I må ikke fjerne luftfotoene fra stedet.

Ved hver refleks hænger der et mærke med et nummer fra 1 til 25 samt en bogstavkombination.

I får nu 20 minutter til at finde så mange reflekser som muligt. I skal naturligvis lade reflekser og mærker hænge.

I får et svarark udleveret, hvor I skal notere bogstavkombinationerne ud for de korrekte tal. Svararket skal afleveres til postmandskabet inden tiden er gået.

Afleverer I for sent, slettes 3 af de korrekte bogstavkombinationer for hvert minut, I kommer for sent. Det er jer selv, der er ansvarlige for, at tiden ikke overskrides.

Inden afgang fra posten får I udleveret et svarark til en quiz.

På den naturlige rute mellem post 25 og post 27 hænger der 10 sedler med quiz-spørgsmål. Sedlerne hænger indenfor få meter fra vejen. Sedlerne er ikke nødvendigvis synlige fra den retning, man kommer gående.

På post 27 skal I aflevere svararket med løsninger på så mange af quiz-spørgsmålene som muligt.

Point

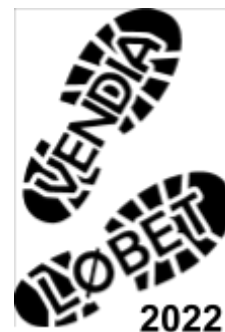
Refleksløb

Der gives 4 point for hver korrekt bogstavkombination.

Quiz mellem poster

Der gives 10 point for hvert korrekt sæt quiz-spørgsmål. Alle svar i et sæt skal være korrekte for, at få de 10 point.

Post 26



Postbeskrivelse

I skal flytte på farvede knapper og tal...

På en plade er placeret nogle "knapper" i en rille, således at knapperne kan skubbes rundt på pladen i rillerne. Knapperne kan ses fra begge sider af pladen.

Knapperne har farver på den ene side og tal på den anden side.

I får en lamineret tegning med opgaven udleveret. Denne tegning skal afleveres, når opgaven er løst.

Opgaven går ud på at flytte knapperne rundt, så både farver og tal passer med den udleverede tegning.

I har maksimalt 10 minutter til at løse opgaven.

Der gives point for, hvor hurtigt opgaven løses.

Tiden starter, når I får udleveret tegningen.

Point

Hurtigste hold får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsommeste hold får 30 point.

Hvis der bruges mere end 10 minutter, gives der 10 point, hvis bare én af siderne (farver eller tal) er korrekt. Hvis ingen af siderne er korrekte gives 0 point.

Post 27



Postbeskrivelse

Inde bag døren i langhuset findes laminerede sedler med 50 små opgaver. Derudover ligger der 5 laminerede sedler med svarmuligheder til spørgsmålene. Det fremgår dog ikke hvilke spørgsmål, som svarmulighederne relaterer til. Opgaven består i at besvare så mange af spørgsmålene korrekt..

Men...Der er farlige stoffer i luften og I skal derfor have beskyttelsesudstyr på. Inden I går ind i huset, skal I påføre jer gasmaske, regnjakke og gummihandsker. Når I har taget udstyret på, må det ikke tages af før, I er færdige med at arbejde i huset.

Gasmasken er ikke verdens bedste og I må derfor ikke være inde i huset i mere end 30 sekunder ad gangen.

I må ikke arbejde med opgaven så længe, døren er åben. I skal derfor lukke døren bag jer inden, I arbejder med opgaven. I må ikke tale sammen igennem den lukkede dør.

Uden for døren til huset er placeret en timer. Når timeren rinder ud, skal I begge være udenfor huset. Hvis timeren rinder ud, mens en af jer eller jer begge to, befinder jer inde i huset, mister vedkommende et liv. Når man mister sit andet liv, er man død og må ikke længere deltage i opgaveløsningen.

Når der er gået 10 minutter eller I begge er døde, stopper opgaveløsningen.

Opgaven, der skal løses, er placeret på gulvet ca. 2 meter inden for døren.

I får et svarark udleveret inden, tiden starter.

De laminerede ark må ikke flyttes nærmere døren end 2 meter.

Tager I sikkerhedsudstyret af undervejs i opgaveløsningen, diskvalificeres I og får 0 point.

Tilsvarende diskvalificeres I, hvis I flytter de laminerede ark nærmere døren eller ud af langhuset.

Point

Der gives indledningsvis 2 point for hvert korrekt svar. Der fratrækkes 5 point for hvert forkert svar.

De point, der er opnået på posten, omregnes jf. indekseringsmetode 1, således, at det hold, der har fået flest point, får 100 point efter omregningen.

Hold der har fået negative point får efter omregningen 0 point

Post 28



Postbeskrivelse

I skal flytte vand med svampe.

I får tildelt en bane, hvor der i den ene ende er placeret en spand med vand. I den anden ende af banen - 50 meter væk - står en tom spand.

I får udleveret 2 badesvampe.

I må ikke flytte de to spande.

I har nu 10 minutter til at flytte så meget vand som muligt fra den ene spand til den anden ved hjælp af svampene. I må ikke benytte andre remedier end de to udleverede svampe til at flytte vand.

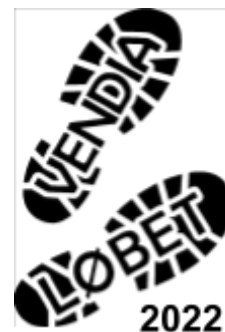
Tiden starter, når I står ved spanden med vand og dypper den første svamp.

Point

Holdet, der flytter mest vand får 100 point.

Øvrige får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, således at holdet der har flyttet den mindste mængde vand får 10 point

Post 29



Postbeskrivelse

I får udleveret et svarark samt et opgavesæt bestående af forskellige landkort og flag.
I skal på svararket angive hvilke lande (nr. 1-8 samt 20-25) og hvilke hovedstæder (nr. 9-19), der er tale om.

Der er ikke krav om, at navne er stavet korrekt, så længe det er tydeligt, hvad der menes.

Der må ikke anvendes tekniske hjælpemidler.

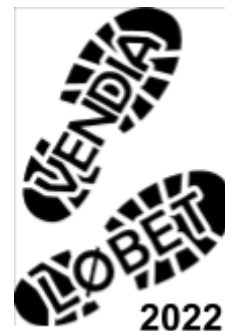
Der er ingen tidsbegrænsning.

Svararket skal afleveres til postmandskabet inden, I forlader posten.

Point

Der gives 4 point for hvert korrekt svar.

Post 30



Postbeskrivelse

Velkommen til soveposten.

I får om lidt anvist

- hvor I kan sove
- hvor der er toilet
- hvor der er vand
- hvor der er skraldespand
- hvor I kan få ladet mobiltelefoner op

I har mulighed for at bruge noget af tiden fra nu og til kl. 0600 til at få point ved at skære skiver af et stykke tømmer.

Jo flere "skiver" I har savet af et stykke 4" tømmer, som I får udleveret her, jo flere point får I. "Skiverne" og resten af tømmeret skal fremvises for postmandskabet senest kl. 0600.

Der er ikke krav til hvor tyk en "skive" skal være.

Det er postmandskabet, der vurderer, om en skive kan godkendes som en skive.

Kl 0645 skal I være klar til at få fælles instruks på post 31 som også er her.

Point

Holdet der har savet flest skiver får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 1

Post 31



Postbeskrivelse

Ved at henvende jer til postmandskabet kan I få en opgave udleveret. Opgaven skal løses og afleveres til postmandskabet.

Er opgaven løst korrekt, får I en ny opgave udleveret. Dette fortsætter indtil, I har løst 5 forskellige opgaver. Derefter får I jeres kort udleveret og kan fortsætte til næste post.

Hvis I ikke kan løse en opgave, kan I få lov til at få den næste opgave udleveret, hvis I holder pause i 5 minutter.

Hvis I ønsker at holde pause, skal I henvende jer til postmandskabet og aflevere den ubesvarede opgave. I får herefter udleveret en seddel, hvor tidspunktet for pausens start er skrevet.

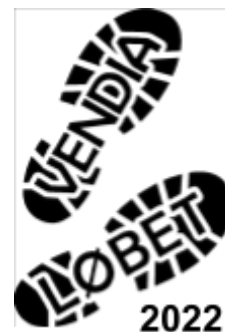
Når der er gået 5 minutter, kan I henvende jer til postmandskabet og aflevere pausesedlen, hvorefter I får den næste opgave udleveret.

Jeres seddel med koder, som I fik udleveret i startkuverten, skal afleveres på post 34.

Point

Der gives 20 point for hver korrekt løst opgave.

Post 32



Postbeskrivelse

I får udleveret 6 konserverdåser. hvor de tre er markeret med én farve og de tre andre er markeret med en anden farve.

Hver af jer skal holde en stabel dåser i den ene hånd. Stablen skal bestå af dåser med samme farvemarkering. I må kun berøre den nederste dåse.

I skal nu bytte dåsestabel med hinanden uden at stablerne sættes ned eller støttes på anden vis.

I må hver kun bruge den hånd, der holder dåsestabilen. Den anden hånd skal holdes bag ryggen.

Når I har byttet dåsestabel med hinanden nulstilles tiden og I skal derefter, ud fra samme regler, bytte rundt på jeres dåser således, at hver af jer ender med at holde en stabel med tre dåser, hvor den midterste af de tre dåser har en anden farve end de to andre dåser i stablen.

Hvis I taber en eller flere dåser, starter I forfra med delopgaven uden, at tiden nulstilles.

Efter 10 minutter stopper tiden uanset, om I er færdige eller ej.

Point

Det hold, der er hurtigst til at bytte dåsestabler får 60 point.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsommeste hold får 10 point

Det hold, der efterfølgende er hurtigst til at bytte dåser rundt, så de står skiftevis, får 40 point

Øvrige hold, der når at få byttet dåser rundt anden gang inden den samlede tid er gået, får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsommeste hold får 10 point

Post 33



Postbeskrivelse

I skal modtage og oversætte en række bogstaver sendt som morsemelding med lyd.
I kan vælge mellem en langsom og en hurtig morsemelding.
Den langsomme giver op til 50 point.
Den hurtige giver op til 100 point.

Når I har valgt hvilken morsemelding, I vil høre, får I udleveret et svarark samt et sæt høretelefoner til deling.

Morsemeldingen består af 20 bogstaver, der afspilles i grupper á 5 bogstaver.

Lydfilen starter med 3 klokker der indikerer, at bogstavrækken starter. Derefter høres de 20 bogstaver i grupper á 5 afbrudt af en klokke. Når de 20 bogstaver er afspillet kommer en pause, hvorefter lydklippet starter forfra med 3 klokker.
Lydklippet med de 20 bogstaver høres i alt 3 gange, hvorefter der høres 5 klokker og en lyd der fader ud. Den samlede lydfil er nu slut.

Teknikfri zone. Bruges der nogen form for elektroniske hjælpemidler (udover medieafspilleren, der afspiller morselyden), får I 0 point for denne post.

Svararket skal afleveres, hvor I får det udleveret.

Hurtig frem!

Når I er klar til at forlade posten, skal I melde jer hos postmandskabet, der noterer jeres afgangstid. I skal derefter hurtigst muligt frem til næste post.

Point

Morse

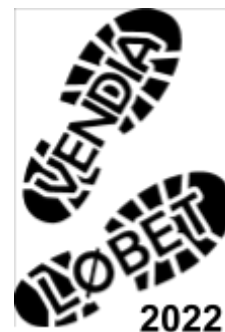
Hurtig morse: 5 point pr. bogstav (20 bogstaver á 5 point = 100 point)

Langsom morse: 2½ point pr bogstav (20 bogstaver á 2½ point = 50 point) (der rundes ned..)

Hurtig frem

Der gives op til 100 point for "hurtig frem". Hurtigste hold får 100 point. Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2 hvor langsommeste hold får 0 point.

Post 34



Postbeskrivelse

Kims leg i stort format.

Der er fordelt 20 ting i skoven. Hver ting er markeret med et Vendiamærke således at I kan se, at det er ting der hører med til posten.

Postmandskabet udpeger området, som tingene ligger indenfor.

I får 10 minutter til at afsøge skoven og finde så mange ting som muligt. Tingene skal blive, hvor I fandt dem.

Når tiden er gået, skal I være tilbage ved posten. Her skal I uden at bruge hjælpemidler notere på svararket de ting, som I har set i skoven.

Hvis I kommer for sent tilbage til posten, fratrækkes der point i forhold til, hvor sent I ankommer.

Point

Der gives 5 point for hver korrekt husket genstand.

For hver påbegyndt 10 sekunder, som I kommer for sent tilbage til posten, fratrækkes 5 point.

Der kan ikke gives mindre end 0 point i alt.

Post 35



Postbeskrivelse

I skal på tid få en kugle gennem en labyrint. I må ikke røre ved kuglen, men skal få den gennem labyrinten ved at holde i håndtagene/kanten på labyrinten og styre kuglen på den måde. Hver gang kuglen falder i et hul, startes forfra uden, at tiden stoppes.. Hvis kuglen falder ud, sørger kontrollanten for at lægge en ny kugle i startfeltet. I har maksimalt 5 minutter til at få kuglen igennem banen. Postmandskabet gør opmærksom på, når de 5 minutter er gået.

Når I er klar, placerer postmandskabet en kugle ved startmærket og tiden startes.

Point

Der gives 100 point til det hold, der har den hurtigste tid. Øvrige får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsomme tid giver 10 point. Hvis ikke banen gennemføres gives 0 point.

Post 36



Postbeskrivelse

Der er markeret en bane, som I skal løse opgaven på.

I den ene ende af banen er placeret 10 små Legofigurer på en plade. Figurerne er nummereret fra 1 til 10.

I den anden ende af banen er markeret et område, hvor der er placeret en kasse med Legoklodser og en plade med 10 felter markeret fra 1 til 10.

I får udleveret et sæt walkie-talkier.

I skal bygge kopier af så mange af de 10 viste Legofigurer som muligt, men der er nogle regler der skal følges:

- Det er kun den ene af jer, der må bygge og den anden, der må se modellerne
- I må kun kommunikere med hinanden via walkie-talkier
- Legofigurerne må ikke flyttes fra pladen. Pladen må ikke flyttes fra den ende af banen, som den står i og klodserne fra kassen må ikke flyttes uden for markeringen, som kassen står i

I har 10 minutter til at samle så mange korrekte Legofigurer som muligt.

Inden tiden starter, skal I sikre jer, at walkie-talkierne virker.

Når tiden starter, skal I løbe ud til jeres respektive pladser.

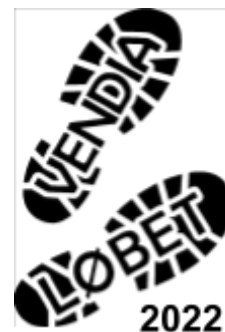
Når tiden stopper, bliver personen der bygger standset.

Point

Der gives 10 point for hver korrekt figur.

Det er postmandskabet, der vurderer, om en Legofigur er samlet korrekt.

Post 37



Postbeskrivelse

I har fået udleveret et kort over Hobro Havn.

I skal på kortest mulige tid rundt langs den bane, I kan se på kortet - både til lands og til vands. På banen er placeret 10 poster med klippetænger. I skal klippe i jeres kort i de korrekte felter med klippetængerne undervejs på ruten.

I kan få banen udpeget og beskrevet og i øvrigt gøre jer selv klar inden tiden starter. I må dog ikke gå ud på ruten.

Når I er klar til at starte turen, henvender I jer til postmandskabet, der sender jer afsted, når der er plads på banen.

Tiden starter, når I forlader posten og slutter, når I igen står ved den.

Point

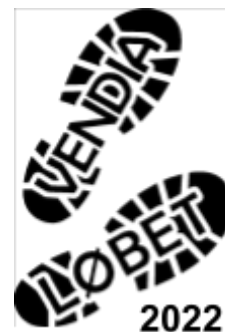
Der gives op til 200 point fordelt således:

Der gives 10 point for hver post, der klippes i klippekortet.

Der gives 100 point til det hurtigste hold, der kommer hele banen rundt. Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsommeste hold får 20 point.

Det er ikke et krav, at posterne er klippet.

Post 38



Postbeskrivelse

Velkommen i mål!!!!

Inden I kan smide jer i græsset og trække støvlerne af, skal I aflevere den UV-lygte som I fik udleveret i startkuverten.

Hvis I har lånt refleksveste eller benreflekser, skal de også afleveres nu.

Der er ikke en QR-kode til indtjekning på denne post.

Point

Der gives ikke point