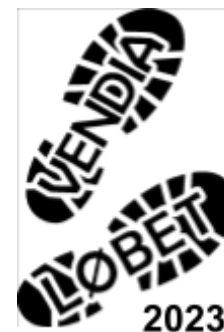


Post 0

Start



Postbeskrivelse

Velkommen til Vendialøbet

I kan nu vælge om I vil hurtigst muligt til post 1, eller om I vil hente lidt point inden selve løbet går i gang.

I har fået udleveret et luftfoto fra 1954. Der er formentlig sket lidt ændringer siden fotoet blev taget, men der er også ting der ikke har ændret sig.

På luftfotoet er markeret 10 poster.

Ude i området er der ophængt 25 poster med hver sin bogstavkode; Men det er kun de 10 af dem der passer med de poster, der er markeret på luftfotoet.

I skal finde så mange af de korrekte bogstavkoder som muligt.

Svararket afleveres på post 1, der også er markeret på luftfotoet.

Post 1 åbner kl. 2045 og lukker igen kl. 2145

Point

Der gives 10 point for hver korrekt bogstavkode

Post 1

Atletik



Postbeskrivelse

I skal ud og løbe og I skal kaste med spyd.

I skal begge løbe 400 meter på tid og derefter skal I begge kaste længdekast med spyd.

Når I er klar til at løbe, skal I henvende jer til postmandskabet.

I bliver herefter stillet i kø til løbebanen, hvor I bliver sendt af sted, når banen er ledig. Løbere bliver sendt afsted med mindst 30 sekunders interval.

Man skal følge gummi-løbebanen rundt, men man behøver ikke at løbe i en bestemt bane. Hvis en anden løber ønsker at overhale, skal man gøre plads til dette. Man overhaler altid højre om.

Når I begge har løbet 400 meter (en tur rundt på løbebanen), skal I gå ud til spydkasteområdet, hvor I skal kaste et spyd hver. Der er ikke prøvekast

Når I begge har kastet, er opgaven færdig og I kan fortsætte til næste post.

Point

Der gives 50 point til det hold der sammenlagt har den hurtigste 800-meter tid.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 1, hvor tiden 5 minutter giver 0 point.

Der kan ikke gives mindre end 0 point.

Der gives 50 point til det hold, der sammenlagt har kastet længst. Øvrige hold får indekserede

point jf. indekseringsmetode 1, hvor et hold der sammenlagt har kastet 10 meter får 0 point. Der

kan ikke gives mindre end 0 point.

Post 2

Den store bøvs



Postbeskrivelse

I skal lave en så kraftig bøvs som muligt.

Hver deltager på holdet har 2 forsøg, der skal finde sted nede i bunkeren på et nærmere angivet sted.

I får udleveret 2 stk. ½-liters sodavand, som I er velkomne til at benytte.

I må tage sodavandene med, når I forlader posten.

Når I er klar, henvender I jer til postmandskabet og bliver stillet i kø til at komme under jorden. Når det bliver jeres tur, bliver I ført ned i bunkeren og får her anvist, hvor I skal placere jer.

Mens I er nede i bunkeren, må I ikke tale sammen.

Når I er blevet placeret i bunkeren har I maksimalt 1 minut til at foretage de sidste forberedelser. Når I er klar til at bøvse, skal I markere dette overfor kontrollanten, hvorefter lydmålingen påbegyndes. I har nu 30 sekunder til at slå de 4 bøvser.

Lydniveauet bliver kontinuerligt målt, og den kraftigste af jeres 4 bøvser er den, der noteres som resultat.

Hvis I under lydmålingen laver anden støj, der er kraftigere end bøvsene, bliver I diskvalificeret og får 0 point.

Point

Holdet der kan slå den kraftigste bøvs får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor dårligste resultat på posten giver 10 point.

Post 3

Forhindringer på vand



Postbeskrivelse

Der er med markeringsstrimmel markeret en rute rundt på forhindringerne.

Ruten er opdelt i 5 stykker, hvor overgangen mellem stykkerne er markeret med knæklys. Begge deltagere på holdet skal hurtigst muligt komme så langt rundt på banen som muligt.

Hvis en af deltagerne rører vandet mellem start og slut, stopper tiden og der gives point i forhold til hvor mange hele banestykker begge deltagere har passeret uden, at vandet blev rørt.

Hvis den forreste deltager rører vandet, skal næste deltager kravle frem til samme sted før, tiden stoppes.

Hvis bagerste deltager berører vandet, stopper tiden og det er vedkommendes placering i forhold til banestykkerne, der afgør, hvor langt holdet er nået.

Når I er klar til at blive sendt ud på banen, henvender I jer til postmandskabet og bliver sat i kø. Når I bliver kaldt frem, har I et minut til, tiden starter.

Point

Der gives 100 point til hurtigste hold, der klarer alle 5 banestykker uden, at vandet røres. Øvrige hold der klarer alle 5 banestykker uden at vandet røres får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsomme hold får 71 point

Der gives 70 point til hurtigste hold, der klarer 4 banestykker uden, at vandet røres. Øvrige hold der klarer 4 banestykker uden at vandet røres får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsomme hold får 51 point

Der gives 50 point til hurtigste hold, der klarer 3 banestykker uden, at vandet røres. Øvrige hold der klarer 3 banestykker uden at vandet røres får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsomme hold får 41 point

Der gives 40 point til hurtigste hold, der klarer 2 banestykker uden, at vandet røres. Øvrige hold der klarer 2 banestykker uden at vandet røres får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsomme hold får 31 point

Der gives 30 point til hurtigste hold, der klarer 1 banestykke uden, at vandet røres. Øvrige hold, der klarer 1 banestykke uden at vandet røres, får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsomme hold får 20 point

Der gives 10 point til hold, der starter, men ikke klarer første banestykke.

Post 4

Travbanen



Postbeskrivelse

I skal på væddeløb - og I er selv hest og rytter.

I skal på tid løbe en tur rundt på travbanen med en sulkie.
Den ene af jer skal være rytter og sidde i sulkien og den anden skal være hest og trække.

Cirka midtvejs på turen er markeret et område med knæklys. I dette område må I bytte roller, så hesten bliver rytter og rytteren bliver hest.

Når I er klar til at begive jer ud på væddeløbet, henvender I jer til postmandskabet.

Point

Hold, der bruger 10 minutter eller mere får 0 point.
For hver 3 sekunder man er hurtigere end 10 minutter, gives 1 point.
Der kan ikke gives mere end 100 point.
Hold, der bruger 5 minutter eller mindre, får således 100 point.

Post 5

Gå med dyrelyde



Postbeskrivelse

I skal ud og gå en tur, styret af fire forskellige dyr.

I får angivet et startsted og en retning og får et link til en lydfil med dyrelyde, som I må høre lige så mange gange, som I vil.

I får udleveret en pløk monteret med et knæklys.

Dyrelydene har følgende betydning

Ét hundebjæf = gå én meter frem

Ét fuglepip = drej 90 grader til højre

Ét frø-kvæk = drej 90 grader til venstre

Ét katte-mjav = gå én meter baglæns

Til slut i lydfilen får I at vide, at I skal sætte en pløk med knæklys i jorden.

Når I er klar til at starte jeres tur på banen, giver I besked til postmandskabet, der vil sørge for at sætte jer i gang.

Scan QR-koden for at hente lydfilen.



Point

Der gives 100 point til det hold, der er tættest på det korrekte slutpunkt.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor holdet der er længst fra det korrekte slutpunkt får 10 point.

Post 6

Klatreparken



Postbeskrivelse

I skal op og klatre.

Bane 3 skal gennemføres på tid; og en del af bane 6 skal bare gennemføres....

Inden selve opgaven starter, skal I have klatreseler på. Dette hjælper en af instruktørerne fra Klatreparken med.

Når I har fået klatreseler på, skal I stille jer i kø ved bane 3. Her bliver I sendt af sted efterhånden, som der bliver ledigt på banen.

Når I er nået enden af banen og står på jorden, skal I bevæge jer hen til startstedet og henvende jer til postmandskabet, der sendte jer afsted på banen.

Tiden stopper, når I begge er tilbage ved startstedet.

I skal derefter henvende jer ved postmandskabet, der er placeret for foden af den høje rebstige midt på bane 6.

Her vil I blive sendt op i træet, hvor I vil blive monteret på sikkerhedswiren og sendt afsted på banen.

For enden af bane 6 er der 14 meter "frit fald".

Skulle I få problemer undervejs på banerne, skal I kalde på en instruktør ved at råbe "Instruktør!".

Point

Der gives op til 50 point for at gennemføre bane 3.

Holdet, der gennemfører bane 3 med den hurtigste tid, får 50 point.

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

Der gives op til 50 point for at gennemføre bane 6.

Hvis begge deltagere på holdet gennemfører banen, gives der 50 point.

Hvis én deltager gennemfører, gives der 20 point.

Post 7

Tetris



Postbeskrivelse

Opgaven består i at placere så mange brikker på spillepladen som muligt. Der er dog visse regler, der skal følges: Brikkerne skal placeres således, at de passer med felterne på spillepladen og må ikke overlape hinanden.

I har 3 minutter til at få udleveret brikker og placere disse på pladen.

- I får udleveret én brik ad gangen.
- I ved ikke hvilken brik, I vil få udleveret næste gang.
- I må maksimalt have én brik i hånden og kan derfor først få den næste brik udleveret, når den forrige er lagt på spillepladen eller på en af de tre bufferfelter.
- Der må maksimalt ligge én brik i hvert bufferfelt.

Når de 3 minutter er gået, udleveres der ikke flere brikker. Herefter får I 30 sekunder til at flytte rundt på de udleverede brikker. Der må stadig kun være en brik ad gangen, der ikke enten ligger på spillepladen eller i et bufferfelt. Når den samlede tid er gået, tælles hvor mange brikker, der er placeret på spillepladen (ikke i bufferfelter).

Brikker der ligger på spillepladen skal leve op til følgende krav:

- Brikkerne skal ligge således, at de runde fremspring under brikken passer ned i hullerne på spillepladen
- Ingen del af brikken rager ud over kanten af spillepladen

Kommer I undervejs til at løfte mere end én spillebrik på en gang, skal de omgående lægges på spillepladen eller i et bufferfelt. Der trækkes derudover 10 point fra den samlede pointsum.

Lidt ekstra info:

Der indgår i alt 23 brikker i spillet, hvoraf de 20 passer præcis sammen på pladen.

Når I er klar til at spille tetris, henvender I jer til postmandskabet.

Point

Hvis der ligger 10 brikker eller derunder på spillepladen, gives der 0 point. Der gives 10 point for hver brik, der herudover ligger på spillepladen (ikke i bufferfelterne). Det betyder, at hvis der f.eks. ligger 12 brikker, så får I 20 point. Ligger der kun 9 brikker, gives der 0 point. Der trækkes 10 point fra for hver gang, der er to "løse" brikker i spil.

Man kan aldrig få under 10 point, når posten er forsøgt løst.

Post 8



Postbeskrivelse

I skal flytte ting med portalkraner.

I det markerede område er placeret 5 genstande, der skal flyttes fra deres startplacering til en slutopstilling.

I må ikke berøre de 5 genstande, der skal flyttes - undtagen med krogen fra portalkranen, der hænger over det markerede område.

Portalkranen kan styres ved hjælp af to tove og krogen på kranen kan køres op og ned ved hjælp af knapperne på betjeningspanelet, der hænger i en ledning fra portalkranen.

I må ikke gå ind i det markerede område. I må ikke bevæge jer langs den side af området, der er markeret som no-go-område.

Når I er klar til at gå i gang med opgaven, henvender I jer til postmandskabet.

Når der bliver en bane ledig, bliver I ført hen til banen og tiden starter, når I står ved banen.

Der er derefter 5 minutter til at flytte ting på banen.

Når tiden starter, udleveres en lamineret seddel, der viser slutopstillingen.

Når tiden slutter, skal sedlen afleveres igen.

Point

Der gives 20 point, hvis ting nummer 1 er flyttet til sin slutposition inden, tiden udløber

Der gives 40 point, hvis ting nummer 1 og 2 er flyttet til deres slutpositioner inden, tiden udløber

Der gives 60 point, hvis ting nummer 1, 2 og 3 er flyttet til deres slutpositioner inden, tiden udløber

Der gives 80 point, hvis ting nummer 1, 2, 3 og 4 er flyttet til deres slutpositioner inden, tiden udløber

Der gives 100 point, hvis alle ting er flyttet til deres slutpositioner, inden tiden udløber.

Post 9

Mastermind



Postbeskrivelse

Der udleveres et ark papir med felter svarende til spillepladen i et Mastermind-spil.
Der udleveres derudover et sæt med 6 forskellige farver.

I skal nu, på så få forsøg som muligt, gætte den korrekte farvekombination.

I udfylder felterne i række på Mastermind-spillepladen og henvender jer til postmandskabet, der kontrollerer opsætningen og giver røde eller sorte markeringer i forhold til rigtigheden af jeres farver.

En rød markering betyder, at der er en korrekt farve, der dog er placeret forkert.

En sort markering betyder, at der er en korrekt farve, der også er placeret korrekt.

De sorte markeringer placeres først længst til venstre og de røde markeringer placeres umiddelbart til højre for disse.

I har al den tid, I vil bruge.

Der er maksimalt mulighed for at bruge 20 forsøg.

Point

Der gives point således:

1-6 forsøg giver 100 point

7 forsøg giver 96 point

8 forsøg giver 83 point

9 forsøg giver 71 point

10 forsøg giver 60 point

11 forsøg giver 50 point

12 forsøg giver 41 point

13 forsøg giver 33 point

14 forsøg giver 26 point

15 forsøg giver 20 point

16 forsøg giver 15 point

17 forsøg giver 11 point

18 forsøg giver 8 point

19 forsøg giver 6 point

20 forsøg giver 5 point

Lykkes det ikke på 20 forsøg, gives 1 point for at have forsøgt

Post 10

Geografi



Postbeskrivelse

I får udleveret et ark med et kort over USA og et kort over Europa.
På begge kortene er staterne og landene tegnet ind med omrids.
På kortene er 5 af staterne og 5 af landene markeret med tallene 1-10.
På det udleverede ark er også en liste med navnene på 5 stater og 5 lande. Disse stater og lande er nummereret fra 11 til 20.

I skal i skemaet på svararket skrive navnene på de 10 markerede stater og lande (nr 1-10).
I skal desuden markere de 5 stater og 5 lande, der er angivet i skemaet (nr 11-20).
Markeringen kan ske ved at angive de korrekte tal på eller ud for de korrekte stater og lande på kortene. Sørg for at det er tydeligt hvilke stater og lande, der markeres,

I skal opholde jer i det markerede område, mens opgaven løses.
I skal aflevere svararket inden, at det markerede område forlades.

Teknikfri zone, dvs. I ikke må bruge mobiltelefoner, PC osv.

Point

Et korrekt angivet navn på en af de markerede lande eller stater (nr 1-10) giver 5 point.
Et forkert angivet navn på en af de markerede lande eller stater (nr 1-10) giver minus 3 point
(Stavefejl regnes ikke som en fejl).

Et korrekt placeret land eller stat (nr 11-20) giver 5 point.
Et forkert placeret land eller stat (nr 11-20) giver minus 3 point.

Post 11

ProRepubliQ



Postbeskrivelse

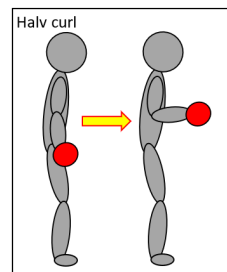
Så skal der svedes!!!

Når I skal igang med opgaven, bliver I placeret i hver sit ergometer (romaskine) og skal på 3 minutter ro så langt som muligt. Modstanden i ergometeret er indstillet af postmandskabet. Jeres to distancer lægges sammen til en samlet distance.

Derefter er der 3 styrkeøvelser:

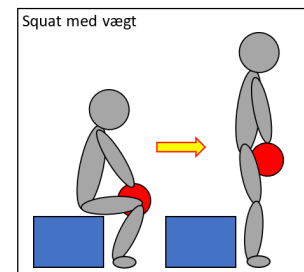
Halv curl

- Startposition: Løst hængende arm med håndvægt i hver hånd
- Slutposition: Underarme med håndvægte hævet til minimum vandret



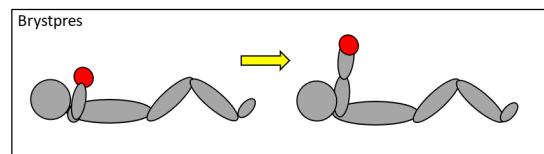
Squat med vægt.

- Startposition: Siddende med en kettlebell i hænderne
- Slutposition: Stående med en kettlebell i hænderne



Brystpres på gulv

- Liggende på ryggen med albuerne på underlaget - en håndvægt i hver hånd
- Liggende på ryggen med armene strakt lodret op - håndvægtene berører hinanden



I vælger selv hvilke af de vægte, der er lagt frem, som I vil bruge til hver øvelse. Der kan

ikke laves mere end 20 gentagelser pr. øvelse. Kun én af jer skal lave hver øvelsestype. Det er ikke nødvendigvis den samme person, der skal lave de tre øvelsestyper. Der må ikke skiftes vægt under en øvelsestype; men der skal ikke nødvendigvis bruges samme vægte til de tre øvelsestyper.

Der må ikke holdes pause imellem gentagelserne indenfor en øvelsestype. Gentagelserne skal foregå kontinuerligt.

Der er i alt 6 minutter fra tiden i ergometeret stopper til at gennemføre de tre øvelsestyper.

I må ikke have udendørssko på i træningslokalet.

Når I er klar til at påbegynde øvelserne, henvender I jer til postmandskabet.

Point

Der gives 50 point til holdet, der samlet ror længst i ergometer. Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor holdet der når kortest får 10 point.

Der gives point for antallet af gentagelser og vægt ved hver øvelse således:

- Halv curl: 5 "styrkepoint" pr gentagelse pr. kg i hver hånd
- Squat med vægt: 1 "styrkepoint" pr. gentagelse pr. kg
- Brystpres: 2 styrkepoint" pr. gentagelse pr. kg i hver hånd

Holdet med flest "styrkepoint" får 50 rigtige point. Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor holdet med færrest "styrkepoint" får 5 rigtige point.

Post 12

Sovepost og ingeniørkunst



Postbeskrivelse

Velkommen til soveposten.

I får anvist et område, hvor I kan gå til ro.

Der kan lades mobiltelefoner på stedet, der angives af postmandskabet.

Skraldespande, toilet og adgangsvej dertil anvises af postmandskabet.

Der er fælles opstart på post 13 her kl. 7.45.

Senest 15 minutter før fælles opstart på næste post, kan I aflevere resultatet af en lille nat-opgave:

- I skal bygge en konstruktion af spaghetti - og intet andet end spaghetti.!!!
- Konstruktionen skal kunne bære et plastiklod ophængt i en krog. Loddet udleveres sammen med denne opgave.
- Når konstruktionen ønskes bedømt tilkaldes postmandskabet. Konstruktionen skal være bærende i mindst 30 sekunder.
- Højden på konstruktionen måles fra underlaget og til toppunktet på krogen på loddet

Når I er klar til at fremvise jeres konstruktion, kan I henvende jer til postmandskabet.

Point

Afstanden fra underlaget til det øverste punkt på det ophængte lod bestemmer hvor mange point, der gives, Det hold, der har bygget den konstruktion med det højest ophængte lod, får 100 point. Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 1, hvor 0 cm giver 0 point .

Post 13

Godmorgen og opgaverække



Postbeskrivelse

I kuverten sammen med denne postbeskrivelse finder I bl.a. en opgave, som skal løses inden, I kan få dagens startkuvert udleveret.

Når opgaven er løst, skal I henvende jer til postmandskabet ved Dall Gadekær (se kortet herunder).

Hvis opgaven er løst korrekt, får I en ny opgave udleveret. Denne skal også afleveres til postmandskabet ved Dall Gadekær. Således fortsættes indtil i alt 4 opgaver er løst korrekt. Derefter får I udleveret dagens startkuvert.

Hvis I skal have hjælp til at løse opgaverne, er der svar at hente på 10 løsningsposter, der er placeret rundt om Dall Gadekær. Placeringen af de 10 løsningsposter er markeret på et kort, der er ophængt hos postmandskabet ved Dall Gadekær.

I har i kuverten også fået udleveret et skema, der viser hvilke løsningsposter, der giver svar på de forskellige spørgsmål.

Startkuverten udleveres ved Dall Gadekær kl 0900 til de hold, der ikke har løst alle 4 opgaver på dette tidspunkt.

God fornøjelse!



Point

Der gives ikke point på posten

Post 14

Gå med sten



Postbeskrivelse

I skal medbringe så tunge sten som muligt til post 16.

I vælger selv hvilke sten, I vil medbringe fra stenbunken på posten her. Eneste krav er, at hver sten skal veje mindst 500 g. Der må maksimalt medbringes 5 sten.

Inden I forlader posten skal jeres sten markeres af postmandskabet, der også noterer den samlede vægt af de sten, I medbringer.

I får udleveret en seddel ("transportkort"), hvor det er noteret, hvor mange sten I har medbragt fra posten, samt hvor meget den samlede vægt er.

Hvis I lægger sten fra jer undervejs til post 16, trækkes der point fra.

Der gives "stenpoint" således:

For hver 100 g sten, der når frem til post 16, gives 2 "stenpoint"

For hver 100 g sten, der ikke når frem til post 16, fratrækkes 1 "stenpoint"

Point

Holdet, der opnår flest "stenpoint" får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point jf indekseringsmetode 1, hvor 0 eller færre "stenpoint" giver 0 point.

1 pr. hold	Venteopgave 2
1 sæt	Standardgrej til poster

Post 15

Tårnet i Hanoi

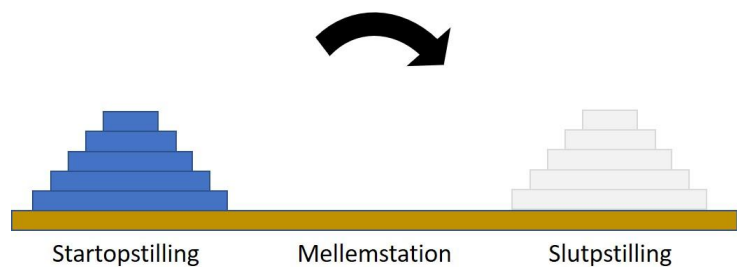


Postbeskrivelse

I skal lege "Tårnet i Hanoi", hvilket er et spil, hvor det gælder om at flytte et "tårn" bestående af skiver i forskellige størrelser.

Der må kun flyttes én skive ad gangen og der må kun lægges mindre skiver ovenpå større skiver.

På spillepladen er der tre pladser, der må lægges skiver på. På den ene plads står tårnet i startopstillingen. På den tredje plads skal tårnet stå i slutopstillingen. Den midterste plads kan bruges som mellemstation for brikker, der flyttes.



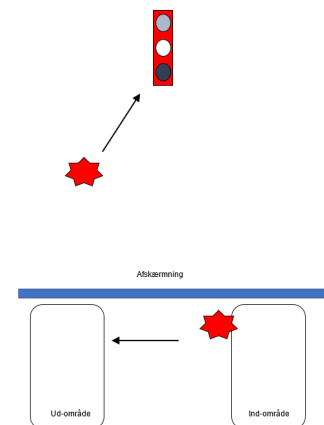
Når opgaven starter, er den ene deltager placeret i "ud-området" og den anden i "ind-området". Der må ikke tales sammen under opgaveløsningen.

Deltageren fra "ud-området" må gå ud og flytte en skive og derefter gå til "ind-området".

Når deltageren fra "ud-området" går ud, skal den anden deltager gå fra "ind-området" til ud-området. Når deltageren der har flyttet en skive kommer tilbage til "ind-området", må den anden gå ud osv...

Når tårnet er flyttet, stopper tiden. I har dog max. 10 minutter.

Hvis en deltager forlader "ud-området" inden, den anden deltager er nået til "ind-området" tillægges 30 sekunders straffetid for hver gang, at dette sker.



Point

Holdet der hurtigst får flyttet tårnet får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 1, hvor 10 minutter giver 10 point.

Post 16

Andedam



Postbeskrivelse

I får udpeget en "indhegning" med badeænder i gadekæret, hvor I skal fiske badeænder fra.

5 meter fra indhegningen er en ventelinje som I skal opholde jer bagved indtil I er klar og tiden starter.

Når I melder klar og tiden starter, må I gå frem til fiskelinjen, der er placeret 2 meter fra indhegningen. Her ligger den fiskestang som I skal bruge til at fiske med.

Nogle af badeænderne har én farvemarkering - andre en anden.

I skal på 3 minutter fiske så mange af den ene type op af indhegningen ved hjælp af en fiskestang som I får udleveret. I skal begge være placeret bag den markerede linje mens I fisker.

Der trækkes point fra for de ænder der har forkert farve, der fiskes.

Point

Der gives 1 badeandspoint for hver korrekt badeand, der er fisket inden tiden udløber. At en badeand er fisket, betyder, at den er taget op af vandet og befinder sig på holdets side af fiskelinjen

Der fratrækkes 1 badeandspoint for hver forkert badeand der fiskes

Holdet med flest badeandspoint får 100 point. Hold med 0 eller negative badeandspoint får 0 point.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 1, hvor 0 badeandspoint giver 0 point.

Post 17

Labyrint med spejle



Postbeskrivelse

I bliver placeret på et sæde foran et bord, hvor der er opsat en plade og et spejl således, at I kun kan se det, der ligger på bordet ved at kigge i spejlet.

På bordet ligger en tegning, der forestiller en gang, der starter ved et grønt felt med teksten "Start" og slutter i et gult felt med teksten "slut" (se tegningen herunder). Jeres opgave er at tegne en streg fra start- til slutfeltet uden at berøre kanten af gangen.

Inden opgaven starter, placeres tegneredskabets spids i det grønne startfelt. Opgaven slutter, når tegneredskabets spids passerer ind i det gule slutfelt.

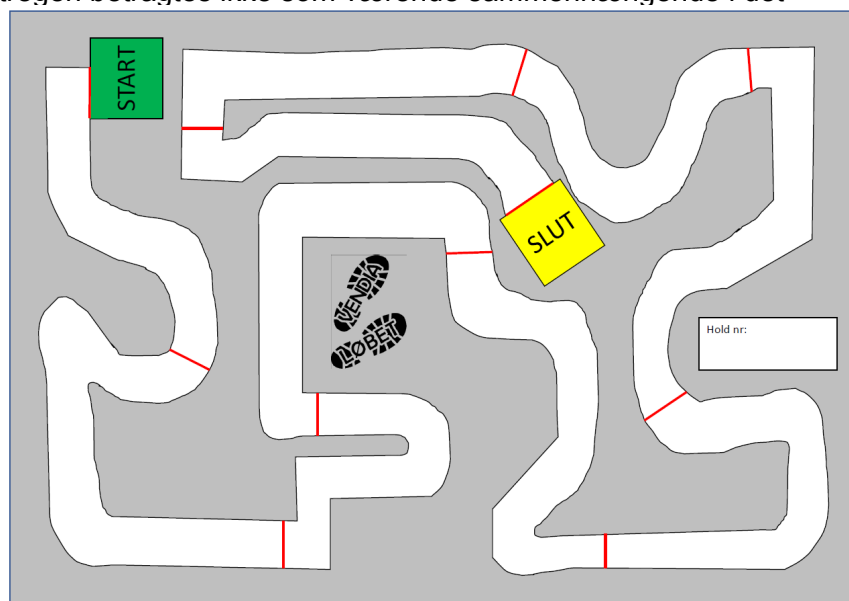
Der gives point for hvert hvidt område imellem to røde streger, hvori der tegnes med en sammenhængende streg uden at strengen på noget tidspunkt berører kanten. Strengen skal være passeret ind i området ved at krydse en rød streg, og skal være passeret ud af området ved at krydse en rød streg. Det må kun være én streg i området.

Hver deltager har ét forsøg. Hvis tegneredskabets spids løftes fra tegningen, må man gerne tegne videre alligevel - men strengen betragtes ikke som værende sammenhængende i det aktuelle område.



I skal sikre jer, at der er skrevet holdnummer på tegningerne.

Inden I forlader posten skal I have udleveret et O-løbskort og et "kontrolklippekort", der skal afleveres på post 18.



Point

Der gives 5 point for hvert hvidt område imellem to røde streger, hvori der tegnes med en sammenhængende streg uden at strengen på noget tidspunkt berører kanten.

Hver deltager har ét forsøg. Der kan således maksimalt opnås 100 point i alt.

På det efterfølgende orienteringsløb gives point jf. kontrolklippekortet. 10 af posterne (1-7, 24, 29 og 30) giver hver 10 point. Øvrige 20 poster giver hver 5 point. Der gives således i alt maksimalt 200 point for orienteringsløbet.

Post 18

Farvekort og slut på O-løb



Postbeskrivelse

I skal aflevere jeres kontrolklippekort fra O-løbet og derefter løse en farve-opgave.

I et område et stykke herfra er placeret 5 billeder. Hvert af billederne forestiller forskellige figurer i forskellige farver. De 5 billeder er nøjagtig ens.

I et område umiddelbart ved siden af posten her, er også placeret 5 ens billeder. Billederne ligner de 5 billeder, der er placeret længere væk, men farverne på figurerne er erstattet af numrene fra 1 til 20. Derudover er der ved siden af hvert af disse billeder placeret et farvekort med farvekoder.

Jeres opgave er at finde de farvekoder som, I mener, hører til de forskellige figurer på billedet med farver. I må frit bevæge jer imellem de to områder. Billeder og farvekort må ikke fjernes fra deres placering.

I har 10 minutter til rådighed. I skal selv holde øje med, at tiden overholdes.

Tiden starter, når I får udleveret svararket og stopper, når I afleverer svararket igen.

Denne post er teknikfri zone.

Point

Der gives 5 point for hver korrekt farvekode, der er noteret på svararket.
Der fratrækkes 5 point for hver påbegyndt 10 sekunder, I overskrider tiden.

Der kan ikke gives mindre end 0 point på posten.

Post 19

Mundaflæsning



Postbeskrivelse

Den ene af deltagerne på holdet skal mundaflæse, hvad den anden deltager siger.

Deltageren, der skal mundaflæse, får høreværn med musik på og bliver placeret 5 meter fra personen, der skal tale.

Personen, der skal tale, får udleveret en seddel med 10 ord og holdet har nu 3 minutter til at mundaflæse.

Personen der taler, må gerne tale meget artikuleret og tydeligt, men må ikke råbe, bruge fagter, tegne eller på anden måde "snyde".

Når mundaflæseren mener at have et bud på et ord, noterer vedkommende det på svararket. Der er ikke krav til rækkefølge eller stavemåde.

Personen, der skal mundaflæse, må gerne tale og den anden person må gerne svare ved at nikke eller ryste på hovedet.

Når I er klar til at løse opgaven, henvender I jer til postmandskabet og bliver stillet i kø. Tiden starter så snart, I er blevet placeret på stedet, hvor opgaven skal løses. Der er således ikke tid til yderligere klargøring, når I har meldt, at I er klar.

Point

Der gives 10 point for hvert ord der mundaflæses korrekt.

Post 20

Knob om træstamme



Postbeskrivelse

I skal binde knob om en af træstammerne i gyngestativet.

I får udleveret ét reb på 10 meter samt en seddel med angivelse af de knob, der skal bindes..

Den ene ende af rebet monteres til anklen på én af jer og den anden ende af rebet monteres til anklen af den anden af jer.

I skal nu, uden at afmontere rebet fra anklerne, binde så mange af knobene som muligt, rundt om en af de træstammer i gyngestativet.

I må selv vælge, om I vil binde rundt om en lodret eller vandret træstamme.

I har maksimalt 10 minutter til opgaven. Når tiden er gået, eller hvis I selv vælger at stoppe før tid, kontrolleres knobene.

Rebet må ikke ligge dobbelt i knobet, medmindre det specifikt er en del af det korrekte knob - f.eks. ved et dobbelt ottetalsknob.

Knuden til venstre er således OK, hvorimod knuden til højre ikke kan godkendes.



Point

Der gives 6 point for hvert knob, der bindes korrekt om en lodret træstamme.

Der gives 10 point for hvert knob, der bindes korrekt om en vandret træstamme.

Hvis der er bundet 7 korrekte knob, gives der et tillæg på 10 point.

Hvis der er bundet 8 korrekte knob, gives der et tillæg på i alt 20 point.

Der kan således opnås 100 point, hvis der er bundet 8 korrekte knob om vandrette træstammer.

Post 21

Minefelt



Postbeskrivelse

Der er på græsplænen markeret et minefelt bestående af 8x8 felter. Et af felterne er markeret som indgang og et andet af felterne er markeret som udgang. Ca 5 meter fra minefeltet er placeret en afskærmning.

Jeres opgave er at passere minefeltet via en minefri sti, der går gennem minefeltet. I har maksimalt 5 minutter til at løse opgaven. Tiden starter, når den første af jer træder ind i området på "ind"-feltet. Den anden skal befinde sig bag afskærmningen og må ikke kunne se, hvad der foregår ved minefeltet. Man må kun gå fra felt til felt mellem felter, der har sider, der støder op til hinanden.

Hvis en af jer træder på et mineret felt, skal vedkommende gå direkte ud af området og tilbage bag afskærmningen. Når vedkommende er kommet tilbage bag afskærmningen, må den anden deltager bevæge sig ud til minefeltet.

Det noteres hver gang, en deltager betræder et mineret felt.

Når én af deltagerne er kommet hele vejen gennem minefeltet, stopper tiden. Der tillægges herefter 30 sekunder for hver gang, et mineret felt har været betrådt.

Point

Hold, der når at komme gennem minefeltet inden for tiden, får mellem 50 og 100 point, Holdet med den hurtigste tid efter tillæg af tid for minerede felter, får 100 point. Øvrige hold får indekserede point efter indekseringsmetode 1, hvor tiden 10 min giver 50 point.

Hold, der ikke når at komme gennem minefeltet indenfor tiden, får mellem 0 og 50 point således:

3 point for hvert minefrit felt, der er fundet.

Minus 3 point for hvert mineret felt, der er betrådt.

Der kan ikke opnås mindre end 0 point.

Post 22

Racersimulator



Postbeskrivelse

I skal ind og køre racerbil i en simulator.

Når det bliver jeres tur, bliver I hentet ind og den ene af jer bliver placeret i førersædet i en racersimulator.

Når føreren er placeret i sædet, vil der blive givet en kort instruktion i, hvorledes rat, gearskifte og pedaler fungerer.

Derefter starter køreturen, hvor føreren på kortest mulig tid skal køre en tur rundt på en racerbane.

Hvis begge deltagere gerne vil prøve at køre, skal der skiftes fører under turen.

Der er ikke lagt pitstop ind i turen, og førerskifte skal derfor ske ved at bilen standses på banen, hvorefter der skiftes fører.

Tidsforbruget ved et eventuelt førerskifte indgår i den samlede tid.

I har maksimalt 8 minutter til at gennemføre banen.

Point

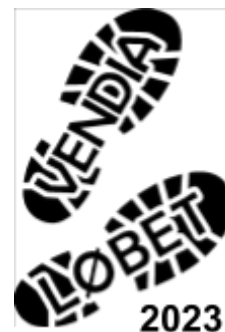
Hurtigste hold får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor dårligste tid giver 10 point

Hold der ikke gennemfører en hel bane på maksimalt 8 minutter får 5 point.

Post 23

Find 10 fejl



Postbeskrivelse

I området omkring søen er der i hver af de tre markerede områder ophængt 3 ens sedler.

Sedlerne i det ene område indeholder 10 logoer.

Sedlerne i det andet område indeholder landkort, hvor der er angivet navne på 10 lande

Sedlerne i det tredje område indeholder 10 citater med navne på ophavspersonerne.

Der er i alt 10 fejl. Det drejer sig om et antal logoer, der ikke er helt rigtige, et antal lande med forkerte navne og et antal citater med forkerte ophavspersoner.

I skal på svararket notere, hvor de 10 fejl er.

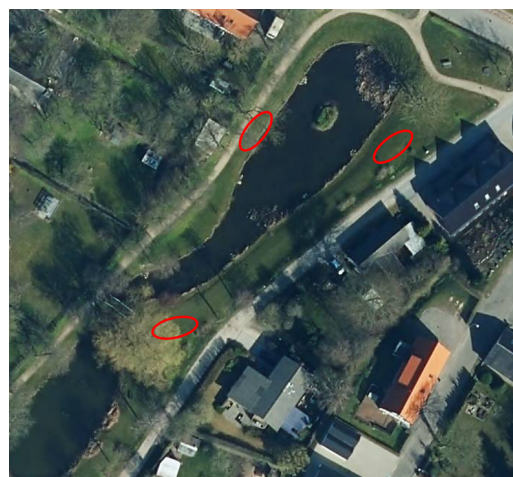
I får 10 minutter til at gå rundt til sedlerne og finde fejlene. ‘

Tiden starter, når I får udleveret svararket.

I må ikke forlade startområdet før, I har fået udleveret svararket.

Der må på svararket højst være angivet 10 fejl.

Teknikfri zone.



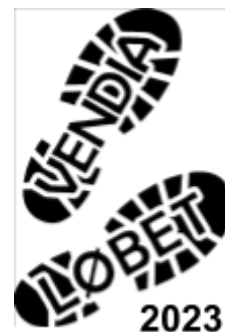
Point

Der gives 10 point for hver korrekt angivet fejl.

Der fratrækkes 5 point for hver forkert angivet fejl.

Der fratrækkes 10 point for hvert svar, der angives udover de 10 tilladte.

Post 24



Binde knob

Postbeskrivelse

En snor fører fra et startfelt ude i det fri, ind igennem bunkeren, rundt i lokalerne og forbi en kasse, der hører til opgaven. Snoren fortsætter rundt i bunkeren og ender ude i det fri i et slumområde via en anden dør.

I kassen, der er placeret i bunkeren, ligger reb med i alt 10 forskellige knob. Ved kassen er der placeret en person fra postmandskabet. Holdet må ikke kigge i kassen, men må stikke hænderne ind gennem nogle huller, der er i siden af kassen og føle på knobene, Holdene får 1 minut til at føle på knob og må derefter forlade bunkeren ved at følge snoren videre til udgangen. Udenfor bunkeren må holdet binde knob. Hvert hold må komme ind i bunkeren 3 gange og hver gang føle i kassen én gang. Man stiller sig i kø ved indgangsområdet og får krydset af på en seddel, når man går ind i bunkeren.

Holdet får udleveret 1 langt besnringsreb á 10 meter og skal binde så mange af knobene fra kassen som muligt. Der er ubegrænset tid til at binde.

Holdene må kun binde knob, når de befinder sig i slutområdet.

Point

Der gives 10 point for hvert korrekt bundet knob.

Der er ikke fradrag for forkerte knob.

Der kan kun gives point én gang for et bestemt knob. Man kan således ikke få 100 point ved blot at binde det samme korrekte knob 10 gange.

Post 25

Ruinbyen



Postbeskrivelse

Inde i nogle bygninger i ruinbyen er der placeret 10 poster (laminerede A5-sider).

Det er jeres opgave at notere så mange af kontrolkoderne fra posterne som muligt. I har til dette formål fået udleveret et svarark.

En kontrollant fører jer hen til en bygning og viser jer ind- og udgang. I har derefter 3 minutter inde i bygningen, hvorefter I skal være ude. Når I kommer ud, føres i videre til de næste bygninger, hvor proceduren gentages.

Der er i alt 3 bygninger.

Hvis I kommer for sent ud af en bygning, trækkes der point fra. Det er jeres eget ansvar at holde øje med tiden. Tiden stopper først, når begge deltagere på holdet er ude af bygningen. Det er kontrollantens ur, der tæller.

Når I er klar til at blive sendt ind i ruinbyen, henvender I jer til postmandskabet, der stiller jer i kø.



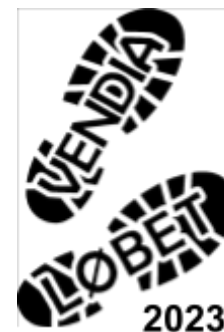
Point

Der gives 10 point for hver korrekt kontrolkode.

Der fratrækkes 5 point for hver påbegyndt 10 sekunder, I kommer for sent ud af en bygning.

Post 26

Træpladelabyrint



Postbeskrivelse

I en lodretstående træplade er der fræset en rille mellem to punkter. Undervejs på banen er der sideveje, der ender blindt. Nogle af sidevejene har endda egne sideveje, der ender blindt.

Jeres hænder (alle 4) skal ned i en pose, hvorpå der er monteret en "slæde", der passer til rillen i pladen.

Når jeres hænder er placeret i posen, bliver I placeret ved træpladen, som er dækket af et tæppe, således at I ikke kan se udfræsningen. Slæden bliver derefter monteret på pladen, og I får dækket øjnene til således, at I ikke kan se; og tæppet fjernes fra pladen.

I skal nu hurtigst muligt flytte slæden fra startsted til slutsted via den udfræsedede rille.

Der er maksimalt 5 minutter til opgaven. Hvis ikke I har nået slutstedet inden tiden udløber, gives der point ud fra hvor langt I er nået på banen.

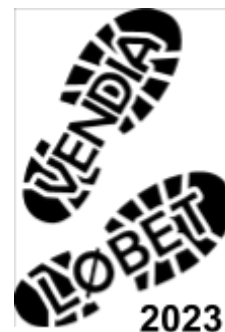
Point

Alle der når slutstedet indenfor tidsfristen får mellem 50 og 100 point
Hurtigste hold får 100 point. Øvrige hold, der når slutstedet indenfor tiden, får indekserede point jf. indekseringsmetode 1, hvor tiden 5 min giver 50 point

Hold, der ikke klarer hele banen indenfor tidsfristen får mellem 0 og 50 point jf. markeringerne på banen.

Post 27

Trappeløb



Postbeskrivelse

I har nu mulighed for at tage en masse ture op og ned af trapperne.

På hver anden etage (2. sal, 4. sal, 6. sal, 8. sal, 10. sal og 12. sal) hænger der en post med en klippetang.

I får udleveret et klippekort.

I skal løbe op til en af posterne efter eget valg og klippe i klippekortet med den tang, som hænger på posten, og derefter løbe ned til start. Her bliver klippet noteret, hvorefter I igen kan løbe op til en post efter eget valg.

Hvis I kommer ned til start med to eller flere klip på kortet, der ikke tidligere er godkendt, bliver det første klip godkendt og de andre bliver slettet.

Der skal klippes i korrekt rækkefølge på klippekortet. Fejlklipekortet tæller ikke med.

I har 15 minutter til at løbe efter poster. Når tiden er gået, kan I ikke få godkendt flere klip. Det er jeres eget ansvar at holde øje med tiden.

Hvis I når at udfylde alle klippe-felterne inden, tiden er gået, kan I fortsætte med at klippe udenfor felterne på klippekortet.

Når I er klar, henvender I jer til postmandskabet og får skrevet starttid på jeres klippekort. Herefter kan I påbegynde opgaveløsningen.

Point

Der gives "trappepoint" således:

Et godkendt klip på 2. sal giver 2 "trappepoint"

Et godkendt klip på 4. sal giver 5 "trappepoint"

Et godkendt klip på 6. sal giver 9 "trappepoint"

Et godkendt klip på 8. sal giver 14 "trappepoint"

Et godkendt klip på 10. sal giver 20 "trappepoint"

Et godkendt klip på 12. sal giver 27 "trappepoint"

Holdet, der har flest "trappepoint" får 100 point. Øvrige hold får indekserede point jf indekseringsmetode 1, hvor 0 "trappepoint" giver 0 point

Post 28

Gymnastiksal



Postbeskrivelse

.I skal skubbe rundt med bordtennisbolde.

På gulvet i gymnastiksalen er der markeret en bane som I skal flytte bordtennisbolde rundt i. Boldene må kun flyttes ved hjælp af "bordtennisboldeflyttedimsen" som I får udleveret. rundt om banen er markeret et område som I ikke selv må bevæge jer ind i

Når tiden starter, er der placeret 20 bordtennisbolde i en markering på banen.

Det er jeres opgave at skubbe så mange af boldene ind i den anden markering, der er på banen.

Når tiden stopper, tælles hvor mange bordtennisbolde der befinder sig inde i slut-markeringen.

Der er 5 minutter til at skubbe bolde rundt i

Point

Der gives 5 point for hver bold der er inde i slutmarkeringen når tiden stopper.

Post 29

Feltforhindringsbane



Postbeskrivelse

I skal på tid gennemløbe forhindringsbanen.

Der er dog enkelte forhindringer, I ikke skal igennem. Disse udpeges undervejs af postmandskabet.

I får undervejs oplyst, hvorledes I skal passere de enkelte forhindringer. I skal ved gennemløbet medbringe en dyb tallerken med 1 dl væske. Væsken må ikke forlade tallerkenen på noget tidspunkt og tallerkenen må ikke tildækkes under gennemløbet.

Når holdet er i mål, måles hvor meget væske, der er tilbage.

Der er mulighed for, at I ser banen og får forevist forhindringerne forud for jeres gennemløb. Denne forevisning vil dog ske, når postmandskabet har tid og vil evt. ske ved, at I følger et andet hold rundt langs banen.

Point

Der gives point for tiden, som gennemløbet tager.

Der tillægges yderligere tid afhængig af hvor meget væske, der mangler, når I når i mål. For hver 0,1 dl væske der mangler, ganges tiden med faktoren "1+ 3xmangel (målt i dl)"

Eksempler:

Mangler der 0,2 dl ganges med en faktor 1,6 ($1+3 \times 0,2$)

Mangler det hele (1 dl) ganges med en faktor 4 ($1+3 \times 1$)

Holdet, der gennemfører på hurtigste tid, efter eventuel straftid er lagt til, får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsomme tid giver 10 point.

Post 30



Videodetaljer

Postbeskrivelse

I skal huske detaljer.

I får om lidt forevist en kort videofilm.

I får lov til at se videoen to gange. Når I har set den første gang, får I tid til at tale sammen. I vælger selv, hvor lang tid I vil bruge. Når I er klar, får I forevist videoen for anden gang. Herefter får I udleveret et spørgeark med 10 spørgsmål, som skal besvares skriftligt og afleveres til postmandskabet inden, I forlader posten. I har al den tid til rådighed, som I har brug for til at besvare spørgsmålene.

I må ikke anvende elektroniske hjælpemidler på posten, men I er velkommen til at notere, tegne osv.

Bruger I elektroniske hjælpemidler, får I 0 point.

Point

Der gives 10 point for hvert korrekt besvaret spørgsmål i spørgeskemaet.
Der er 10 spørgsmål i skemaet og der kan således opnås op til 100 point.

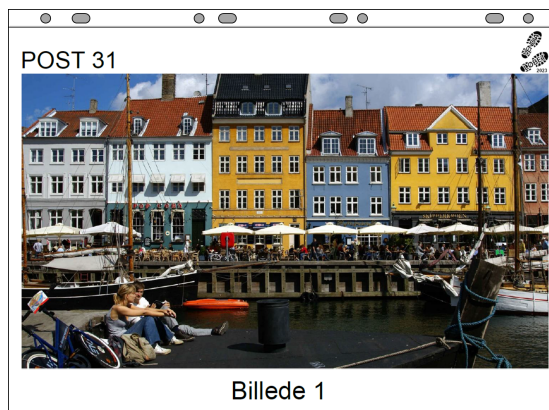
Post 31

Find 20 forskelle



Postbeskrivelse

I har fået udleveret 2 billeder og en filtpen.
Det ene billede (billede 1) ligger i en plastiklomme med teksten "Billede 1" vendende mod den side hvor hullerne på plastiklommen er.
Åbningen i plastiklommen er i højre side som vist på billedet til højre.



De to billeder er ikke helt ens. Der er faktisk 20 større eller mindre forskelle på fotografierne på de to billeder.

I skal finde så mange som muligt af de 20 forskelle og markere disse på billede 1.

Forskellene skal markeres med en permanent filtpen udenpå den plastiklomme som billede 1 ligger i.

Der er ingen tidsbegrænsning på opgaven.

Skriv holdnummer på plastiklommen

Point

Der gives 5 point for hver forskel der er markeret

Post 32

Sovepost og 15-spil



Postbeskrivelse

Velkommen til soveposten.

I vil, når der er en eskorteringsperson ledig, blive eskorteret ind til området hvor I kan sove. I vil på sovestedet få anvist pladser, toilet og mulighed for mobilopladning.

I har også mulighed for at benytte tiden til at løse en opgave.

I får udleveret en seddel med startopstillingen og slutopstillingen på brikkerne i "15-spillet".

For at komme fra startopstillingen til slutopstillingen, skal brikkerne (tallene) skubbes rundt på spillepladen. En brik må ikke løftes, men kun skubbes til et ledigt nabofelt.

I skal nu forsøge at finde den løsning, hvor der anvendes færrest træk for at komme fra start- til slutopstillingen.

Når I er klar til at vise løsningen, henvender I jer til postmandskabet og bliver kontrolleret. Der er kun ét forsøg til at vise en løsning.

Der er et fysisk 15-spil til rådighed, når I skal vise jeres løsning.

Løsningen skal forevises postmandskabet senest 30 min før næste post åbner.

Point

Holdet, der kan løse opgaven med færrest træk, får 100 point. Øvrige får indekserede point for hold til dette jf. indekseringsmetode 2, hvor holdet med flest træk får 10 point.

Post 33

Godmorgen søndag



Postbeskrivelse

Dagens første opgave er ikke kun en opgave, der kan give jer point. Resultatet er også afgørende for hvilken rækkefølge, I skal påbegynde den næste post i.

Langs løbebanen er placeret en murerspand med vand til hvert hold. I spandene er der desuden placeret to engangssprøjter. Ud for hver af disse spande, er der ude på løbebanen placeret en tom spand til hvert hold.

Såfremt det regner, er spandene på løbebanen placeret med åbningen nedad, og der vil blive givet en mundtlig instruks i, hvordan opgaven sættes i gang og afsluttes.

Når tiden starter, gælder det om at fylde så meget vand som muligt i den spand, der står inde på løbebanen. Man må ikke selv bevæge sig ind på løbebanen og man må ikke flytte på spanden, der står derinde.

Startrækkefølgen på næste post afgøres af, hvor meget vand de enkelte hold har fået i deres spand på løbebanen.

Når tiden er gået og vandmængden i spandene er målt op, bliver alle hold samlet ført til næste post.

Point

Holdet med mest vand i spanden får 100 point. Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 1, hvor en tom spand giver 0 point.

Post 34

Springtårn



Postbeskrivelse

Opgaven er at gennemføre et tårnspring i Jægerkorpsets faldskærmstårn. Tårnet benyttes normalt til at simulere udspring fra et fly med staticline – altså et faldskærmsspring, hvor skærmen bliver udløst af en snor fra fly til faldskærm. Det fald, der finder sted, når man forlader tårnet, skal simulere det fald, man oplever inden, faldskærmen bliver bærende. Normalt øves kontrolprocedurer for faldskærm i fm. tårnspring - men det skal I slippe for.

I er nu placeret i den rækkefølge, som I skal gennemføre posten i.

I skal være klar til at komme frem, når det bliver jeres tur.

Ønsker I ikke at gennemføre tårnspringet, skal I blot blive på jeres plads indtil det bliver jeres tur. Når holdet før jer har forladt området, må I også forlade det.

Der er ikke tjekind QR-kode på denne post

I skal have kort 10 udleveret inden afgang fra posten.

Point

En deltager, der gennemfører et spring, får 50 point.

Post 35

Afstandsbedømmelse



Postbeskrivelse

Der er ophængt laminerede sedler med fotos af landskabet.

På fotografierne er markeret 10 forskellige terrængenstande, som også kan ses, hvis man kigger ud i terrænet.

I skal på det udleverede svarark angive de afstande, I tror, der er ud til de udpegede genstande. Der er ingen tidsbegrænsning.

Der må ikke bruges elektroniske hjælpemidler eller landkort - ej heller kort i papirform.

Point

Der gives 10 point for hver afstand, der ligger inden for en 10% afvigelse.

Der gives 5 point for hver afstand, der ligger inden for en 20% afvigelse.

Der gives 2 point for hver afstand, der ligger inden for en 30% afvigelse.

Post 36

Finde flasker



Postbeskrivelse

I skal her ud og samle flasker, mens I har nogle helt særlige briller på.

I får begge et par helt specielle briller på, hvorefter I er i et indhegnet område, hvor I skal finde flasker. Inde i området er placeret 10 ens flasker, som I skal hente. Derudover er der forskellige andre ting, som I ikke må vælte.

Inde i området bliver I placeret med ryggen mod hinanden og klædet bliver fjernet fra øjnene.

Tiden starter, når klædet fjernes. I har nu 3 minutter til at hente flasker.

I må kun tage én flaske ad gangen. Flaskerne skal placeres i en mælkekasse, der står et sted indenfor indhegningen.

Når tiden stopper, er det antallet af flasker, der er placeret i mælkekassen, der tæller.

Hvis nogen af jer kommer til at tage mere end én flaske ad gangen, udgår alle de flasker, som vedkommende bærer på. Flasker, der ikke enten står på deres pladser, er placeret i mælkekassen eller bæres af en af deltagerne, tæller, som om de er væltede og giver derfor minuspoint, ligesom andre væltede ting.

I må naturligvis ikke tage brillerne af, mens opgaven løses.

Point

Der gives 10 point for hver flaske, der ligger i mælkekassen til slut - her fratrækkes de.

Der fratrækkes 10 point for hver ting der væltes.

Der kan ikke gives mindre end 0 point.

Post 37

Hurtigt frem



Postbeskrivelse

I skal hurtigst muligt frem til næste post.

Når I er klar til afgang, skal I henvende jer til postmandskabet, der udleverer en startseddel og noterer starttidspunktet på sedlen.

I skal derefter hurtigst muligt til post 38, hvor startsedlen skal afleveres.

Point

Holdet der hurtigst kommer fra post 37 til post 38, får 100 point. Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsomme hold får 1 point.

Post 38

Kend din makker



Postbeskrivelse

I bliver placeret hver for sig, så I ikke kan se hinanden eller på anden måde kommunikere med hinanden. I får derefter hver udleveret to spørgeark med 20 spørgsmål på hver:

- Et ark der vedrører dig selv og
- Et ark der vedrører den anden på holder (makkeren)

I skal nu hver især besvare spørgsmålene på de to ark.

Der er ubegrænset tid til rådighed.

Når I har besvaret spørgsmålene, skal I blot henvende jer til den kontrollant, der er ved jer.

Når begge deltagere har besvaret spørgsmålene, samles de fire ark ind og I kan fortsætte til næste post.

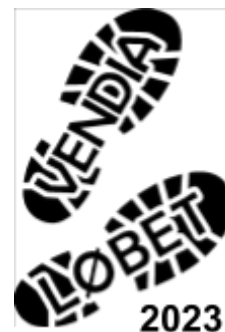
Point

Der gives 5 point for hvert spørgsmål, hvor både personen selv og makkeren svarede det samme.

Der kan således opnås 100 point.

Post 39

Bøjer på lavt vand



Postbeskrivelse

Ude i vandet er placeret 10 bøjer. På hver bøje er der monteret en seddel med et nummer samt et billede af en eller flere tegneseriefigurer.

I skal på et svarark notere navnet på tegneserien som personerne kommer fra.

Opgaven er på tid.

Når I er klar til at løse opgaven, henvender I jer til postmandskabet og får udleveret svararket. Tiden starter når I får svararket.

I må ikke bevæge jer ud i vandet før I har fået svararket.

Point

Point fordeles således:

10 rigtige svar giver fra 81 til 100 point.

9 rigtige svar giver fra 66 til 80 point

8 rigtige svar giver fra 51 til 65 point.

7 rigtige svar giver fra 36 til 50 point.

6 rigtige svar giver fra 21 til 35 point.

5 rigtige svar giver fra 11 til 20 point.

Mindre end 5 rigtige svar giver mellem 0 og 10 point.

Inden for hver point-klump fordeles pointene efter hastighed, Hurtigste hold får det maksimale antal point indenfor klumpen. Øvrige hold indenfor klumpen får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsommeste hold får det minimale antal point indenfor klumpen.

Post 40

Tegneserier



Postbeskrivelse

I skal besvare 10 spørgsmål om tegneserier.

Når I er klar til at besvare spørgsmålene, skal I henvende jer til postmandskabet, der udleverer arket med spørgsmål og udpeger et område, som I skal opholde jer i.

I må ikke medbringe jeres bagage i området.

Når I har fået udleveret arket med spørgsmål, må I ikke forlade det anviste område, før I har afleveret arket.

Der er ikke tidsbegrænsning på opgaven.

Teknikfri zone.

Point

Der gives 10 point for hvert korrekt svar.

Post 41

Slutpost



Postbeskrivelse

Velkommen i mål!!!!

Inden I kan smide jer på ryggen og trække støvlerne af, skal I aflevere den xxxxx 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 på denne post

Overraskelsespost 1



Morseopgave

Postbeskrivelse

Tidspunktet for udlevering af denne opgave er noteret af postmandskabet.
I skal nu løse morsekoden der findes på det udleverede svarark,

Når I mener, at I har løst koden, afleveres arket med besvarelsen til postmandskabet, der noterer afleveringstidspunktet.

Er der fejl i jeres løsning, gives der 0 point.

Point

Alle hold der løser morsekoden korrekt får mellem 20 og 100
Hurtigste hold får 100 point. Øvrige hold får indekserede point jf. indekseringsmetode 2, hvor langsommeste hold får 20 point

Er der fejl i jeres løsning, gives der 0 point.

Overraskelsespost 2



Kog vand

Postbeskrivelse

I skal koge vand på tid; og tiden startede da I fik udleveret denne seddel.

I må tage et af de krus vand, der er stillet frem på posten og I må bruge vand fra vanddunkene på posten.

Når I har varmet mindst et halvt krus vand (markeret på kruset) til en temperatur på mindst 90 grader celcius, skal I henvende jer til postmandskabet for at få det kontrolleret.

Når I afleverer mindst et halvt krus vand på mindst 90 grader til postmandskabet, stopper tiden. Hvis det viser sig, at der ikke er nok vand i kruset, eller at vandet ikke er varmt nok, slettes afleveringstidspunktet og I kan fortsætte med at varme vand.

I må forsøge at aflevere varmt vand så ofte, I vil.

Point

Alle hold, der afleverer mindst et halvt krus vand med en temperatur på mindst 90 grader celcius får mellem 20 og 100.

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

Ekstrapost 1

Udvidet kimsleg



Postbeskrivelse

I skal nu lege bilmærke kimsleg.

Postmandskabet udpeger et område, hvor der hænger tre laminerede ark med 18 billeder på hvert ark.

Nogle af billederne går igen på de andre ark og 10 af billederne findes oven i købet på alle tre ark.

I har nu 10 minutter til at studere de 3 ark. I må frit gå rundt mellem de 3 ark, men I må ikke tegne, fotografere eller skrive i løbet af de 10 minutter, hvor I studerer arkene.

Senest når de 10 minutter er gået, skal I begge henvende jer til postmandskabet, hvor I vil få udleveret en seddel med alle de bilmærker, der har optrådt i opgaven.

I skal nu udpege så mange af de bilmærker, der har optrådt på alle tre ark, som muligt.

Hvis I ikke overholder tiden, mister I 1 point for hver 10 sekunder, I kommer for sent tilbage til postmandskabet. Tiden stopper først, når I begge er tilbage ved postmandskabet.

Hvis der er markeret mere end 10 bilmærker på arket, fjernes der korrekte markeringer, indtil der kun er 10 markeringer tilbage.

Når I er klar til at påbegynde de 10 minutters studie af arkene, skal I henvende jer til postmandskabet, der noterer jeres afgangstid og sender jer afsted,

Posten er teknikfri zone.

Point

Der gives 10 point for hvert korrekt bilmærke.
Der fratrækkes 5 point for hvert forkert bilmærke.

Der fratrækkes 1 point for hver 10 sekunder, I kommer for sent tilbage til postmandskabet efter, at I har studeret arkene.

Ekstrapost 2

Rebkludder



Postbeskrivelse

I det markerede område ligger en masse reb.
10 rebender har hver monteret et tal fra 1 til 10.
10 andre rebender på den modsatte side af området har hver monteret et bogstav fra A til J.

Rebene må ikke flyttes og I må ikke bevæge jer ind i det markerede område.

I skal på det udleverede svarark notere hvilke tal og bogstaver, der hører sammen.

I har alt den tid, som I ønsker at bruge, til at løse posten.

Point

Der gives 10 point for hvert korrekt bogstav-tal par.