

Kompendie Likehunter:

Onsdag:

Gruppetid, rundvisning og madpakker

- Navneleg på hestebakken, husk rækkefølgen (25 min.)
- #Hashtag-leg (15 min.) - Aktivitet til Tour de gedemarked
- Hunt et like (ala haleleg)

Nataktivitet

- Kahoot-quiz om gruppens medlemmer (obs. indhente navn, billede mm.), når man svarer forkert eller andet får man en fysisk prøvelse
- Oven på træstub, stor plade.
- **Kahoot-quiz:**
- Regler:
- - I skal dyste i viden om hinanden på de sociale medier. Hvis I har stalket hinanden, vil I være gode til denne quiz.
- - Man kan tjene likes ved at svare rigtigt, hvis ikke bliver man udsat for en udfordring, som man skal gennemføre, hvis man ikke vil miste et like.
- - Obs: Hvis fem eller færre svarer rigtigt, får man et ekstra
- Udfordringer:
- 1. Kysse fisk: Salte fisk i lage/soya + snor uden hænder
- 2. Hashtag: Vendespil med #hashtags: Find det rigtige billede til de korrekte #hashtag, løb efter billede eller tekst, løb tilbage og sammensæt
- 3. Påsken: To og to sammen, komme rundt om maven på den anden, som en abekat. Man skal stå som et kors til at starte med.
- 4. Testoteron: Tag 20 armbøjninger, 20 mavebøjninger
- 5. Bagerpige: Munden fuld af mel, skal puste længst (vinderen mister ikke like)
- 6. Himmelstige: Træning i en stige, hop ud og ind - hurtighedstræning
- 7. McDonalds: Spis en mængde mad hurtigst, pølsebrød
- 8. Fodvaskning: Vask fødderne på vinderne eller instruktører (2-3 stk.) ELLER fødderne i koldt vand
- 9. Smidighed: Stå i yogaøvelse i 1 minut: Hunden eller?
- 10. Ensfarvede sokker: 5-6 personer tager skoene af, lægger sokker i en bunke, nu skal dem der tabte tage sokker, og sætte dem på den rigtige ejermand med bind for øjnene.
- 11. Kaffe: Kaffe-stafet - løbe ned drikke kaffe - dreje rundt - løbe tilbage.
- 12. Jakabov: Spis en ulækker mad,
- 13. Stressniveau: En løberute rundt på vork, hvor der skal hentes en masse ting
- 14. Kanin: Hop en bane som en kanin mellem kegler
- 15. Hesteryg: Gå sammen to og to (vindere og tabere), løberute rundt på vork.

Torsdag:

Social media medley:

- Twitter: Genfortæl en historie på max 140 tegn

Twitter

Ansvarlig: Marie

Varighed: 60 min.

Forklaring: Deltagerne skal genfortælle en historie, hvor de kun bruger 140 tegn

Historie 1:

Der var engang en nisse som skulle finde et sted at bo.

Så derfor gik den ud i verden.

Først så prøvede den en hule, den havde fundet, men det var ikke lige noget for nissen. Så prøvede den under en bro, her skulle den i hvert fald ikke bo. Det var vist kun for trolde og den slags. Så fandt den et hus, med et lille rum, her kunne man da bo.

Men nissen skulle bruge noget mad, måske de store mennesker der boede her havde noget.

Først så prøvede nissen at få kontakt til dem. Nissen stod på bordet og råbte og råbte alt hvad den kunne, lige lidt hjalp det, den kunne ikke råbe menneskene op, den var for lille. Så prøvede den at drille menneskene, den tryllede mælken op, men menneske smed den ud, den lavede den fælder så menneske faldt, men heller ikke det hjalp. Så prøvede den at være venlig mod menneskene, den tryllede julepynt frem og den tryllede julesne frem og pludselig stod der en skål grød foran nissens rum.

Så levede nissen lykkeligt i harmoni med menneske til deres dages endes.

Historie 2:

Der var engang en lille frø, der var træt af at være grøn.

"Åh, hvor ville jeg gerne være anderledes," tænkte den. "Tænk hvis jeg var blå eller stribet eller fuld af gule prikker, så ville jeg være rigtig smart." Den lille frø hoppede lidt op og ned på sit åkandeblad, så traf den en beslutning. "Nu hopper jeg ind til byen og ser om jeg ikke kan finde en ny farve der."

Inde i byen hoppede den hen til en lang gade fuld af forretninger. Den første forretning frøen så var en malerbutik. Der hoppede den ind.

"Goddag, dame," sagde frøen, "ved du, hvordan jeg kan få en ny farve?"

"Ja," sagde damen, og så tog hun frøen og dyppede den i en spand med maling. Da frøen kom op var den helt blå og meget våd.

"Jeg tror ikke, jeg har lyst til at være blå," tænkte frøen, "det er alt for klistret." Og så hoppede den ud i en vandpyt og skyllede sig ren igen.

Den næste forretning var en tøjbutik, der hoppede frøen ind.

"Goddag, mand," sagde den, "ved du, hvordan jeg kan blive stribet?"

"Jo," sagde manden og så tog han en masse brede elastikker og satte rund om dens mave."

"Jeg tror ikke jeg har lyst til at være stribet," tænkte frøen. "Det strammer alt for meget." Og så bed den elastikkerne over med sine skarpe tænder (Det er ellers sjældent at frøer har skarpe tænder, men denne her havde lånt sin onkels gebis). Frøen hoppede videre ned ad gaden indtil den kom til en slikbutik. Der hoppede den ind.

"Goddag, mand," sagde den, "ved du, hvordan jeg får gule prikker?"

"Ja da," sagde manden, og så klistrede han en masse gule bolcher på frøen. Bolcherne sad ikke så godt fast, så da frøen havde hoppet lidt af vejen tilbage til søen, faldt det første af.

"Det ville være en skam, hvis det gik til spilde," tænkte frøen, og så spiste den bolchet. Da den nåede søen havde den tabt og spist alle bolcherne. "Jeg kan godt lide at have gule pletter," tænkte den og satte sig på sin åkande. "Det smager ganske godt. I morgen vil jeg prøve igen. Og så vil jeg være brun som en pandekage, rød som blod og sort som aske."

Historie 3

Der var engang en gammel digter, sådan en rigtig god gammel digter. En aften, han sad hjemme, blev det et forskrækkeligt ondt vejr udenfor; regnen skyllede ned, men den gamle digter sad lunt og godt ved sin kakkelovn, hvor ilden brændte og æblerne snurrede.

"Der bliver da ikke en tør tråd på de stakler, som er ude i det vejr!" sagde han, for han var sådan en god digter.

"Oh, luk mig op! jeg fryser og er så våd!" råbte et lille barn udenfor. Det græd og bankede på døren, medens regnen skyllede ned og blæsten ruskede i alle vinduer.

"Din lille stakkel!" sagde den gamle digter, og gik hen at lukke døren op. Der stod en lille dreng; han var ganske nøgen og vandet drev af hans lange gule hår. Han rystede af kulde, var han ikke kommet ind, havde han vist måttet dø i det onde vejr.

"Din lille stakkel!" sagde den gamle digter og tog ham ved hånden. "Kom du til mig, så skal jeg nok få dig varmet! Vin og et æble skal du få, for du er en dejlig dreng!"

Det var han også. Hans øjne så ud som to klare stjerner, og skønt vandet flød ned af hans gule hår, krøllede det sig dog så smukt. Han så ud, som et lille englebarn, men var så bleg af kulde og rystede over sin hele krop. I hånden havde han en dejlig flitsbue, men den var ganske fordærvet af regnen; alle kulørerne på de smukke pile løb ud i hinanden af det våde vejr.

Den gamle digter satte sig ved kakkelovnen, tog den lille dreng på sit skød, vred vandet af hans hår, varmede hans hænder i sine, og kogte sød vin til ham; så kom han sig, fik røde kinder, sprang ned på gulvet, og dansede rundt om den gamle digter.

"Du er en lystig dreng!" sagde den gamle. "Hvad hedder du?"

"Jeg hedder Amor!" svarede han, "kender du mig ikke? Dér ligger min flitsbue! den skyder jeg med, kan du tro! se, nu bliver vejret godt udenfor; månen skinner!"

"Men din flitsbue er fordærvet!" sagde den gamle digter.

"Det var slemt!" sagde den lille dreng, tog den op og så på den. "Oh, den er ganske tør, har slet ikke lidt nogen skade! strengen sidder ganske stram! nu skal jeg prøve den!" så spændte han den, lagde en pil på, sigtede og skød den gode gamle digter lige ind i hjertet: "Kan du nu se, at min flitsbue ikke var fordærvet!" sagde han, lo ganske højt og løb sin vej. Den uartige dreng! således at skyde på den gamle digter, der havde lukket ham ind i den varme stue, været så god mod ham og givet ham den dejlige vin og det bedste æble.

Den gode digter lå på gulvet og græd, han var virkelig skudt lige ind i hjertet, og så sagde han: "Fy! hvor den Amor er en uartig dreng! det skal jeg fortælle til alle gode børn, at de kan tage sig i agt, og aldrig lege med ham, for han gør dem fortræd!"

Alle de gode børn, piger og drenge, han fortalte det til, tog sig sådan i agt for den slemme Amor, men han narrede dem alligevel, for han er så udspekuleret! Når studenterne går fra forelæsninger, så løber han ved siden af dem, med en bog under armen og en sort kjole på. De kan slet ikke kende

ham, og så tager de ham under armen og tror, det er også en student, men så stikker han dem pilen ind i brystet. Når pigerne går fra præsten, og når de står på kirkegulvet, så er han også efter dem. Ja, han er alle tider efter folk! Han sidder i den store lysekrone på teatret og brænder i lys lue, så folk tror, det er en lampe, men de mærker siden noget andet. Han løber i Kongens Have og på Volden! ja, han har engang skudt din fader og moder lige ind i hjertet! Spørg dem kun ad, så skal du høre, hvad de siger. Ja, det er en slem dreng, den Amor, ham skal du aldrig have noget med at gøre! han er efter alle folk. Tænk engang, han skød endogså en pil på gamle bedstemoder, men det er længe siden, det er gået over; men sådan noget glemmer hun aldrig. Fy, den slemme Amor! Men nu kender du ham! ved, hvad han er for en uartig dreng!

- **Facebook:** Newsfeed som quiz, hvad kan du huske
 - Rute der er fyldt med oplysninger og afslutter med quiz

Facebook newsfeed

Rute der er fyldt med oplysninger og afslutter med quiz

Torsdag kl. 10 - 12 Facebook newsfeed

Ansvarlig: Jesper

Varighed: 15 - 30 min.

Forklaring: Deltagerne skal gennemføre en bane hvor der undervejs er løbende oplysninger ligesom et newsfeed og det skal afsluttes med en quiz. tidspres

- deltagerne skal enkeltvis løbe gennem en bane evt. ved søen her hænger en masse papire med oplysninger typisk fra facebook.
- De skal huske så mange ting som muligt og gengive det ved quizzen.
- svar indsamles og point.

Kan evt. gøres til død post på likehunter facebook side. ved at uploade billeder med opgaver fra facebook fx matematik eller beskriv din dag med en film titel.

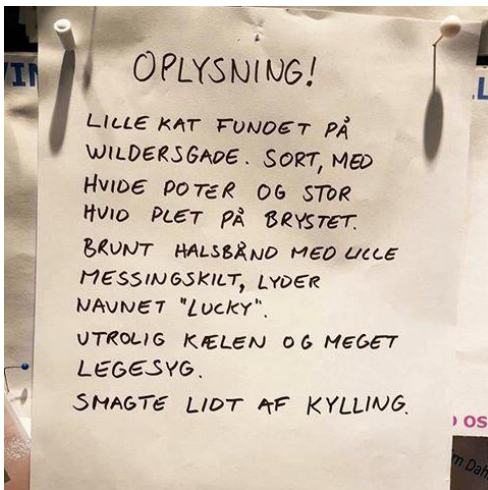
Materialer:

- udprint skal lamineres eller puttes i lomme se nedenfor
- spørgsmål se nedenfor skal printes i 20 eksemplarer.

Quiz Spørgsmål til billeder og oplysninger

1. Oplysning: Hvad var pointen med oplysningen om katten.
2. Hvad kaster manden salt over?
3. Hvilken emoji var der undervejs?
4. Hvor mange penge skylder vennen?

5. Hvis hår ligner regnbue is?
6. Hvad er dine life-goals
7. Hvilken frø er færdig med en netflix serie?
8. beskriv selv memen "one does not simply"
9. beskriv din sidste prut.





When you finish a series on Netflix

Where do you see yourself in 5 years?



Instagram- labyrinten: Find holdets farvede bolde - løb på stregerne - kig på instagram, når du ikke løber, søg på instagram, lav liste over søge emner.

Instagram

Ansvarlig: Signe

Varighed: 60 min.

Forklaring: Instagram-labyrinten

- De skal samle flest kugler på hvert hold ved at løbe på strejer rundt på en bane
- Når man ikke løber efter bolde, står man med ryggen til gruppen og skal søge efter bestemte ting på instagram og derefter tage et screenshot, når de finder det.
- Der gives både point for at have indsamlet bolde OG fundet billeder på Instragram

Materialer:

- Kugler
- Snor

Find på Instagram (1 point pr. ting)

- Et billede af en hund
- Et billede af Harry Potter
- Et billede af en kongelig
- Et billede af en kvindelig statsoverhoved
- Et billede af en FDF'er som laver bål
- Et billede fra Folkekirkens Nødhjælps indsamling
- En video af en der springer på vippe i svømmehal
- Et billede af en elefant med en hat på
- Et billede af en blå kuffert
- En video af børn, som griner
- En video af en som kører i tog
- Et billede af en parkeringsbøde
- Et video af én som vælter på cykel
- Et video af en der spise lagkage
- Et billede af en mand med benene over kors
- Et billede af en abe, som spiser banan
- Et billede af en person, som er til eksamen
- Et billede af en taske, som indeholder en mappe, computer og et æble
- En video af et dansende dyr
- Et billede af en mand som spiller tetris på computer
- Et billede af personer under et kirsebærtræ
- Et billede af en person, med en selfiestang
- En video af en, der dyrker crossfit
- En video af en som tager armbøjninger
- Et billede fra Halle
- Et billede fra Bunkeren
- Et billede af en som pille bussemænd
- Et billede af en, som er på toilettet
- Et billede af en som taler i telefon, mens vedkommende drikker kaffe

Youtube: Video i højt tempo, one-take, flere benspænd
youtube video

Ansvarlig: Jesper

Varighed: 30 min.

Forklaring:: Video i højt tempo, one-take, flere benspænd

- Deltagerne skal lave en video i onetake to og to. de kan vælge følge videomuligheder. brug 10 min på at snakke om hvad i vil, planlæg derefter video og **upload til facebook/instagram**
point 0 - 10 point uddeles af instruktør
 - **regler** 0 point ved overtrædelse:
 - minimum 1 min max 2 min
 - skal indeholde begge deltagere
 - skal indeholde mindst 1 af følgende temaer
- **Temaer**
 - unwrapping video

- v-log
- prank (vork tradition)
- bottleflip
- jeg har ...

Materialer:

- facebook side

“Foodhunter”-løb:

lagkageløb, vinder ingredienser på poster - derefter laves mad selv over trangia. Evt. Chili con carne,

Foodhunter løb

Ansvarlig: Alle

Varighed: 2 timer

Forklaring:

- Lagkageløb, vinder ingredienser på poster - derefter laves mad selv over trangia.
- Skoleløb, hvor de i grupper skal rundt til forskellige fag - de får udleveret et skoleskema.
- Til hver post skal til lave et snap i deres snapstory, så man kan se, hvad de har lavet i løbet af skoledagen. De får til sidst en ingrediens, for at vise en komplet snapstory.
- Hver post tager 15 min. inklusiv gåtid
- Retten er Chili con carne
- Ingredienser: ris, oksekød, bønner, flåede tomater, løg, krydderier, creme fraiche.

Poster (6 stk.):

- Matematik:
 - Der er 100 lapper papir med tallene 1-100. Herefter skal holdet hurtigst tælle til 100 ved at røre tallene.
 - Først når de har gjort det under ?? sekunder består de posten.
 - Placering: Indenfor, ovenpå til venstre
 - Ingrediens: Løg
 - Maks: 2 stk.
 - Mellem: 1 stk.
 - Mindst: Ingen
- Dansk:
 - Læg ordet i den rigtige kasse (biord, adjektiv, stedord)
 - Der er tre forhindringsbaner, som hver leder hen til en kasse, hvor ordene skal i. Holdet skal have placeret ordene (20-30 stk.) i de rigtige kasser på 10 min.
 - 10 rigtige, 25 rigtige, 40 rigtige
 - Placering: Hestebakken
 - Ingrediens: Ris
 - Maks: 0,5 kg. (35 rigtige)
 - Mellem: 0,3 kg. (10 rigtige)
 - Mindst: 0,2 kg.
- Musik:
 - De skal nå at spille flest numre på boomwhackers sammen, hvis de klarer flere numre, vinder de mere mad.
 - Placering: Indenfor, salen
 - Ingrediens: Tomat
 - Maks: 2 stk. (spiller to numre)
 - Mellem: 1 stk. (spiller et nummer)
 - Mindst: Ingen (ikke fuldføre et nummer)
- Billedkunst:

- Løb og Gæt, en løber en givet figur, og de andre skal gætte, hvad han laver.
- Placering: Boldbanen v. instruktørcafé
- Ingrediens: Krydderier
 - Pr. figur man gætter får man givet et krydderi
- Religion:
 - Kæmpe vendespil, hvor de skal vende bibelske billeder. Må ikke vende par, som ikke er bibelske.
 - Placering: Boldbanen
 - Ingrediens: Yoghurt
 - Maks: ½ dl. (alle rigtige)
 - Mellem: 0,25 dl. (halvdelen)
 - Mindst: Ingen
- Idræt:
 - Cooper test, 3 personer løber - 1 person tæller og laver snap.
 - Placering: Boldbanen
 - Ingrediens: kylling
 - Maks: 0,8 kg. (over 2000 meter)
 - Mellem: 0,5 kg. (over 1500 meter)
 - Mindst: 0,3 kg.

Nataktivitet

- Snapchat løb: Koder, der fører hen til forskellige steder, hvor de tager et snap

Nataktivitet

Ansvarlig: Signe

Varighed: 1-1,5 time

Forklaring: Snapchat løb:

- En løb som foregår én og én eller gruppe?
- Hver deltager får mobilen med sig, og skal have snapchat klar.
- De får et papir med en masse forskellige koder, som de skal løse, og derved kan finde hen til et sted.
- Når det er ankommet til stedet, tager de et snap, og sender til instruktørerne + sætter på snap-story - og derved kan vi se, om folk har gennemført posterne.
- Det får én kode til at starte med, som leder dem hen til en sted, hvor der er fastgjort et seddel med et tal fra 1-10 og en QR-kode, som de skal scanne, for at få givet den næste kode.

Kodernes indhold:

1. Ved køkkenet i ovnen

- Kode: Stedet, hvor der bages nybagte boller
- åaonoa, rcyø nø lkqoå xflkqao lyvvø

2. Ved velkommen skiltet, indgang til vork

- Kode: åp nsynge

3. I Bunkeren, baderummet

- Kode: Gå glad i bad

4. Bålet i bålhytten

- Kode: 55°39'32.1"N 9°21'38.1"E

5. Indgangen til Halle

- Kode: Et billede af noget zoomet ind på Halle

6. På boldbanen, ved et mål

7. I salen, på scenen

8. Ved bænken ved indgangen

- ## 9. Ved søen

- $\bullet \quad -./.-/-/. ./.-./...-./.-//---./.-//--/--./.-/-/--./.-//..../.-/...-/./...-. /.-.--./.-/-/--./.-/-$

Kompetencemodul om sociale medier

- Tænk i aktiviteter undervejs, så det ikke bliver stillestående

Give opgaver hvor de skal bruge det de lige har hørt

•

- Under frokosten må man ikke tale sammen kun gennem telefonen.

- Roteret mellem træklating, isklating (marie) (på halmballer) og skiskydning (Signe) (jagte likes)
- Forskellige klatre-udfordringer i små grupper
- Tag det fedeste billede imens
- Evt. Jakobs stige og 2 klatre baner ved siden af hinanden snak (4 sikringsmænd) ' "

Forklaring: Vi skal gennemføre et klatremodul med fokus på det fede billede og den grænseoverskridende oplevelse.

- Deltagerne skal i hold af 4 - 5 gennemføre en klatreaktivitet
- alle får vist hvordan man rebklatrer samt sikring heraf. **Fokus på sikringsknuder samt brug af grigri.**
- Introduktion af jakobstige
- 2 - 3 skal klatre op af jakobstige og 2 skal rebklatre i træer tæt på.
- Fokus er nu på at turde bevæge sig i højden samt at tage det gode billede.
- Rotere når billedet er taget så alle gennemføre rebklatring og alle gennemføre himmelstige
- Skiløb

- 1 sikringsmand.
- Jakob-stige eller himmel-stige
- 2 reb klatrebaner
- 6 - 8 klatreseler

- Klatregrej til det

Banko

Logo banko:

Koncept:

- Deltagerne får givet en bankoplade, med 49 felter med logoer
- De arbejder individuelt.
- De får givet et mønster, som de skal lave på bankopladen, ved at løbe rundt til hegnspæle med logoer på.
- Udover at finde det rigtige logo, så er hvert mønster i en speciel farve. Så deltagerne skal både finde de rigtige logo OG farve for at de blive godkendt
- Ved hver hegnspæl er en mærkat med hvilket logo, sammen med en farve: gul, grøn, rød, blå. Der er en tusch med den pågældende farve, ved hvert logo.

Så de streger på bankopladen, den **farve**, som er på **mønsteret**, og en o-løbs klipper som de skal bruge.

Tonseaktivitet

- Leger faneleg fra PLAN med "Kong Vorks Skat"
- Hvis de taber, skal de enkeltvis gå/løbe til Vingsted Centret og scan QR kode indsæt telefonnummer og returner til Vork. <https://goo.gl/forms/Z54jOrnZ1MxaN6Ui2>

Tonseaktivitet fører til nataktivitet

Ansvarlig: Jesper

Varighed: 3 - 6 timer.

Forklaring: Find holdets farvede bolde - løb på stregerne - kig på instagram/fb, når du ikke løber.

- Deltagerne skal løbe på streger og samle bolde eller klemmer sammen mod et modstander hold. et stort net af minestrimmel sættes ud og der placeres én ting deltagerne skal i hold hente en af tingene. de andre fra holdet står med ryggen til og kigger på instagram eller facebook.
- Man skifter når man har hentet én ting på banen.
- Holdet må ikke tale sammen undervejs.

Nataktivitet (sideløbende med instruktørcafe)

- Deltagerne skal til vingsted centret enkeltvis og scanne en qr kode der beder dem indtaste deres telefoner numre og beder dem returnere til vork og sover.

Materialer:

- Minestrimmel
- bolde, klemmer
- alle deltagernes smart phones
- kort vork og vingsted centret.

Lørdag

Gruppernes døgn

Rute:

- Ødsted (Kirke + Brunmosehallen)
- Vingsted
- Ravningebroen
- Tørskind Grusgrav

Konceptet:

- Deltagerne deles i 3-4 hold
- Holder der samler flest likes undervejs, vinder spillet.
- Point/likes gives fra 1-10
- Alle grupper har telefoner og powerbanks med på turen
- Deltagerne sendes afsted med et tidsmæssigt mellemrum, og får en kreativ opgave over hele døgnet, som de skal løse på bestemte tidspunkt. Båden fra starten af gruppernes døgn, og efter Brunmosehallen (inden aftensmad)
 - Opgave: Lav perleplader ud fra et specielt mønster (Logoer fra Sociale medier). Først må de blot tælle, hvor mange perler i farverne de skal bruge - senere på det begynde at lave mønstret.
 - Vi tager perlerne, når tiden er gået, og de må først lave videre på den senere.
 - Logoer: Facebook, Instagram, Likes, Youtube etc.
- Vi inddeler grupperne, og laver en gruppe på messenger, hvor vi også er tilknyttet. Så kan vi se på et kort, hvor gruppen er hele tiden.

Kuvert opgaver

Undervejs på gruppernes døgn skal I som gruppen forberede en kreativ opgave, som skal bruges senere på døgnet.

- Udleverede materialer: 1) En pose perler, 2) Plastikposer 3) Et papir over forskellige ikoner fra sociale medier, som er lavet i perler.

- Der vil være nogle pauser, hvor I enten venter på en post eller venter på at blive sendt afsted til et nyt sted. I dette tidsrum er det meningen, at I skal forberede denne kreative opgave

- I skal vælge ét ikon fra papiret af gangen, hvor I skal tælle sammen, hvor mange perler I skal bruge af hver farve, for at kunne lave ikonet. Når I mener at have talt dem sammen, skal I lægge dem i en plastikpose og lukke og aflevere til instruktørerne. Det er nu ikke muligt at tilføje flere perler.

- Pladerne skal på et tidspunkt af døgnet samles, så det er meget vigtigt, at I er helt sikre på I har nok perler. Hvis der er flere eller færre perler, vil I ikke kunne få point for dette ikon. Så TÆL RIGTIGT!

- Når I er færdige med et ikon, kan I fortsætte med det næste. God fornøjelse ☐

Kuvertopgave #2

- I løbet af gruppernes døgn skal I som gruppe lave én film, så viser hvad I har lavet af aktiviteter, og hvad I har oplevet i løbet af døgnet.

- En person fra gruppen skal downloade appen "Road Movies", hvor I skal sammensætte klip fra jeres tur.

- Videoen kan kun vare 24 sekunder, så tænk I at lave mange små klip, så man ser mest muligt af jeres tur.

- Videoen vil blive bedømt til show af alle de andre deltagere, så giv den gas og lav nogle sjove, kreative og vilde klip. God fornøjelse ☐

Kuvertopgave #3

- I denne opgave har I mulighed for at tjene 10 likes til jeres gruppe, hvis I tager det billede, som får flest likes på Facebook.

- Det kan enten være et billede, som I skal tage på en post, eller et billede som I tager på jeres tur – I vælger selv.

- I må smide billedet og på alle gruppemedlemmernes profiler, og så er det det samlede antal likes, som bliver det endelige.
- I vælger helt selv, hvornår på gruppernes døgn, I smider det op på Facebook.
- Billederne kan optjene likes på Facebook indtil midnat, herefter vil likes blive talt op. God fornøjelse ☐

Liste:

gruppe:

- Perleplader
- Perler (lidt til at starte med og flere undervejs)
- badetøj
- håndklæde
- førstehjælpsudstyr
- godt humør
- Kuvertopgaver (Signe)
- kort over ruten?

enkelte deltager

- telefoner
- powerbanks
- ekstra sokker
- regntøj
- tut

En hovedfortælling/historie for hele døgnet, som skaber en rød tråd.

- Lave billeder, som ikke fortæller sandheden - *selvscenesættelse*: Vise sommer, billede af at man står på væggen, billede af noget, der er hårdt, afstande der snyder,
- Forskellige parametre undervejs: Bedste billeder, hurtigste svar, vildeste mm.
- De skal vælge ét billede undervejs, som de mener kan give flest likes på FB.
- De skal lave en videofortælling (på 24 sek) på turen med app'en "Road movies", over hvad de har oplevet → afstemning i salen, om hvilken en, der er den fedeste (spørg FFGUM) → som kuvertopgave



Aktiviteter (kronologisk):

- 12:00 Frokost (spise inde)
- 13:00 Afgang: Grupperne sendes afsted med kvarters mellemrum - de bliver sat i gang med en kreativ opgave,

- 13:30-14:30 Rappelling ved Ødsted Kirketårn (20 min til hver gruppe),
 - Opgave: Tag det vildeste billede af én fra gruppen
 - OBS: kontakt kirken,
- 15:00-16:00 Træning session i Brunmosehallen,
 - Opgave: Tag det grimme billede og læg på Instagram
 - OBS: kontakt Brunmosehallen,
- 16:00-17:15: Gåtur til Vingsted og perleplade opgave
- 16:45-18:00: Tag billede af sommer i vandet. På luftmadras ned af åen. (redningsveste, luftmadras, paraplyer),
- 18:00-20:00 Aftensmad laves undervejs på gåtur fra Vingsted til Ravningebroen. Når de ankommer dertil, skal maden serveres og afbildes flot - der gives likes for det.
 - OBS: Trækvogne med trangia (klokke)
 - Efter maden: To-Go-Andagt (italesæt selviscenesættelse)
- 20:00-21:30 Løb ved skoven ved Troldborg ringen,
 - Opgave: Ved basen (Ravingebroen) står tre låste kufferter/kasser, hvor der indeni bliver fortalt, hvad den næste destination er beskrevet. Grupperne skal hurtigst muligt finde nøglen til kassen gennem koder/clues, som fører dem rundt omkring i skoven. Til sidste findes en nøgle, som åbner kassen, og holdene kan begive sig afsted alt efter, hvor hurtige de er.
 - Likes gives til dem, som kommer først til grusgraven.

Løb ved troldborg ringen

Deltagerne er ankommer i 3 hold, som alle dyster mod hinanden på denne post. Hvert hold har en kiste/beholder, som er låst af 5-6 låse. Holdet der først får åbnet kisten, får 10 point og muligheden for at gå til næste destination med det samme. Andet hold får 5 og sidste hold får ingen (OBS - skaber det for meget ulighed?)

Der er opgaver på samlepladsen og i skoven.

Opgaver i skoven:

- På et kort de har fået udleveret er markeret en række punkter
- På hvert punkt er der en ligning
- Ligningen kunne være $M+2=11$, $Q-M=5$ osv.
- På kisten derhjemme er der 3 låse i forskellige farver, som kan drejes
- Hvert hold har fået et stykke farvet papir med 3x3 felter.
- Her står igen $K+J = ?$ og "ligmed" rækken giver kombinationen til låsene i de respektive farver.

Opgaver på pladsen:

Opgave 1

- 3 bølter med klamme ting i. På bunden findes en nøgle de skal bruge.
- Der er også andre ting i som møtrikker osv.

Opgave 2

- På kisten er der en kæde, som holdes sammen af en hængelås, som kan dreje
- Kæden er 3 led i grøn, 4 led i gul osv.
- Låsen har fået markeret en farve over hvert drejeled.
- Antal led der er farvet matcher hvad låsen skal indstilles på

Opgave 3

- Minefelt

Opgave 4

- Gåden fra HP

Materialer:

- Kiste/beholder
- 3 spande med klamme ting
- møtrikker/søm
- Papirer med koder
- Minestrimmel
- Pløkker
- Kopper i forskellige størrelser

Gåde:

To af os vil være der til hjælp, den ene af os ligeså god som den anden
 En af os syv vil tillade dig at fortsætte
 Én vil sende dig tilbage, hvis du drikker
 To andre rummer blot en slurk uskadelig nældevin
 Tre blandt os vil dræbe, vi venter et sted i rækken
 Træf dit valg medmindre du vil forblive her i evig tid
 For at hjælpe med dit valg, giver vi fire spor
 Det første: uanset hvor snedigt giften sig skjuler
 Vil du altid finde noget ved nældevinens venstre skulder
 Det andet spor lyder sådan: Forskellige er de to flasker for hver sin ende
 Men hvis du vil videre, er begge din fjende
 Det tredje råd du får: som du ser, er alle af forskellig højde,
 Hverken kæmpe eller dværg gemmer døden med din drøjde
 Det fjerde kommer nu: den anden fra venstre og den anden fra højre
 Er ens så snart du har smagt dem, dog forskellige når du først dem øjner

- 21:30-23:00 Gåtur fra Ravningebroen til Tørskind grusgrav
 - OBS: Booking af grusgraven?
- 23:00-02:00 Afslutning: Perlepladedysten,
 - Opgave: Hver gruppe skal nu lave flest mulige perleplader, som de har sorteret undervejs på løbet. De får nu mulighed for i samarbejde at samle pladen, og stryge den til sidst. Gruppen med flest mulige perleplader, får flest point.
 - Rundboldbane med en farve ved hvert hjørne.
 - Forskellige roller til holdet, en der løber, sætter perler på, stryger osv.
 - <http://www.nabbibeads.com/en/free-patterns>

Perlepladedysten, koncept:

Opgave: Hver gruppe skal nu lave flest mulige perleplader, som de har sorteret undervejs på løbet. De får nu mulighed for i samarbejde at samle pladen, og stryge den til sidst. Hver samlet og strøget perleplader give 5-10 point.

1. Få perleplader:

- Holdet skal have anskaffet perleplader til deres hold, for at kunne få lov til at samle det deres perleplader på banen.
- Ude i et skovområde hænger små papirlapper med tallene fra 1-75?
- På hvert tal står skrevet et billede/video, som man skal finde på insta/facebook eller tage på holdet, for at få optjent det tal.
- Holdet slår med en terning, finder det tal, som de lander på, tager eller finder det billede, og får optjent det tal. For at få en perleplade, skal man nå over et bestemt tal. Man slår derved med terningen igen, og lægger det nye tal sammen med det forrige, udfører opgaven (fx $5 + 4 = 9$). For at få en plade, skal man over et bestemt tal:
 - 5: Udløser 1 plade
 - 10: Udløser 2 plader
 - 20: Udløser 3 plader
 - 35: Udløser 4 plader
 - 50: Udløser 5 plader
- Når holdet har nået op til 50, og tiden ikke er gået kan de fortsætte op igen og anskaffe flere plader.
- Spillet varer 20-30 min.

2. Få samlet pladen: Rundboldbane med en farve ved hvert hjørne.

- I hver hjørne på rundbold-banen er placeret én farve, som holdet må bruge.
- Der er ensretning på banen, så man skal løbe samme vej rundt.
- Når man kommer til en base, må man sætte de pågældende farve på perlepladen, og for at måtte komme videre til næste bane, skal x-antal runde i forhindringsbanen løbes, og derefter kan man fortsætte til næste base
- Der er forskel på antallet af løberunde, alt efter hvilken farve. Nogle farver er sværere end andre, fx:
 - Base 1: Hvid - en løberunde
 - Base 2: Blå - to løberunder
 - Base 3: Rød/Pink/Lilla - tre løberunder
 - Base 4: Guld - fire løberunder
- Når perlepladen er færdig, skal den stryges, og en løbet skal med perlepladen igennem forhindringsbanen, hvor strygejernnet står forenden. Evt. hvis der ikke kan stryges, så skal den bare leveres her - og bliver godkendt.
- Hvert hold må være i gang med at lave to perleplader af gangen.
- Spillet varer 30-45 min. i alt?

Roller på holdet: (5 stk)

- 2-3 løbere
- 2-3 samlere

Materialer:

- Lys: Flagemuslygter, lamper, fakler
- Strygebræt + strygejern (strøm?)
- Perleplader + perler
- Billeder af mønstrene
- Skilte med farver på hver base
- Materialer til forhindringsbane: brædder, mælkekasser, afspærringsbånd.
- Papirlapper med tal og opgave
- Terninger - store terninger
- 02:00-03:15: Gåtur fra Tørskind til Vork
- 04.30 Suppe og hygge på Vork