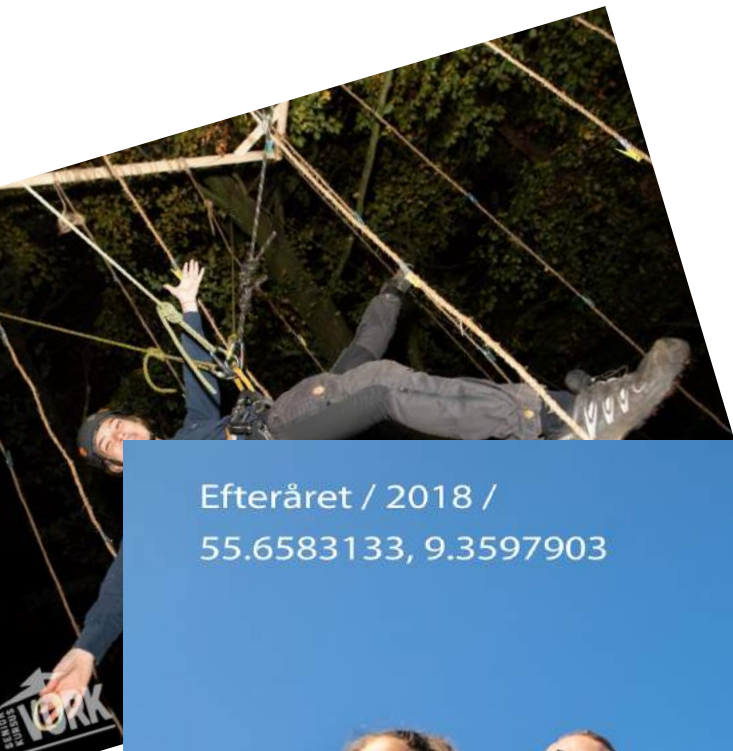


55.6583133, 9.3597903



Efteråret / 2018 /
55.6583133, 9.3597903



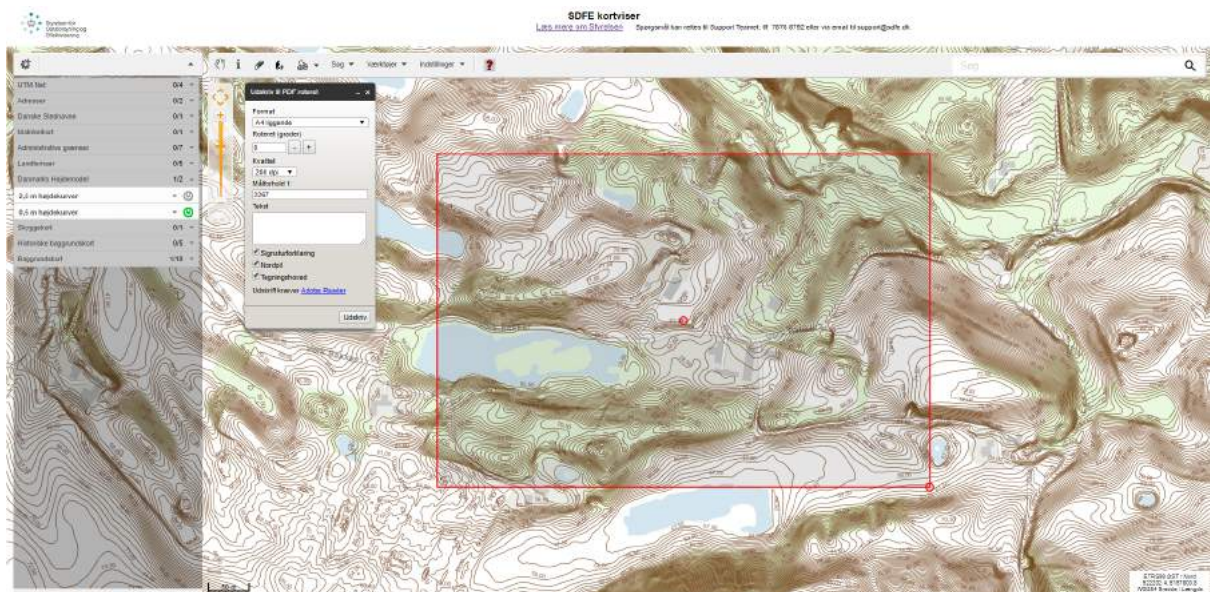
Indholdsfortegnelse

| | |
|----------------------------------|----|
| Introduktion til brug af sdfc.dk | 3 |
| Undervisningsmoduler | 4 |
| Historisk løb | 12 |
| SMS-løb | 13 |
| Natløb/Stjerneløb | 14 |
| Stresspejling | 16 |
| Globetrotterløb | 18 |
| Klatrenavigation | 19 |
| The Amazing Race | 22 |
| Reflektions materiale | 27 |
| Afslutningsløb | 29 |
| Kontakt | 30 |

Introduktion til

<https://sdfekort.dk/spatialmap>

Hjemmesiden har vi brugt til hurtigt og præcist at eksportere gode korte ud til print-bare PDF'er. Hjemmesiden er god, fordi den tillader alt det man har behov for at justere, uden at det bliver for kompliceret.



På hjemmesiden kan man til venstre se de forskellige lag man kan tænde og slukke. På billedet her, har vi fx tændt for højdekurver med en ækvidistance på 0,5m.

Under værktøjer kan man også tegne simple figurer på kortet og dermed tegne en rute eller en post ind på kortet.

Når man gerne vil eksportere til PDF, viser den et rødt rektangel. Det er kortet herindefor der vil blive eksporteret. Størrelsen af denne ændrer sig hvis man vælger et større papir-format (*Format*) eller et andet målestoksforhold (*Målforshold 1*). Det kan tit være en god idé at vælge et mere

gængst målestok, end det den forskår (fx 1:2000 eller 1:2500 i det her tilfælde). Man kan flytte udsnittet ved at trække i den lille røde cirkel i midten. Derudover kan man vælge om man vil have *Signaturforklaring*, *Nordpil* og *Tegningshoved* med på PDF'en. Det er en god idé med alle tre, hvis man skal bruge kortet til at pejle med, eller anden præcis navigation. Er det bare et oversigtskort er det mindre vigtigt. Man kan også indstille rotation for kortet (*Roteret*). Dette frarådes, da vi gerne altid vil have nord til at være opad.

Man kan med fordel gå på opdagelse i de mange forskellige typer kort der er tilgængelige - historiske kort, topografiske kort, skyggekort osv.

Undervisningsmoduler

Vi specialiserer os i 2 emner hver og så har deltagerne 6 stationer at nå rundt til hvor de kan lære de forskellige emner med lille øvelse på hver post

Generel introduktion til kort

Signaturer:

At kende de mest gænge signaturer er vigtigt for at kunne forstå et kort. Derudover skal man også være klar over hvilke signaturer der er målfaste og hvilke der bare er symboler. Fx kan man ikke måle bredden på en vej og tænke at det er en målfast angivelse af vejens breddet - det er en signatur. Medmindre man selvfølgelig kigger på satellitkort.

Øvelse: Find objekter i området og tegn dem ind på dit eget kort.

Materialer:

- _Kort med signaturangivelser i forskellige målestok
- _Papir
- _Skriveredskaber

Højdekurver:

Aflæsning af højdekurver på kort.



Øvelse:

_ "Tegn" med hegnspløje på Vork bakkens højdekurver.

_ Omskrivning fra kort til virkelighed

Afstande/målestok:

Målestok bruges til at få en idé om afstande på et kort. Man omregner ved at sige "1:10000 betyder at 1 cm på kortet er det samme som 10000 cm i virkeligheden. Dvs. at 1 cm på kortet er lig med 1000 m i virkeligheden" eller "1:2500 betyder at 1 mm på kortet er lig med 2500mm i virkeligheden. Dvs. at 1 mm på kortet er lig 2,5 m i virkeligheden. De mest gængse målestoksforhold på kort er:

| Målestok | Korttype | 1 cm = | 2 cm = | 4 cm = |
|------------------------|-------------------------------|--------|--------|--------|
| 1:500 | Situations- og bygningsplaner | 5 m | 10 m | 20 m |
| 1:1000 | Bykort / O-løb | 10 m | 20 m | 40 m |
| 1:2000 | Bykort / O-løb | 20 m | 40 m | 80 m |
| 1:2500 | Bykort / O-løb | 25 m | 50 m | 100 m |
| 1:5000 | Bykort / O-løb | 50 m | 100 m | 200 m |
| 1:7500 | O-løb | 75 m | 150 m | 300 m |
| 1:10000 | O-løb | 100 m | 200 m | 400 m |
| 1:15000 | O-løb | 150 m | 300 m | 600 m |
| 1:20000 | O-løb / terrænkort | 200 m | 400 m | 800 m |
| 1:25000 (4 cm kort) | Terrænkort | 250 m | 500 m | 1000 m |

| | | | | |
|-------------------------|---------------------------|---------------|-----------------|-----------------|
| 1:50000 (2 cm kort) | Terrænkort / fjeldkort | 500 m | 1000 m / 1 km | 2000 m / 2 km |
| 1:100000 (1 cm kort) | Terrænkort / fjeldkort | 1000 m / 1 km | 2000 m / 2 km | 4000 m / 4 km |
| 1:200000 | Fjeldkort / bilkort | 2000 m / 2 km | 4000 m / 4 km | 8000 m / 8 km |
| 1:500000 | Bilkort | 5000 m / 5 km | 10000 m / 10 km | 20000 m / 20 km |

Øvelse: Gå en afmålt rute på 100 m 5-10 gange og tæl hver gang antallet af skridt. Find nu gennemsnittet ved at bruge følgende formel: (sammenlagt antal skridt for alle gange)/(antal gange).

Materialer:

_Kort i forskellige målestoksforhold

_Linealer/kompasser

Terræn bevægelse/opfang:

Når man bevæger i et ukendt terræn efter et kort bruger man begrebet opfang. Et opfang er noget i landskabet man med sikkerhed kan genkende på sit kort. Fx kan det være en stor vej der løber gennem en skov. Hvis man skal finde en post der placeret på en lille bakke tæt på den store vej, vil man først bevæge sig i retning af vejen og så derfra prøve at finde bakken. Der kan nemlig ofte undervejs være utrolig mange bakker der kan forveksles med den egentlige bakke. Det svarer lidt til at når man kører i bil finder man altid ud til hovedvejen for derefter at finde ned ad mindre veje indtil man når sit mål - man kører ikke hele vejen på de små veje. Det er langsommere og sværere at finde vej.

Øvelse: Find forskellige objekter i et rum med bind for øjnene. Der er placeret mange objekter i rummet og man skal nu finde nogle helt bestemte objekter efter at man har orienteret sig én gang.

Materialer:

_ Forskellige genstande fx gryder, siddeunderlag, mugs, opvaskebørster osv.

_ Bind til øjnene

Korttyper:

Topografisk:



Ortofoto/satellitkort:



O-løbskort:



Historiske kort:



Øvelse:

_ Vurder hvilke korttyper der passer til hvilke omstændigheder.

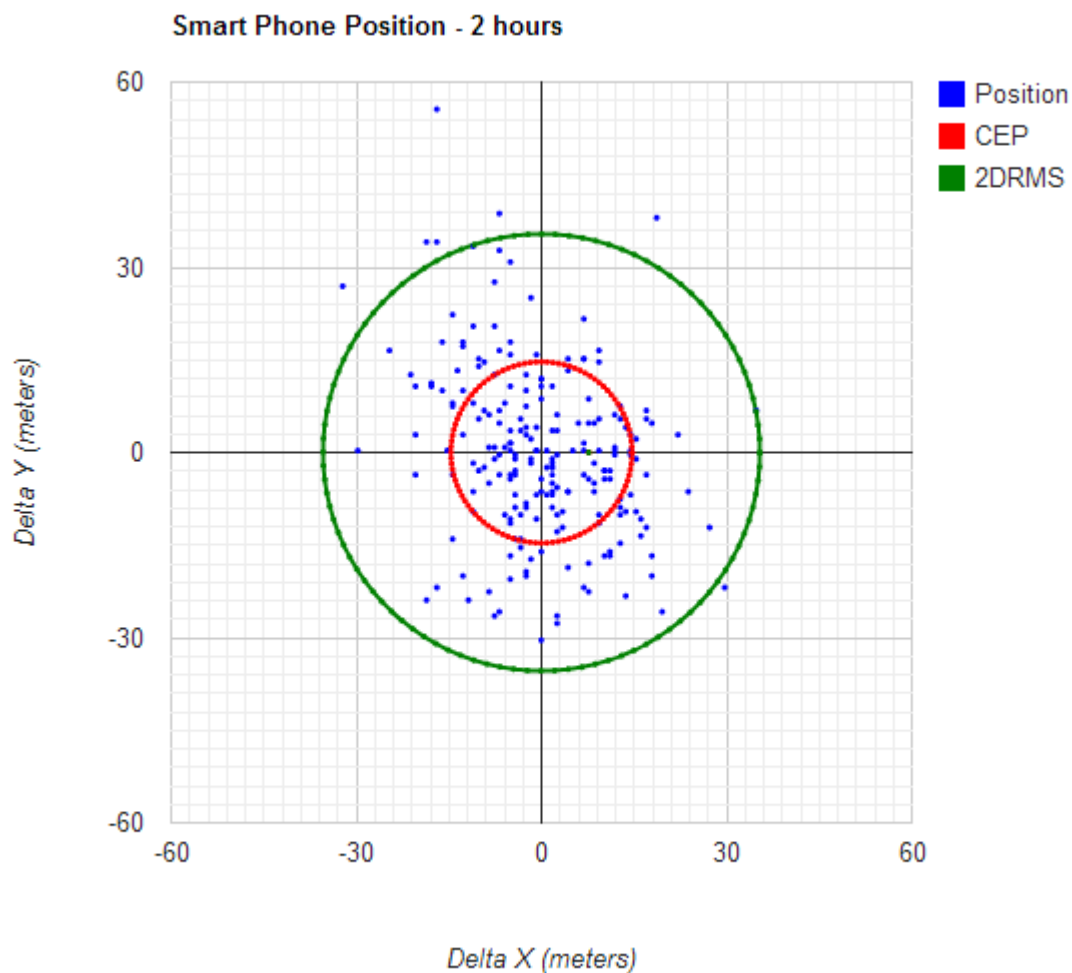
Materialer:

_ Gode kort, laminerede og store

- _ Kompas til alle deltagere
- _ Sprittuscher
- _ Målepind

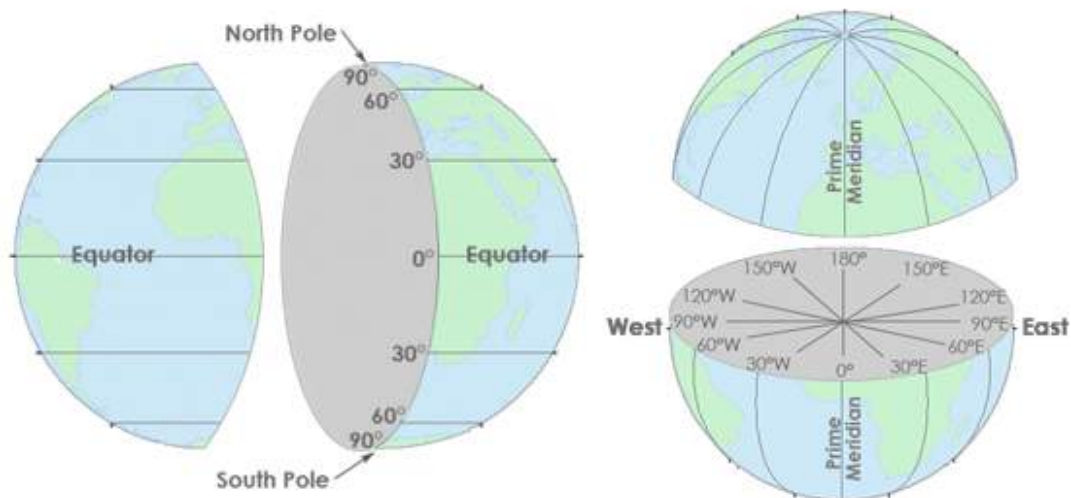
Koordinater:

Koordinater bruges til at positionere os i verden med. Man kan både bruge det i forhold til sit kort, men vi støder typisk på det når vi bruger GPS i forbindelse med orientering og navigation. De GPS'er vi bruger i dag kan opnå en præcision op til 3 m hvis der ikke er alt for mange træer/høje bygninger/bakker i nærheden. Dette gør at man ret præcist vil kunne finde meget specifikke steder ved at bruge koordinater. I det danske landskab vil man typisk altid kunne opnå ca. 10 m nøjagtighed. Europa er på vej med et nyt system (kaldet Galileo) der snart burde kunne give præcision ned til 0,5 m. Her er et diagram der viser hvor præcis en typisk mobiltelefon typisk er:



Vi benytter os typisk af tre koordinat-systemer:

| Navn | Formel | Eksempel | Præcision | Bruges af |
|---|--------------------------------------|----------------------------------|-----------|---------------------|
| Decimalgrader (DD) | X DD.DDDDDD, Y DD.DDDDDD | N 55.658313, E 9.359790 | 0,4-1,1 m | Alle |
| Grad-minut-sekund (DMS) | X D° MM' SS.DDD" Y D° MM' SS.DDD" | N55°39'29.928" E09°21'35.244" | 0,4-1,1 m | Alle |
| Universal Transverse Mercator (UTM) | ZZ X DDDDDD DDDDDD | 32 N 522637 6168110 | 0,1 m | Militæret Søfolk |



Koordinaterne kan have forskellige længde alt efter hvor præcist et koordinat man vil bruge. Tænk dog over at GPS'er har en naturlig begrænsning i forhold til deres faktiske præcision i marken - det giver derfor ikke mening at bruge koordinater hvis præcision er mindre end en meter lige nu. Ofte kan man opleve at koordinaterne dog har flere tal end GPS'en vil tillade en at indtaste. Her kan man blot runde tal op eller ned. Husk dog at der for DMS koordinater skal rundes op til nærmeste 60 hvis det er i MM eller SS delen af koordinatet.

Man kan bruge følgende hjemmeside til at konvertere mellem de forskellige koordinater:

<http://www.rcn.montana.edu/resources/converter.aspx>

Øvelse: Lær at bruge outdoor-GPSer (der udemærker sig ved at være robuste og holde strøm over lang tid). De vigtigste egenskaber er at kunne indtaste koordinater, sætte GPS'en til at finde koordinater og så at lære hvordan man går med en GPS. Man skal fx tage højde for at navigationspilen peger i fugleslugt, at GPS'en ikke er meget præcis i forhold til højde og at GPS'er uden elektronisk kompas ikke kan finde ud af hvis man drejer rundt om sig selv uden at bevæge sig i en retning.

Materialer:

- _ GPS
- _ Kort med koordinatangivelser

Pejling:

Pejling er en disciplin hvor man bruger de 360 grader man har på et kompas til at finde en retning med. Hovedsagligt er der to måder at pejle på:

1. Pejling uden kort: Man får en retning (i grader) og en afstand og skal gå ud fra det sted. Ved at indstille kompasset på det opgivne grad-antal og ved at matche magnetnålen med nordangivelsen i kompasset kan man ud fra marchpilen finde retningen. Herfra er det god en udfordring, da det er svært at bedømme afstande. Derudover er det relativt upræcist - især hvis man kun er én person. Man kan hjælpe sig selv lidt ved at finde ét punkt (fx et specielt træ, en skorten e.lign.) der er i den korrekte retning og så gå efter det. Alt efter hvor langt man kan se fra der hvor man står, er det ikke særlig præcist over 100-250m.
2. Pejling med kort: Her bruger man bare kompasset som en vinkelmåler. Man skal altså IKKE bruge magnetnålen overhovedet. Man indstiller kompasset til gradantallet og lægger kompasset så den lige side går gennem det punkt man pejler ud fra. Herefter skal man roteret hele kompasset så de lodrette streger i kompasset er parallelle med de nord-syd-gående streger på kortet. Herefter kan man tegne en streg på kortet og måle afstanden ud. Man skal være opmærksom på at man ikke får vendt retningen til at være den stik modsatte vej. Vær derfor altid kritisk efter du har tegnet strengen om hvorvidt den er i korrekt retning. Vi ved jo at nord på kortet altid er 0/360 grader, syd er 180 grader, øst er 90 grader og vest er 270 grader.

Øvelse: Hjælp hinanden med at pejle forskellige genstande i området på den ene og den anden måde. Vær opmærksom på hvor stor præcision man kan opnå.

Materialer:

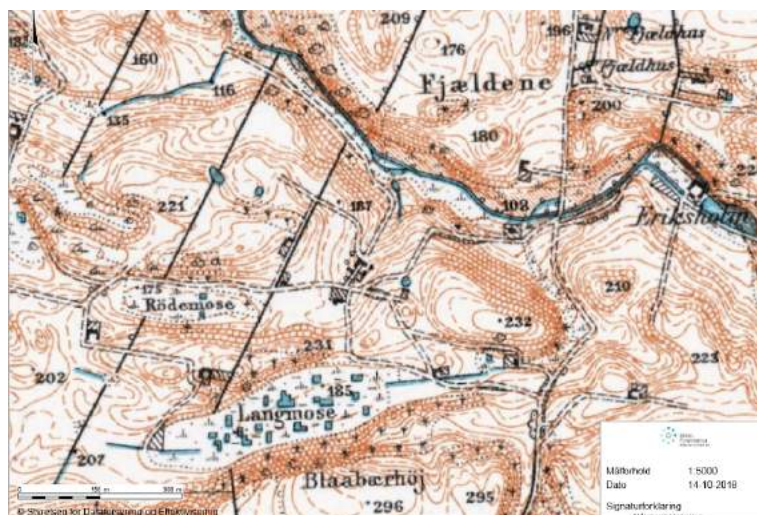
_Spejlkompasser

_Kort

_Tuscher

Historisk løb

Formålet er at få øvet sin hjerne i at videregive kompleks information. Når man navigerer har man tit brug for at overdrage kompleks viden til andre i form af fx ens position, tilstand osv. Det kan være på alt fra et simpelt FDF-løb hvor man skal forklare piltene hvor næste post er, til en fjeldtur hvor man skal give redningshelikopteren et præcist GPS-koordinat. Ved at træne hjernen i at huske rumligt kan det også hjælpe os til at huske store mængder af kompleks info. En meget brugt memoreringsteknik til fx kims-leg er at finde en placering af alle objekter i det hus man bor i og så i sine tanker "gå en tur" forbi alle disse ting.

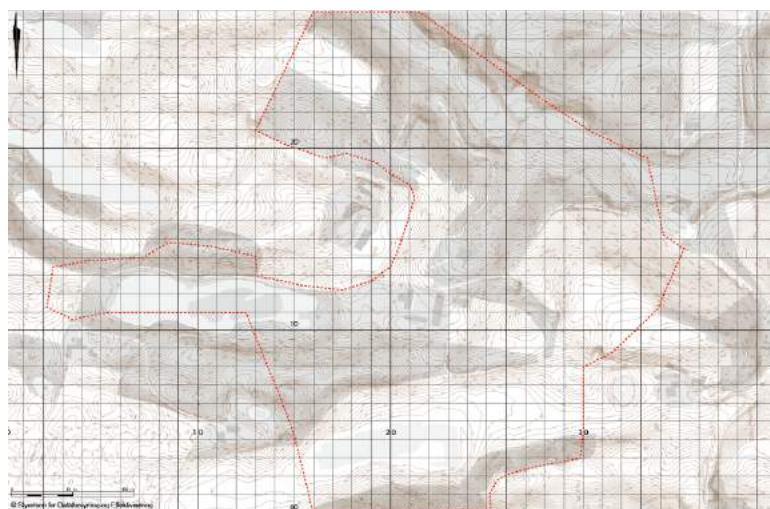


Deltagerne får her udleveret et historisk kort over området med en postangivelse. Den kan være svær at finde, da man skal bruge sin logiske sans til at kompensere for de ændringer der er på kortet i forhold til i dag. På hver post er der en A4-side med tekst om et komplekst emne om navigation (fx om GPS-systemet, opfindelsen af kompasset, sekstanten og René Descartes). Deltagerne skulle så memorere så meget af teksten de kunne og komme tilbage. Herefter skulle de genfortælle teksten til et andet hold. Det andet hold skulle så fortælle om teksten til instruktørerne. De hold der fortalte til hinanden fik point baseret på hvor godt det andet hold forklarede det de have læst nede på posten.

Materialer:

SMS-løb

SMS-løbet er en udvidet fangeleg, hvor man får testet sin viden om koordinater. Ved at bruge et forsimplet kort og koordinatsystem, får man trænet sin hjerne i at omsætte tal til punkter på et kort og den anden vej rundt. Et helt almindeligt kort kan laves om til et kort med aflæselige koordinater ved at inddele det i et grid med hovedlinjer for hver 10. streg til at gøre det mere overskueligt. I vores fangeleg har vi også indtegnet en afgrænsning man må lege indenfor, så dem der skal fanges ikke løber helt væk. Her er kortet:



Det aflæses ved at afsætte et punkt i kortet, tælle antallet af felter til punktet ved at bevæge sig vandret fra venstre side og derefter tælle antallet af felter lodret fra kortets bund. Dermed kan man få et koordinat der fx ser sådan her ud: (23,16).

Man inddeler i små hold (1-3 personer) og angiver om de skal være bytte eller fanger. Alle hold får et kort og skal have en mobiltelefon med modstanderholdets numre på. Bytte får et startpunkt på kortet og går derhen. På et aftalt klokkeslet begyndes legen. For hvert 5. minut skal bytteholdet nu sende en SMS med deres position til fangerholdet. Fangerholdet har

nu en indikation af hvor byttet befinder sig. Begge hold må selvfølgelig gerne bevæge sig hele tiden, men det er vigtigt at man overholder reglen om at sende SMS hvert 5. minut. Når byttet er fanget noterer man tiden det tog og skifter side. Det hold der var kortest tid om at fange modstanderen har vundet.

I vores bakkede terræn, med et kortudsnit på ca. 600x600m og med friske seniorer tog det mellem 20-40 min. for et hold at fange byttet.

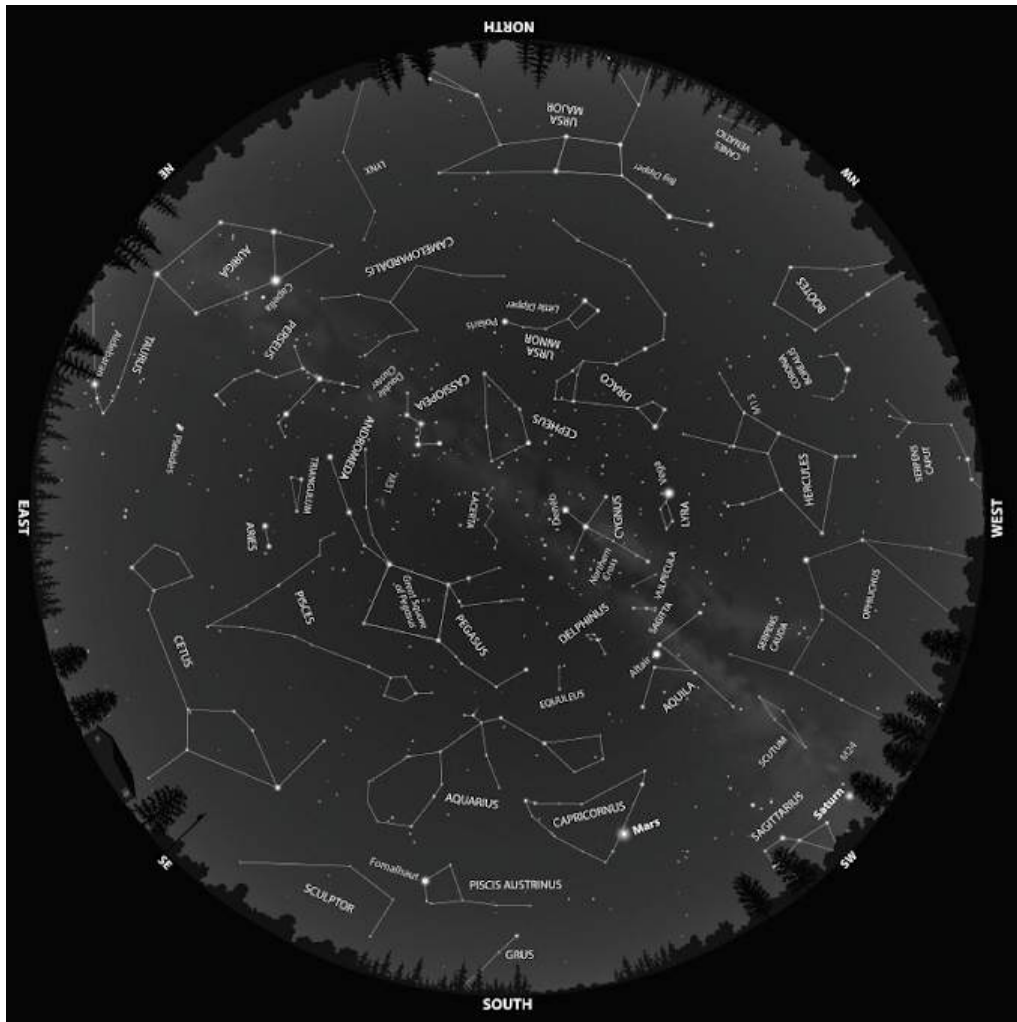
Materialer:

- _Kort med koordinat-grid
 - _Tusch til at skrive med
 - _Opladte mobiler
-

Natløb/stjerneløb

Om aftenen ændrer måden man orienterer sig på. Man har svært ved at skelne selv simple konturer og kendetegn og man bliver meget overladt til at følge veje og stier - og selv det kan være svært.

Formålet med dette løb er at gøre deltagerne klar over de udfordringer man støder på når man går i mørket. Derudover var det meningen at løbet skulle omhandle stjerner og stjernetegn, men det nåede vi ikke at gennemføre. Man kan som inspiration kugge på det her stjernebillede der viser den nordlige halvkugles stjerner:



Helt fra gammel tid har man brugt stjerner til at navigere efter. Man kan faktisk med en sekstant bestemme sin position med en nøjagtighed på 100 m ud fra stjernerne - det er ikke så ringe endda. Men det kræver selvfølgelig at det er stjerneklart.

Deltagerne fik på det her løb en simpel opgave - find 2 poster ud fra kortet. Der var tre hold som så alle fik forskellige korttyper og forskellige poster. Et kort var med satellit-billede og de to andre var historiske kort fra hver deres periode.

Ude ved første post lå en pose snacks og noget varmt at drikke samt en flagermuselampe. Dét at man derfra kan gå med en lygte i hånden ændrer situationen - nogen gange kan det være lettere og hyggeligere - andre gange er det måske en hindring for at kunne se i mørket.

Ved anden post mødte de instruktørerne, hvor de fik angivet et område hvor de kunne bygge en shelter og overnatte.

Materialer:

- _Forskellige kort med markerede poster
 - _Flagermuselamper
 - _Snacks
 - _Pressening
 - _Snor
 - _Pløkker
-

Stresspejling

I denne leg er formålet at få pejlet så meget så man kan det i søvne! Legen er bygget op som en quiz, hvor man skal finde ord i kategorier ved at pejle. Pejlingerne skal være utroligt præcise og foregå på et lille areal - vi gjorde det med udgangspunkt i flagstangen. Rundt i gården blev placeret et antal små pointsedler (5x5cm i størrelse), der hver især repræsenterede et bogstav. Hvert hold fik så en liste med bogstaverne i alfabetet og en pejling for hvert bogstav.

En kategori kunne være: "Kristendom"

Holdet finder så et ord de vil svare: "Jesus".

De skal nu stave til bogstavet ved at finde værdierne for hvert bogstav gemt rundt om i gården ud for hver pejling.

"J" findes på 65° og giver værdien "7"

"E" findes på 236° og giver værdien "1"

"S" findes på 313° og giver værdien "1"

"U" findes på 261° og giver værdien "2"

"S" findes på 313° og giver værdien "1"

For at svare skal man så sammenlægge værdierne og afgive sit svar: $7+1+1+2+1=12$ - "Jesus 12".

Er man det første hold får man så 12 point. Det andet hold halvdelen - 6 point. Og det tredje hold en tredjedel - 4 point. Man fortsætter altså i kategorien indtil tre hold er kommet med godkendte svar. Derefter kan man tage en ny kategori. Holdet med flest point vinder.

For at legen skal være en success, kræver det 2 ting. 1 - en rigtig grundig forklaring og en efterfølgende testrunde. 2 - at alle pointsedler er placeret utrolig præcist. Der skal altså tages højde for om kompasserne tager højde for kursafvigelser eller ej. Og man bliver nødt til at gøre det med spejlkompasser.



For at gøre legen stresset kan man sætte høj musik på og få nogle personer til at irritere deltagerne ved at putte mærkeligt tøj på, flytte på dem, ryste deres hænder osv.

Materialer:

- _Spejlkompasser
- _Liste med bogstaver og kursangivelser
- _Liste med bogstaver og korrekt point (svarark)
- _Liste med spørgsmål
- _Pointsedler varierende fra 1-10 for hvert bogstav
- _Evt. musik og gakkede ting til at stresses med

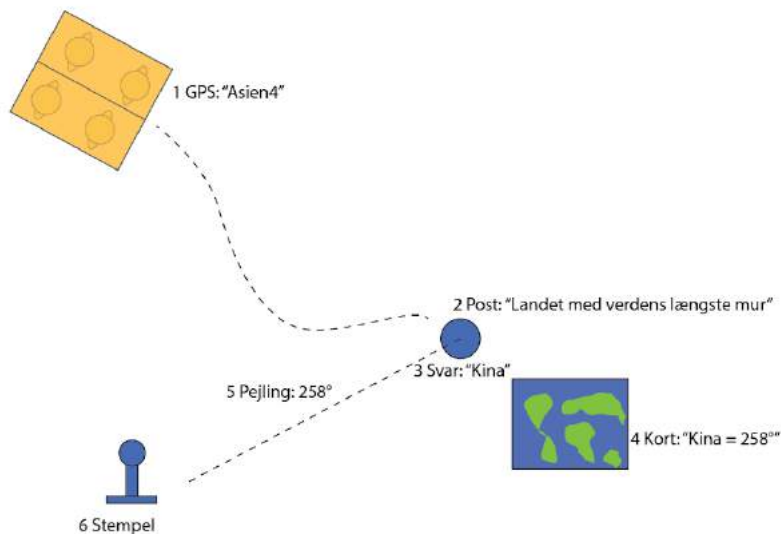
Globetrotterløb

På globetrotterløbet er formålet at blive sikker på måden man navigerer med GPS og kompas på. Det gøres ved at man kun kan bruge de to ting til at navigere efter, da deltagerne undervejs i hele løbet befinder sig inde i et telt (eller lignende), som spærrer for udsynet.

Der deles hold af 3-4 personer der får udleveret en GPS, kompas, et verdenskort, en stempelpude og et pas pr. person. Det gælder om at få så mange stempler som muligt i sit pas.



På løbet kan man besøge en række poster, der er indtastet i forvejen på GPS'en som koordinater. De er inddelt i verdensdele. GPS'en kan dermed lede en hen til posten, hvor der er en beskrivelse der henter til et land - fx "Landet med verdens længste mur". Svaret er selvfølgelig "Kina". Man kigger herefter på sit verdenskort og finder Kina. Ud for hvert land er angivet et gradtal. Der står fx "Kina = 258°". Holdet skal nu pejle 258° og gå den retning. I ca. 15-20 m afstand fra posten ligger en plade med et stempel. Alle på holdet kan nu få et stempel i deres pas. Metoden er også tegnet her:



På hver landepost er placeret en koordinatstump der henter til en hemmelig post - verdensdelen. Finder man fx. alle 4 asiatiske lande og samler koordinatet kan man finde "Asien", der giver flere point. Finder man alle hemmelige verdensdelsposter giver de hint til "Verdensposten" der er ekstra hemmelig og giver rigtig mange point.

Materialer:

- _GPS pr. hold
- _Teltsejl (eller lignende) pr. hold
- _Stempelpude pr. hold
- _Pas pr. person
- _Postbeskrivelser
- _Stempler

Klatrenavigation

Klatrenavigation er en form for figur-spil, hvor det gælder om at kunne tænke i 3 dimensioner. Normalt når man arbejder med kort og kompas tænker man kun i 2D - i flader. Men i virkeligheden er jorden jo kuperet og i vores byer bliver der flere og flere lag. Vidste du fx, at man i Google Maps kan skifte mellem etagerne i kort over store indkøbscentre? I fremtiden kommer vi mere og mere til at skulle tænke

3-dimensionelt med VR, droner, store byer, offentlige transportsystemer osv.

Klatrenavigationslegen ser ca. sådan her ud:



I midten hænger et koordinatsystem i 3-dimensioner (X,Y,Z) i form af 5x5 snore (X og Y dimensionen) der hænger ned fra en ramme. På hver af de her snore er placeret 5 klemmer (Z dimensionen). Dermed er $5 \times 5 \times 5 = 125$ punkter. Legen leges i mørke og i hver af klemmerne kan man placere et knæklys, der så lyser op. Deltagerne får nu en liste med koordinater. Et eksempel kunne se sådan her ud:

LET: (2,0,4) (4,1,4) (4,3,4) (2,4,4) (1,2,4)

SVÆR: (1,2,1) (1,4,1) (3,2,1) (3,4,1) (2,3,3)

Man kan så vælge at "tegne" enten det ene eller det andet koordinat ved at placere knæklys de rigtige steder i systemet. Når man er færdig vil der træde henholdsvis en og en femkant og en fire-sidet pyramide frem. Det gælder så om at få gættet alle formerne. Der findes både lette og svære koordinater som ovenfor. For en del af koordinatsæt let/svær hænger de to koordinatsæt sammen på den ene eller den anden måde.

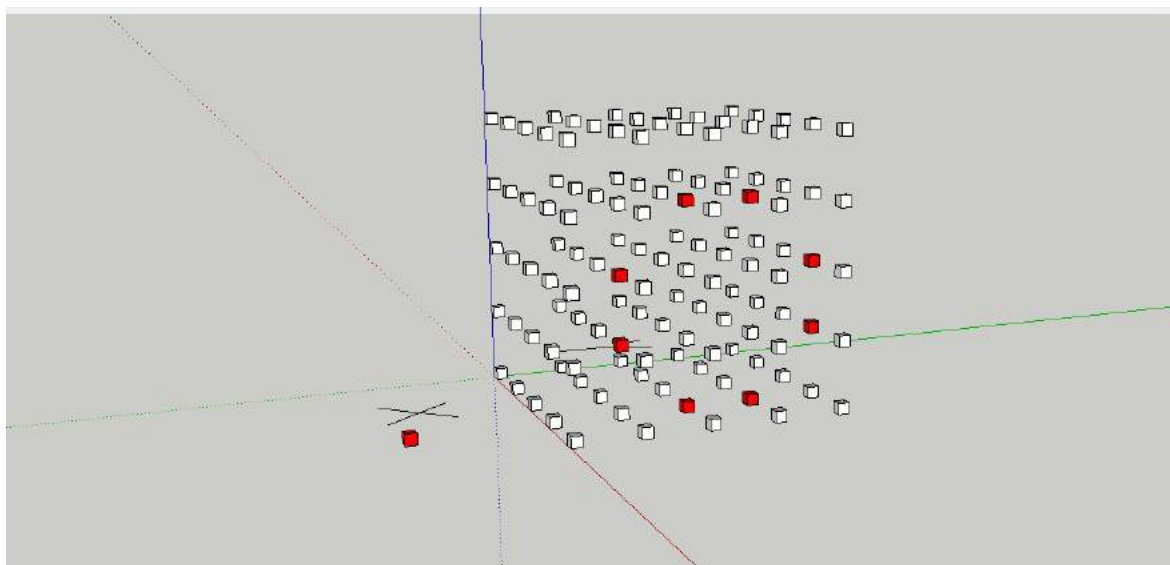
På kursus blev legen lavet som en klatreaktivitet hvor hele holdet skulle hjælpe en person i klatresele i midten med at komme op til de øverste punkter ved at hive i 4 styrereb. Dette tilføjede en fysisk dimension til legen. Dette kræver selvfølgelig at man har en klatreinstruktør til at udføre og

sætte op. Man kan sagtens lave legen uden klatring og så bare have alle tovene så tæt på jorden så alle punkter kan nås. Vær opmærksom på at rammen sidder godt fast så den ikke ryger ned i hovedet på nogen.



Til højre: Ottekant af koordinaterne $(3,3,0)$ $(3,4,1)$ $(3,4,2)$
 $(3,3,3)$ $(3,2,3)$ $(3,1,2)$ $(3,1,1)$ $(3,2,0)$

Til at forstå det relativt komplicerede 3D-system af snore og punkter, har vi brugt et 3D-program der hedder SketchUp. Det er gratis og relativt let at gå til. Det kan mange ting der er gode i FDF-sammenhænge - man kan tegne sin raftekonstruktion, udtænke en forhindringsbane, brainstorme på nye idéer til kredshuset, finde på lege osv. Programmet kan gratis bruges og findes på: <https://www.sketchup.com/>



Materialer:

- _ 25 tov
 - _ 125 klemmer
 - _ gaffatape til at sætte klemmer fast med
 - _ målebånd til at opmåle præcist (vigtigt)
 - _ solid ramme
 - _ 10 knæklys
 - _ koordinatsæt
 - _ svarark
 - _ evt. klatreustyr (kræver klatreinstruktør)
-

The Amazing race

Længerevarende løbstype med fra punkt til punkt orientering gennem varierende døde og levende poster. Gennem hele løbet forsegles mobiltelefoner i konvolutter som kun åbnes ved nødstilfælde.

Den der først kommer til 55.6583133, 9.3597903 vinder.

Foregående refleksionsøvelse:

Vurder med dig selv hvad der skal ske de næste 24 timer. Er succeskriteriet for dig en gennemførelse af løbet eller sejren. Sig det højt i rundkredsen og husk at tage hensyn til dette og hinanden undervejs.

1. Flagstangen

Koncept:

12 forskellige adresser i Vejle (max. 1,5 km fra flagstangen)

- _ Find din adresse med hjælp fra folk du spørger på gaden
- _ Placer rød snor tydeligt på stolpe eller anden genstand i øjenhøjde
- _ Find tilbage til flagstangen håndtegn på vejen et kort med signaturer, og andre vejledende guides bl.a. nordpil.
- _ Ved flagstangen byt kort med anden deltager og find den røde snor
- _ Returner til flagstangen for næste post

Materialer:

- _ Rød tråd

_ konvolutter til mobiltelefoner

Gruppeinddeling:

_ Enkeltvis

2. Skattejagt

Koncept:

Deltagere får udleveret seddel med nedskrevet navigation på:
*Stå ved flagstangengå til 3 tal i sydvestlig retning stildig op på bænke
fin d...*

_ Følg anvisningerne i teksten

_ Hvis man farer vildt returner til et sikkert udgangspunkt.

_ Posten afsluttes ved svar på slutspørgsmålet i teksten.

Gruppeinddeling:

_ Parvis

3. Svar post

Mundtligt svar på spørgsmålet fra deltagerne

à mundtlig overlevering af destination fra instruktør.

Gruppeinddeling:

_ Parvis

4. Blind søfarts navigation

Koncept:

Deltagerne skal sejle 2 km i kano modstrøms. Den der sidder forrest (styrken) og den bagerste (styrmand) har bind for øjnene, den midterste skal guide de to.

Formål:

_ Skabe en navigation på vand

_ Teste deltagerne i kommunikation

_ Sørge for at forskellige kompetencer kommer i spil på løbet

Materialer:

_ 5 kanoer

_ 15 pagajer

- _ 10 redningsveste
- _ Sorte sække til tasker
- _ et komplet ekstra sæt tøj pr. deltager
- _ Kanoinstruktør på vandet

Gruppeinddeling:

- _ Gr. af 3.

5. Krydspejling

Koncept:

Ved kano-postens ende hænger to koordinater til en krydspejling der skal løses for videre færd.

Formål:

- _ Kompetence

Materialer:

- _ Kompas
- _ Tusch
- _ Lineas

Gruppeinddeling:

- _ Gr. af 3

6. Fugletårn/madpost/natpejling

Koncept:

Deltagerne får en gps med et koordinat

To løber afsted til punktet og tænker lygte (ca. 1 km væk)

Fra tårnet pejles punktet derude så præcist som muligt

Deres bud må have en afvigelse på 10 grader, hvis mere er det en ommer.

Formål:

- _ Kompetence indenfor pejling
- _ Grundighed og præcision for at forhindre afvigelse

Materialer:

- _ To pandelamper
- _ Kompas
- _ Gps

Gruppeinddeling:

_ Gr. af 4



7. Kompetence (død)

Koncept:

Find næste post ved hjælp af disse informationer.
De resterende poster for dagen løses på dette kort.

Formål:

_ Bekræfte deltagerne i deres oparbejdede kompetencer

Gruppeinddeling:

_ Gr. Af 4

247°, 1,2 km fugleflugt
Vej knæk S/SV for bebyggelse

8. Kompetence (død)

264°, 1,7 km fugleflugt
T-kryds pegende V/N/Ø

9. Kompetence (død)

285°, 2,5 km fugleflugt
Vej knæk stik vest for gård

_ Ankomst til shelter, søvn ca. 4 timer

_ Løbende vækning efter ankomsttid.

10. Kompetence (død)

Koncept:

Find næste post ved hjælp af disse informationer.

Formål:

_ Bekræfte deltagerne i deres oparbejdede kompetencer

Gruppeinddeling:

_ Gr. Af 3

11. Puslespil

Koncept:

Et kort er blevet til et puslespil. Læg puslespillet korrekt og du får næste post på dit kort.

Formål:

_ Bevidsthed om signaturer og veje, landskaber og grænser.
_ Visuel kompetence

Gruppeinddeling:

Enkeltvis

12. Løb!

Koncept:

Deltageren får et kort at se på og skal derefter memorere ruten hjem. (ca. 1,5 km)

Hvis man farer vild returner el. åben konvolut
Den første ved flagstangen vinder!

Formål:

_ Individualitet
_ Udpege karakteristika ved kortet

Gruppeinddeling:

_ Enkeltvis

13. Flagstangen

Koncept:

Deltageren åbner konvolut og sender besked til tlf.nummer ved ankomst.

På flagstangen hænger mistænksomt brev fra en underlig person.

Formål:

- _ Sikre en fair afslutning
 - _ Skabe en distance mellem os instruktører og deltagerne
-

Refleksionsmateriale

- Data og overvågningssamfund
- Turkultur

Dagen efter The Amazing race var tildels planlagt som en hygge/slap-af dag, men også som en dag med tid til lidt eftertanke - hvorfor kan det være praktisk at kunne finde vej uden brug af fx elektroniske hjælpemidler? Hvad gør det ved måden jeg ser verden på når jeg aldrig spørger om vej? Hvilke konsekvenser er der ved at vi altid er online og har Google Maps til rådighed?

I løbet af dagen skulle deltagerne træde ind i en temaramme påbegyndt aftenen før, hvor der blev sået tvivl om instruktørernes motiver. Dette både for at skabe en psykologisk udfordrende dag og for at få folk til at tænke over sig selv og deres relation til de data vi i dag opgiver overalt.

I løbet af dagen skulle deltagerne testes og afgive prøver af alle mulige slags. Fx:

- _Afgive fingeraftryk
- _Fingernegle
- _Pulsmåling
- _Politiske overbevisninger
- _Sandhedstest
- _Interview hvor vi optager dem

- _ Profilbillede forfra, bagfra, fra siden
- _ Urinprøve
- _ Hårprøve
- _ Hvad ejer du-liste
- _ Observation af søvnmønstre med kamera
- _ Veje deres frokost

Alle disse data blev indsamlet og brugt som en del af afslutningsløbet.

Hvis man er interesseret i at se hvad Google Maps har lagret af information over hvor i verden man har været kan man følge anvisningerne i det her link til at få et Heat-map over alle de steder hvor Google har registreret din tilstedeværelse:

<https://towardsdatascience.com/create-a-heat-map-from-your-google-location-history-in-3-easy-steps-e66c93925914>

I løbet af ugen og især til sidst har vi også talt i gruppen om hvad god turkultur er. Dette er et ret omfattende emne, som man bedst lærer ved at tage med på mange forskelligartede ture og med forskellige mennesker. Der er meget forskel på om man tager på tur i Danmark eller i udlandet, med sine venner eller sin familie, på studietur eller med FDF.

Uanset hvad er der en del både fysiske af psykiske afklaringer og spørgsmål man kan overveje inden, under og efter turen:

Fysiske:

- _ Hvilke faremomenter er der for turen?
- _ Hvad er worst-case-scenario?
- _ Hvad kan jeg gøre for at turen bliver sikker?
- _ Hvad vil give ekstra god komfort på den her tur?
- _ Har jeg det rigtige udstyr med?
- _ Er maden vigtig på den her tur?
- _ Skal jeg træne op før jeg tager afsted?
- _ Hvad er det realistisk at jeg kan nå på en dag?
- _ Er der noget papirarbejde jeg skal have klaret inden turen?
- _ Hvilke kort og navigationsmidler skal jeg have med?
- _ Hvad er økonomien for turen?
- _ Er der nogen der ved at jeg tager afsted?

Psykiske:

- _Hvad bliver sjovt på den her tur?
 - _Er der nogen turdeltagere der har udfordringer?
 - _Er der konflikter mellem deltagere der skal håndteres inden?
 - _Har vi forventningsafstemt turen?
 - _Skal vi splitte op undervejs?
 - _Hvem sover sammen?
 - _Er der noget jeg er bange for?
 - _Er jeg trygge ved de mennesker jeg tager afsted med?
 - _Hvordan taler vi til hinanden på turen?
 - _Hvor er folks privatsfære?
 - _Hvordan sikrer jeg en positiv stemning?
 - _Hvordan får jeg det bedste ud af turen?
-

Afslutningsløb

Kurset blev sluttet af med en omvendt-lygten i spanden. Alle de indsamlede data skulle stjæles tilbage. Deltagerne fik et kort med tre positioner. Om aftenen skulle de så snige ud uden om at hold vagter for at tage deres data og prøver tilbage. Der var tre poster markeret med en flagermuselampe. Blev man taget skulle man aflevere de prøver man havde taget. Legen stoppede når alle tre steder var tømt for data og prøver, hvorved deltagerne havde taget det tilbage der tilhørte dem.

Materialer:

- _Kort over poster
 - _Flagermuselamper
 - _Kasser til data og prøver
 - _Data og prøver
 - _Pandelamper til vagterne
-

Kontakt

Tak for et godt kursus! I er meget velkomne til at kontakte os, hvis I har spørgsmål eller kommentarer :)

Clara Struve: clarastruve@gmail.com

Mikal Weber: Mikalyjlw@gmail.com

Daniel Kragsskov: danielkragsskov@gmail.com