



Pandemic

Seniorkursus Vork – Efter 2019

Instruktører:

Maria Eriksen - mariaeriksen2801@hotmail.com

Clara Struve - clastruve@hotmail.com

Emil Midjord Christensen – emilmidchristensen@gmail.com

Kære deltagere. Tak for et helt igennem fantastisk kursus, i er nogle skønne unge mennesker og vi havde aldrig kunnet gøre dette til så stor en succes uden så engagerede deltagere, tak!

Vi har lavet dette kompendium til jer, så i kan håndplukke de aktiviteter som I selv vil bruge, hjemme i kredsene.

PANDEMIC - LISTEN: <https://open.spotify.com/playlist/6OaH5qPf9hYesiJTOfPtzm?si=-Nn8OvNIRc28i-FfeVgwTg>

Resume af gruppen

Delingsfører (DF) E, C og M

WHO (world health organisation) har givet ISL Ace opgaven at samle den stærkeste indsatsstyrke og finde den ansvarlige for udbredelsen af pandemien og finde en kur.

Den stærkeste indsatsstyrke er fundet. Deltagerne er samlet på Vork fordi de skal hjælpe med den globale redningsaktion mod pandemien der både er sansehæmmende, adfærdsændrende og i værste tilfælde dræbende. Det er uvist hvordan pandemien spredes, men den skal stoppes så menneskeligheden overlever. Der er observeret flere tilfælde af smitte af pandemien omkring Vork Bakker, derfor har vi base i området. ISL Ace får nye informationer om pandemien, som indsatsstyrken skal undersøge. En anden gruppe der befinder sig i området er muligvis på udkig efter de samme informationer, vi bliver modarbejdet. Vi skal derfor være hurtige til at reagere, når en ny ordre udstedes, det kan være på alle tidspunkter af dagen. Nogle gange er vi nødt til at flytte base. få sekunder kan gøre en stor forskel for vores chancer for at få fat i de vigtige informationer og derved sikre overlevelse. Deltagerne får udstedt ordrer fra en højere instans, ISL ACE gennem hemmelige beskeder. DF E, DF C og DF M leder indsatsstyrken på ordre fra ISL.

Gruppen har til formål, at styrke gruppedynamik, give deltagerne en ny forståelse af dem selv, som de kan tage med sig og bruge senere hen.

Indholdsfortegnelse

Personlighedstest	5
Formål:	5
Materialer:	9
Dekontamineringszone	10
Formål:	10
Materialeliste:	10
Forberedelser:	10
Aktiviteten:.....	14
Flytte lejr.....	14
Formål:	14
Aktiviteten:.....	14
Forberedelse:	14
Materialer:	14
Stjerne-O-løb	15
Formål:	15
Aktiviteten:.....	16
Materialer:	16
Postmateriale:.....	16
Forhindringsbane i Tørskind Grusgrav	19
Formål:	19
Materialeliste:	19
Forberedelse:	19
Aktiviteten:.....	19
Pandemic mad løb Formål:	20
Materialer:	20
Forberedelse:	21
Roller:	21
Forløb:	21

Andre regler:.....	21
Narrativ	23
Tanker om narrativ.....	23
Afslutning i lysningen på Vingsted skovvej.....	24
Formål:	24
Materialeliste:	25
Aktiviteter for de forskellige områder:	25
Åbning af Kuren:	26
Tale til nationen:.....	26

Personlighedstest

Formål:

Deltagerne skal tage en personlighedstest for at vi delingsførere kan få et bedre overblik af hvordan de enkeltvis fungerer og derfor også hvordan de samarbejder. På den måde kan vi lege med at sammensætte grupper i løbet af ugen hvor vi spiller på deres forskellige personlighedstyper. Konkret skal de inddeles dynamisk efter personlighedstesten under fællesdagen. Disse grupper kører vi videre med på gåturen hjem fra Jelling men hvor de enkeltvis bliver hevet til side og fortalt hvilken type de hører under, og forklaret hvilke kendetegn der er forbundet med disse. Derefter får de en individuel hemmelig mission i gruppen som gerne skulle passe som forholdsvis udfordrende for den type de tilhører.

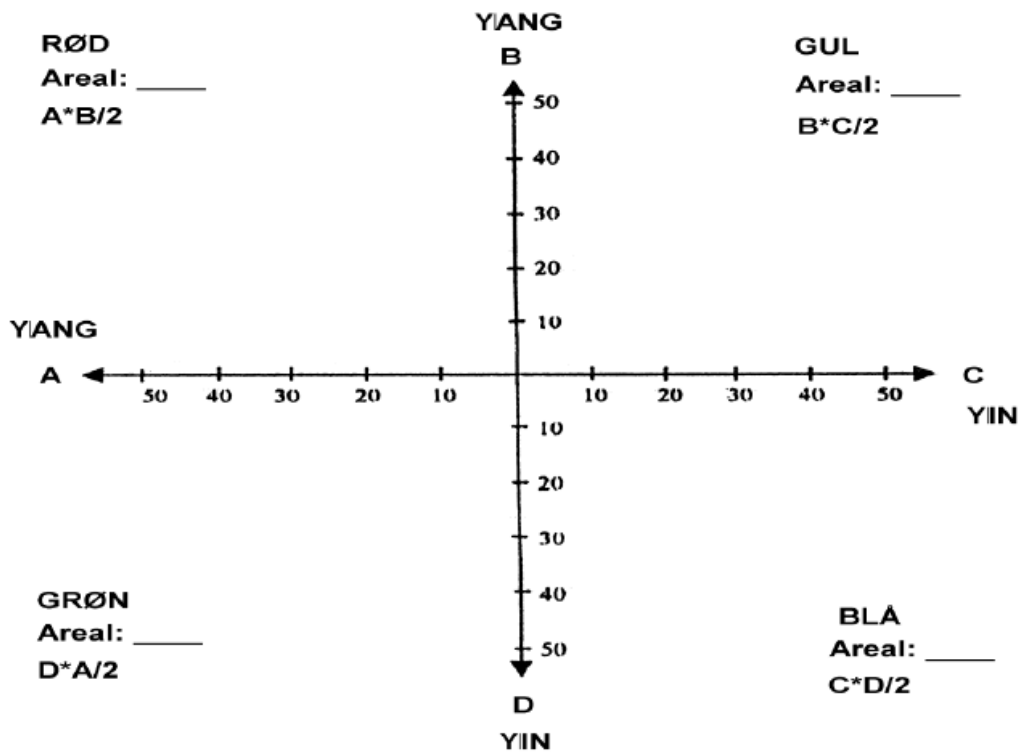
Sådan er Jeg		Passer ikke,	næste	Både og	Passer næsten	Passer fint
1	Jeg gør altid hvad jeg kan for at få den ting jeg arbejder med fra hånden, før jeg tager fast på noget nyt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Jeg trives bedst, når situationen kræver handling og hurtige beslutninger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Det er væsentligt for mig at finde ud af, hvordan min omverden vil reagere, før jeg træffer en afgørende beslutning.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Jeg går nødtigt i gang med en større opgave, hvis jeg ikke føler mig sikker på, at jeg kan klare den.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Det irriterer mig grænseløst, hvis folk snakker for meget og har svært ved at holde sig til sagen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Jeg har ikke noget imod at vække opmærksomhed.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Det er ofte mig folk kommer til, når de vil snakke om noget som trykker dem.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Det irriterer mig meget, hvis jeg får uanmeldte gæster, netop som jeg skulle have en hyggeaften med mig selv.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Jeg kan ikke lide at gøre noget, jeg ikke synes er rigtigt, bare for at undgå vrøvl.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Jeg lader sjældent en lejlighed få fra mig til at lave lidt grin - også med mere alvorlige emner.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Jeg lægger stor vægt på min fornemmelsen når jeg skal tage stilling i en vanskelig sag.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Jeg har tit svært ved at slå mig rigtig løs, hvis jeg er ude for at more mig.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Jeg vil helst ikke diskutere et ømtåleligt emne uden at have alle facts på bordet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Det er ofte mig der tager initiativet, hvis der skal komme gang i sagerne.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Jeg søger gerne det nye og utraditionelle frem for det velkendte og afprøvede.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Hvis jeg får et problem, kan jeg godt gå længe og gruble over det.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	Jeg bliver let irriteret, hvis der ikke er orden i mine ting - også selv om det er mig selv, der har lavet rodet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	Jeg holder virkelig meget af at være vært/værtinde og vil gerne se glade mennesker omkring mig.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	Jeg bruger tit billeder og illustrationer, når jeg skal forklare noget.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	Jeg har ofte brug for at være alene for at kunne fordybe mig i mine tanker.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21	Det er helt afgørende for mig, at det jeg arbejder med bliver gjort grundigt og omhyggeligt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22	Det er vigtigt for mig at kunne beskæftige mig med noget, der bringer mig i kontakt med mange mennesker.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23	Selvom jeg ofte kun baserer mig på førsteindtryk, tager jeg sjældent fejl af et menneske.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24	Jeg bliver let usikker, hvis jeg bliver kastet ud i noget, jeg ikke har prøvet før.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25	Jeg vil helst lave en plan, jeg kan følge, når jeg skal løse en vanskelig opgave.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26	Jeg bliver tit involveret i arbejdsgrupper, når der skal laves noget, holdes fest eller lignende.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27	Jeg har ofte svært ved at skjule selv mine dybere følelser.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28	Når noget virkelig går mig imod, vil jeg helst holde det for mig selv.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29	Jeg har meget svært ved at se på, at andre sjusker med et stykke arbejde, som jeg kunne gøre bedre selv.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30	Jeg bliver let rastløs, hvis jeg er nødt til at vente på, at det bliver min tur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31	Det betyder meget for mig, hvad andre mener om mig, det jeg siger, og det jeg gør.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32	Jeg bliver let utryk, hvis jeg ikke kan overse konsekvenserne af det, der sker omkring mig.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33	Jeg kan godt lide at være den, der styrer eller skaber orden i tingene.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
34	Jeg vil gerne være kendt for min evne til at få ting til at ske.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35	Jeg opfatter som regel hurtigt en situation uden at analysere tingene særlig nøje først.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36	Jeg har tit svært ved at gøre noget ved en sag, hvis jeg ikke kan se den dybere mening deri.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37	Jeg har svært ved at tage imod andres gode råd, når jeg udmærket ved, hvordan en sag skal ordnes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38	Jeg har svært ved at lade være med at blande mig, hvis der sker noget jeg synes er spændende.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39	Jeg følger gerne mine umiddelbare indskydelser, fordi jeg ved, at de som regel er rigtige.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40	Jeg bryder mig ikke om at skulle træffe en afgørende beslutning uden at sove på den først.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hver kolonne gives en talværdi efter følgende skema				
1	2	3	4	5
Passer ikke	Passer næste ikke	Både og	Passer næsten	Passer fint

Beregningskema
Talværdierne svarer til krydserne på spørgeskemaet og sammentæles i nedenstående skema

Spørgsmål i A	Talværdi i A	Spørgsmål i B	Talværdi i B	Spørgsmål i C	Talværdi i C	Spørgsmål i D	Talværdi i D
1		2		3		4	
5		6		7		8	
9		10		11		12	
13		14		15		16	
17		18		19		20	
21		22		23		24	
25		26		27		28	
29		30		31		32	
33		34		35		36	

Summen af kolonnerne A, B, C, D afsættes på de respektive akser og forbindes med lige linier. Arealet af RØD, GUL, BLÅ og GRØN beregnes.



Statistiske oplysninger:

Fødselsdato: _____ Køn: _____ Uddannelse: _____ Stilling: _____
 Navn: _____

Tolkning af "Sådan er jeg"

Dette er en jungiansk test. C.G. Jung opstillede allerede i 20'erne en teori til opdeling af typer og siden har mange fundet den anvendelig. Teorien har mange paralleller til både vestlig og østlig filosofi. Testen her er oprindeligt udarbejdet af Professor Sveistrup, AUC, og psykolog Søren Keldorff, AUC har hjulpet med relevant materiale.

Teksten kan bruges til at læse os selv bedre at kende, vores styrker og svagheder. Den giver også et billede af, hvordan vi opfattes af omverdenen, og kan bruges til at belyse samarbejdet i projekt- og gruppearbejde. For at få en god proces i projekt/gruppearbejdet er der brug for alle typerne, men på forskellige tidspunkter, nogle taler om "regnbueprofilen". Det bør nævnes, at Jung mente, det man ikke er bevidst, er man ubevidst, så vi er det hele, uden at kunne være os det bevidst. Han mente også, at dem der havde lige meget af hver type kunne det hele selv, men havde svært ved at bestemme sig og at det, i hvert fald som ung, var godt at have en type, og så tag de kriser der følger med den. Hjernen skal jo bruges ligesom resten af vores legeme. Den gamle kinesiske Yin/Yang filosofi siger også, at der er lys og mørke, og at alt her i livet bevæger sig i bølger (op og ned). Så god fornøjelse med tolkningen.

Peter Georg Jensen, AMU Midtjylland

Farverne

RØD koleriker
GUL Sangviniker
BLÅ Melankoliker
GRØN flegmatiker

Er hentet fra Marx Lüschers funktionspsykologi. Jung kaldte dem oprindeligt erkendelsesformerer

RØD føle
GUL intuition
BLÅ tænkning
GRØN sansning

Arbejds karakteristik

RØD Effektive og optimistiske, men dominerende og hidsige
GUL Masser af ideer, men luftige og ikke meget for regler og vedtagne dispositioner
BLÅ Vedholdende og stabile, men tåler ikke sit arbejde kritiseret
GRØN God til at ordne ideerne, får styr på dem, men tror ikke på, at det er godt nok.

RØD er målbevidst og energisk og ønsker/kræver succes.
GUL er forandrende og impulsiv og ønsker/kræver frihed.
BLÅ er spekulativ, pligtopfyldende og ønsker/kræver tryghed.
GRØN er bevarende og vedholdende og ønsker/kræver respekt.

Samarbejds karakteristik

For mange røde i en gruppe - farer i hovedet på hinanden. For mange gule - mange gode ideer, men det bliver ved dem. For mange blå - arbejder støt og roligt, men kommer i tvivl om, hvad det hele er for noget og fortvivler over de ikke kan nå det til tiden. For mange grønne - God disposition og arbejdsmoral, men går i stå på at det sikkert ikke er godt nok.

Ideal-gruppen til projekt- og gruppearbejde er således "regnbuen", som er sammensat af alle typerne, og at bruge de rigtige ressourcer på det rigtige tidspunkt.

Eksempel

1. Projektstart: Brainstorm - mange gode ideer (gul)
2. Problemformulering og plan - ordne ideerne (grøn)
3. Skrive/arbejdsfasen - det vedholdne og stabile (blå)
4. Produktafvikling - de målbevidste energiske (rød)

Materialer:

- Kuglepenne
- Ark med testen
- Ark med aflæsningsskema

RØD er skråsikker, dominerende, aggressiv.

GUL er fleksibel risikovillig, men sikker af når det brænder på.

BLÅ er imødekommende formidlende, men bliver let ked af det

GRØN er skeptisk, sikre sig, kan være stædig/vedholdende

Lederkarakteristik

RØD er anføreren, der vil se resultater og effektivitet, manipulere for at opnå målet, er autoritær og tyran

GUL er spejderen, fantasien, fare fra de ene til det andet, provokere og forlanger udvikling og nye ideer

BLÅ er bagstopperen, martyren (jeg fik altså ret) og katalysatoren, ønsker accept og intimitet selv om han kan virke asocial og stille

GRØN er strategen, bureaukraten (den gumpetunge) og inspiratoren, der kan lide orden og stabilitet

De GUL/GRØNNE ledertyper er knapt så "humørsyge" som de RØD/BLÅ

De GUL/GRØNNE er modsætninger. der er de RØD/BLÅ også

De GUL/GRØNNE opfattes irrationelle. De RØD/BLÅ opfattes rationelle

Skema 1. Sammenlignende rolle-modeller

Det synes slående at næsten ligegyldigt, hvor man henter rollemodeller til forklaring af/forslag til den ideelle sammensætning for den lille gruppe eller team'et, finder man ikke blot en gennemgående grundstruktur i form af:

Dekontamineringszone

Formål:

Gruppen lærer her, om hvad en dekontamineringszone består af, hvordan man håndterer civile i udsatte områder. Dette er en samarbejdsøvelse, hvor alle deltagerne har en meget vigtig rolle. Hvis hver rolle ikke fungerer, og snakker sammen med de andre, vil det blive utrolig svært. Gruppen bliver introduceret til psykisk førstehjælp og konflikthåndtering. Med hjælp fra VORK-mestre, som agerer statister, kan hele gruppen arbejde sammen som én indsatsstyrke.

Materialeliste:

- Minestrimmel
- Negleklipper
- Pløkker
- Opvaskebaljer, 4 stk.
- håndklæder/viskestykker
- Sudokuer
- Skrivegrej
- Tjekliste: *Navn, dato, symptomer*
- Gasmasker
- Refleksveste
- Reagensglas til prøverne
- Statister. Gerne 14-18 stykker.

Forberedelser:

Indsatsstyrken bliver introduceret til dekontamineringszonens struktur, beskrevet som nedenstående:

DEKONTAMINERINGSARK – PANDEMIC

HVAD GØR VI, I EN SITUATION MED MANGE SMITTEDE

GRØN ZONE

Her er alle enhederne blevet dekontamineret. De bliver nu godkendt, får uddelt sudokuer til at genoptræne hjernen.

Her skal bruges 2 personer - Skribenter

ORANGE ZONE

Her skal enhederne have taget prøver og godkendes til GRØN ZONE.

Enhederne skal holdes i ro, imens testene bliver foretaget.

Indsaml, i reagensglas

- *spyt, ét styk negl/hår, tjek individernes propiller.*

Herefter kan enhederne sendes til godkendelse, GRØN ZONE.

HER SKAL BRUGES 3 PERSONER

RØD ZONE

Enhederne skal alle samles her, før andet foretages.

Her er det vigtigt at benytte sig af psykisk førstehjælp, såsom:

- Stop enhederne fra at gøre evt. skade på sig selv og andre
 - Bemærk ændringer i adfærden
 - Foretag den indledende kontakt
- Vær lyttende og modvirk dramatisering ved at spørge til fakta
- Lav aftaler (f.eks. "Nu kommer du stille og roligt med videre, så vi kan finde ud af hvad der er galt med dig")

HER SKAL BRUGES 5 PERSONER. NÅR DER IKKE ER FLERE INDIVIDER I DENNE ZONE, HJÆPLER MAN MED EVENTUELLE MANGLENDE PRØVER.

Dernæst blev VORK-Mestre's instruktør instrueret i de forskellige roller som vi skulle bruge til aktiviteten.

DEKONTAMINERINGSARK – VORK MESTRE

KÆRE VORK MESTRE.

I forbindelse med vores træning i indsatsstyrken **PANDEMIC** har vi brug for JERES hjælp. I skal fordele jer ligeligt på følgende roller. Det er vigtigt at alle overholder de rammer, der er sat for ens rolle. I vil blive

DEN HYPPERSENSITIVE

Efter at være blevet smittet, oplever du en øget trang til at bevæge dig hurtig rundt. Typiske kendetegn for din rolle:

- Sensitiv overfor berøring, men slapper af ved rolig tale
- Du vil prøve at løbe igennem dekontamineringen, og nå den **GRØNNE ZONE**. Bliver du stoppet, kæmper du ikke imod.

-

DEN FABRILSKE

Efter at være blevet smittet famler du rundt. Meget forvirret, du vil prøve at udsørge alt og alle om hvad der foregår. Typiske kendetegn for din rolle er:

- Meget spørgende, prøver at bryde ind i samtaler selvom du bedes forholde dig i ro.

DEN SKRÆMTE

Angsten er over dig, du ved ikke hvad du er blevet smittet af, men du er simpelthen så bange for hvad der kommer til at ske med dig.

Typiske kendetegn for din rolle:

- Bryder ud i gråd
- Du tør nærmest ikke gå med til noget som helst

Aktiviteten:

Indsatsstyrken har fået fortalt, at der er blevet observeret en gruppe deltagere på VORK, som er blevet smittet. De får nu til opgave, at neutralisere, observere og teste enhederne.

Efter indsatsstyrken har fået deres rolle, gælder det nu om, at skabe ro blandt enhederne, sørger for der ikke kommer panik i folkemængden og få alle sikkert igennem dekontaminerings zonen. Det er ikke muligt at krydse grænser i zonen, uden at én fra indsatsstyrken følger enhederne over. Når alle enhederne er blevet testet og registreret, slutter aktiviteten.

Hvilke observationer gjorde i jer blandt enhederne? Hvad var svært at få dem til?

Tag en snak om, hvordan man gør i virkeligheden, hvordan dette knyttes til psykisk førstehjælp.

Flytte lejr

Formål:

Understrege truslen om pandemien og holde delingen friske og udfordrede. Det er en klassisk stress aktivitet hvor deltagernes samarbejde og overskud bliver sat på prøve. Derudover skal deltagerne prioritere deres ressourcer og handle hurtigt for at nå at få alt vigtigt med. Sirenen lyder 1. nat efter de blot har etableret lejren tidligere på dagen. 2. Sirene lyder 3. nat efter deltagernes hjemkomst fra Jelling. På den måde bliver aktiviteten også psykisk udfordrende, den første nat da de lige er ankommet og bygget en gennemarbejdet bivak, og den tredje nat da deltagerne lige er hjemvendt fra en længere gåtur på 15 km.

Aktiviteten:

Deltagerne bliver vækket med høj sirene, lejrområdet er blevet kontamineret og er ikke længere sikkert, de får ordre om at afsøge området, finde det nye afsikrede område og derefter på 30 min rykke så meget fra lejren som muligt ind på det nye afsikrede område. Alt der efterlades i den gamle lejr er tabt.

Forberedelse:

Afmærkning af det nye afsikrede område med minestrimmel og hegnsplæ samt vækning med høj musik og indlevelse i temarammen.

Materialer:

- Rafter
- 2 presenninger
- Brænde

- Oliebønde til bål
- Reb
- Pælebor
- 3 borde
- 4 bænke
- Højtaler
- Minestrimmel
- Hegnspæle



Stjerne-O-løb

Formål:

Styrke deltagernes orientering på Vork. Give dem en forståelse for hvad en pandemi er således at temarammen giver mening for dem efterfølgende.

Aktiviteten:

Orienteringsløb om hvad en pandemi er og hvordan den tager sig ud med historiske eksempler. 2 og 2. 5 deltagere får et kort de skal beholde. De 5 deltagere der ikke har et kort skifter makker hver gang de har været ude og hente en post. Afslutningsvist løses den "Hemmelige" morsekode fra Ace.

Materialer:

- 5 kort over vork
- Poster (lamineret)
- Kort til bord, 1 instruktør sidder ved under hele løbet

Postmateriale:

Historisk fraktion:

1: - - /

Den sorte død 1300

2: - /

! Arnested: Italien, Sicilien

10: - - - /

! Bakterien: Yersinia pestis

22: - - - /

! Omfang: befolkningstallet i Europa reduceret til mellem en tredjedel og halvdelen

4: - /

! Oprindelse: Smånavere i Yunnan og Burma

9: - - //

! Symptomer: Feber, blodigt opspyt, bylder og karbunkler udvendigt (armhuler og lysken)

3: -/

Den Spanske syge 1918-19

11: -.../

! Arnested: USA, men navngivet efter kongeligt dødsfald i sydeuropæisk land.

7: .../

! Bakterien: særlig type fugleinfluenza (H1N1)

13: /

! Omfang: 15 måneder, 50-100 mil. Menneskeliv

8: -.../

! Oprindelse: Uenighed herom men formegentlig i soldaterforlægninger i USA

21: //

! Symptomer: mørke pletter over kindbenene, senere blå farve spredt fra ører over ansigtet, døden indtræffer få timer efter.

14: -/

Influenzapandemien 2009

5: /

! Arnested: Mexico

12: .../

! Bakterien: Influenza A (H1N1)

6: - -/

! Omfang: Mellem 123.000 og 200.000 menneskelig, kan dog behandles med medikamentet Tamiflu

15: -.../

! Oprindelse: Grise (kaldes også svineinfluenza) og er smitsom for vilde fugle, husdyr, og mennesker men smitte på tværs af dyrearter er sjælden.

20: -/

! Symptomer: Pludselig opstået feber, ondt i halsen, hoste og muskelsmerter, diarré kan forekomme

Operativ fraktion

16: -/

Fase 1 Ingen nye influenzatyper er konstateret i mennesker. Der kan dog være virus til stede blandt dyr. Hvis der er nye influenzatyper til stede i dyr, betragtes risikoen for smittespredning til mennesker stadig som lav.

24: -//

Fase 2 Ingen nye influenzatyper er konstateret i mennesker. Der cirkulerer dog en influenzatype blandt dyr, som kan udgøre en betragtelig risiko for mennesker.

Fase 3 Mennesker er smittet med en type af fugleinfluenza, men der forekommer ingen eller kun meget sjældne tilfælde af videregivelse af smitte fra menneske til menneske.

23: -/

Fase 4 Små områder med begrænset smitte fra menneske til menneske forekommer, men smitten er i høj grad lokal, hvilket tyder på, at virus kun i ringe grad er tilpasset mennesker.

17: -/

Fase 5. Større områder med smitte, men smitte mellem mennesker er stadig kun lokalt forekommende, hvilket tyder på, at virus bliver stadigt mere tilpasset mennesker, selvom det stadig ikke fuldt ud overførbart mellem mennesker.

25: .../

Fase 6 Pandemi indtruffen: Forøget og vedblivende spredning til den brede befolkning.

18: /

⇒ Styrkelse af parathed over for influenzapandemi på globalt, regionalt og nationalt plan.

26: -/

⇒ Minimering af risikoen for spredning til mennesker. Det vil sige registrering og rapportering af eventuelle tilfælde af spredning af smitte til mennesker.

29: ////

⇒ Sikring af hurtig karakteristik af nye virustyper og tidlig registrering, rapportering og reaktion på yderligere tilfælde.

27: -./

⇒ Hold nye typer af virus inden for de begrænsede områder og forsink spredningen af smitten for at vinde tid til igangsætning af modreaktioner, herunder udvikling af vaccine.

19: -/

⇒ Forøgelse af indsatsen for at holde virus inden for områderne med udbrud og tilstræb fortsat forsinkelse af spredningen. Dette skal afværge en pandemi og vinde tid til igangsætning af modreaktioner.

28: -./

⇒ Formindsk virkningerne af pandemien.

Forhindringsbane i Tørskind Grusgrav

Tørskind grusgrav er ideel til løb/forhindringsbaner. Det er gratis, og området gør at man med lidt minestrimmel og en stærk temaramme, kan få lavet nogle meget gennemarbejdede løb, uden at posten bliver for materialetung.

Formål:

Dette tonseløb, skal presse deltagerne psykisk og fysisk. Her skal de finde ud af, hvor vigtigt det er med kommunikation indbyrdes, samt erkende andre folks maksimum kan være anderledes end det er for en selv.

Materialeliste:

- Minestrimmel
- Gasmasker, 4 stk.
- Patruljekasser/tunge beholdere
 - Tilføj vægt, hvis der ikke kan findes tunge trækasser.
- Førstehjælpsudstyr
- Bluetooth højttaler eller lign.

Forberedelse:

Når deltagerne bliver sendt afsted på gruppernes døgn, er første stop grusgraven. Instruktørerne kører med det samme ud og sætter op, i grusgraven (ca. 45-1 times opsætning). Tankerne bag var, at eftersom vi fungerer som en indsatsstyrke, skal vi selvfølgelig hjælpe til hvor vi kan. Her bedes deltagerne hjælpe med at få flyttet materialer, så en anden indsatsstyrke får glæde af dem. Historien kan nemt drejes, da det i flere aspekter kan bruges som en rigtig god samarbejds/stress øvelse. Husk at orientér, vedrørende det sted forhindringsbanen sættes op, da vi som udgangspunkt gerne vil benytte et stort areal, skal det ikke forhindre gæster i området.

Aktiviteten:

De 4 der løber afsted, skal på alle tidspunkter, have en hånd på patruljekassen. Instruktør løber med, og sørger for at tempoet er højt og sikrer sig at ingen kommer til skade. Det er vigtigt, at gasmasken altid er på, da man ellers får inficeret sine lunger med den giftige luft. Det er også vigtigt at pointere, man må under ingen omstændigheder sætte sin patruljekasse ned på jorden. Hvis man ikke kan finde dropzonen, og kører træet, må man tilbage til det sikrede område, og skifte med sine holdkammerater.



Pandemic mad løb

Formål:

At finde kontaminerede madvare og dekontaminere dem, så vi kan spise dem ved at bygge dekontamineringsstationer og tilhørende vacciner i farverne blå, rød, gul og sort. Aktiviteten er inspireret af reglerne fra brætspillet *Pandemic*.

Materialer:

- 4 rollekort
- 4 brikker
- Spillerkort (40 områdekort i farverne rød, blå, gul og sort og 4 epidemikort)
- 1 infektionsratemarkør -som viser hvor mange kort det kræves for at bygge dekontamineringsstationer og vacciner.
- 60 Sygdomsmarkører (knæklys) (3 i hver spand)
- 4 vaccinemarkører (rød, blå, gul og sort)
- 4 dekontamineringsstationer (rød, blå, gul og sort)
- 1 Beholder til sygdomsmarkører
- 2 terninger
- 20 spande

Forberedelse:

1. Kort over Vork med 20 områder
2. Læg spillerkort ud på lille område
3. På samme område er 4 epidemikort, som man kan risikere at trække
4. Fordel 20 spande på de 20 områder. I alle spande er madvarer og 3 sygdomsmarkører

Roller:

3 pers. Forsker: Må altid lave op til fire handlinger

2 pers. Ingeniør: Bygger dekontamineringsstationer med et kort mindre end alle andre

3 pers. Doktor: Udvikler vaccine med et kort mindre end alle andre

3 pers. Koordinator: Kan i hver runde bytte ét kort med en anden gruppe

Forløb:

1. Alle hold slår med to terninger for at se hvor de starter på spillepladen
2. Træk to kort (områdekort eller epidemikort)
3. Udfør max 3 handlinger
 1. Flyt til felt der er i forbindelse med det felt man står på
 2. Kassér trukket områdekort for flytte til felt i den farve
 3. Smid 5 kort i samme farve for at udvikle vaccine (4 hvis man er doktor)
 4. Byt 1 områdekort med tilfældigt kort
 5. Smid 6 kort i samme farve for at bygge dekontamineringsstationer (4 hvis man er ingeniør) - Den farve kortene smides i - er den dekontamineringsstation man bygger (dvs. der kan bygges en i gul, sort, blå og rød)
4. Udforsk område man står på, på spilpladen. (Man skal fjerne alle sygdomme fra området og evt. indhente madvare)

Andre regler:

1. Man må max have 7 kort på hånden - Hvis man har flere, skal man smide de resterende kort - dette stiger med infektionsratemarkøren
2. Hvis man trækker et epidemikort, må man ikke trække et nyt som erstatning
3. For hvert epidemikort der trækkes, skal der bruges et ekstra kort i samme farve for at bygge dekontamineringsstationer
4. Alle dekontamineringsstationer og vacciner skal bygges/udvikles inden alle områder er undersøgt

Spillet slutter når alle områder er undersøgt og madvarerne er dekontamineret.

Forsker



Må altid lave op til 4 handlinger.

Ingeniør



Bygger dekontamineringsstationer med et kort mindre end alle andre

Doktor



Udvikler vaccine med 1 kort mindre end alle andre

Koordinator



Må i hver runde bytte ét kort med en anden gruppe

Narrativ

Tanker om narrativ

For at skabe en rød tråd i vores aktiviteter, ville vi gerne lave en temaramme med fiktive personer hvorfra delingen får udstukket ordrer og giver informationer om hvad der sker. Det er vigtigt når man laver en temagruppe at lave en historie der kan binde hele ugen sammen og give aktiviteterne mening.

Karakterer:

Indsatsleder (ISL) Ace

Delingsfører (DF) E, C og M

Historien:

WHO (world health organisation) har givet ISL Ace opgaven at samle den stærkeste indsatsstyrke og finde den ansvarlige for udbredelsen af pandemien og finde en kur.

Den stærkeste indsatsstyrke er fundet. Deltagerne er samlet på Vork fordi de skal hjælpe med den globale redningsaktion mod pandemien der både er sansehæmmende, adfærdsændrende og i værste tilfælde dræbende. Det er uvist hvordan pandemien spredes, men den skal stoppes så menneskeligheden overlever. Der er observeret flere tilfælde af smitte af pandemien omkring Vork Bakker, derfor har vi base i området. ISL Ace får nye informationer om pandemien, som indsatsstyrken skal undersøge. En anden gruppe der befinder sig i området er muligvis på udkig efter de samme informationer, vi bliver modarbejdet. Vi skal derfor være hurtige til at reagere, når en ny ordre udstedes, det kan være på alle tidspunkter af dagen. Nogle gange er vi nødt til at flytte base. Få sekunder kan gøre en stor forskel for vores chancer for at få fat i de vigtige informationer og derved sikre overlevelse. Deltagerne får udstedt ordrer fra en højere instans, ISL ACE gennem beskeder de får afspillet hver dag. DF E, DF C og DF M leder indsatsstyrken på ordre fra ISL.

Hvor kommer pandemien fra?

Virussen er undsluppet fra laboratorieundersøgelser, hvilket deltagerne finder ud af gennem statusrapporter fra Doktor X.

Hemmelige statusrapporter:

Vigtige informationer om historien kommer fra statusrapporter fra Doktor X som deltagerne finder i løbet af ugen. Statusrapporterne skabte en forbindelse mellem historien og aktiviteterne og var derudover en del af løsningen til at finde kuren.

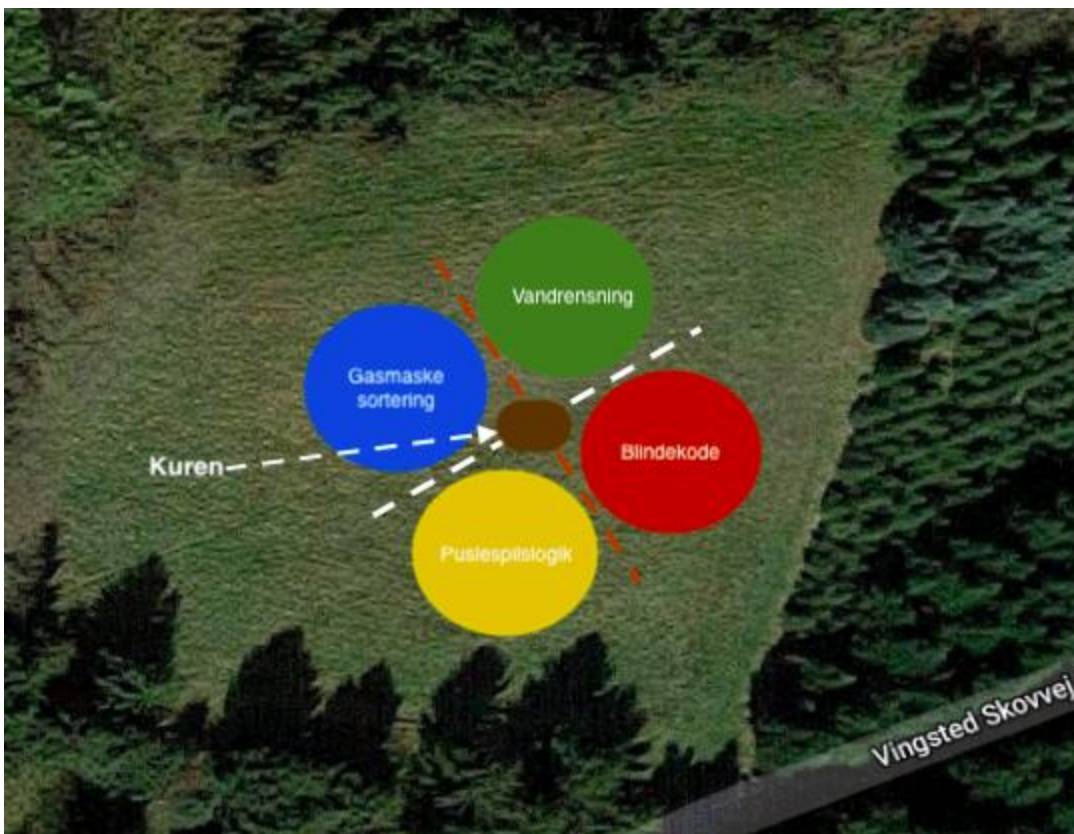
Afslutning i lysningen på Vingsted skovvej

Formål:

Det primære formål for denne aktivitet er at afslutte temarammen der har kørt hele ugen og trække tråde til den viden og erfaring deltagerne har tilegnet sig i løbet af gruppernes døgn. Det er en klassisk kulmination og derfor er der forskellige parametre man skal holde sig for øje:

- Afslutningen skal have så bred reference som muligt til de foregående aktiviteter i løbet af ugen
- Deltagerne er pressede og trætte så aktiviteten skal være forholdsvis kort og nem men med momentum, sjove elementer og gerne en visuel flot ramme

Aktiviteten har 4 felter med hver sin aktivitet og reference tilbage til de kompetencer og den viden de har fra aktiviteter på gruppernes døgn og fra fragmenter af en statusrapport de har tilegnet sig i løbet af ugen. Deltagerne opholder sig på hvert felt i 5 minutter hvorefter de roterer. Således bliver at alle aktiviteterne løst af alle deltagerne. Når et felt er løst rykker deltagerne bare over og hjælper til med næste felt. Dermed accelererer aktiviteten når først en kode er knækket.



Materialieliste:

- Gammel tung patruljekasse
- Lulle oplukkelig beholder til luftbåren kur
- Vandtæt beholder til vandbåren kur
- Højtaler + playliste
- Minestrimmel
- Hegnspæle
- 4 arbejdslamper
- 4 forskellige farver lamapefolie til arbejdslamperne
- Tape
- 4 hængelåse med kodelås

Aktiviteter for de forskellige områder:

Blåt område: Aktiviteten refererer her til 1. epidemi område på gruppernes døgn. Her skulle deltagerne igennem forhindre løbet ved grusgraven hvor iført gasmasker skulle hjælpe med at fragte materiel til en anden gruppe.

Her skal de iført gasmasker håndtere giftige kemikalier i form af perlerne fra deres blandede ustabile tilstand til deres stabile tilstande isoleret (og altså sorteres) fra de andre ustabile. Der skal simpelthen sorteres perler 2 ad gangen i hver deres farve til deres respektive reagensglas ca. 5 meter fra bunken. opgaven er løst når reagensglassene er fyldt op.

Herefter skal de undersøge bunden af bunkens beholder, hvor de finder et clue til en af koderne. Dette er et regnestykke der løses ved at bruge informationer fra de fragmenter af en statusrapport deltagerne har samlet i løbet af ugen. Dette resultat åbner 1 af de 4 kodelåse.

- Perleplade perler
- 4 beholdere
- 3 reagensglas
- 4 gasmasker

Grønt område: Aktiviteten refererer tilbage til 2. epidemi område på gruppernes døgn. Her skulle deltagerne håndtere og udsørge spøjse og underlige kontaminede borgere i Jerlev, finde kontamineringskilden og derefter rense vandet i byen med lifestraws som stafet.

Her skal deltagerne ligeledes rense kontamineret vand i en lidt kortere stafet mellem de første to murerpande og derefter fragte et med sprøjte fra 2. til 3. murerpand. Under spand 1 og 2 findes informationer der refererer tilbage til de fragmenter af statusrapporten deltagerne har samlet i løbet af ugen. Dette resultat åbner nr. 2 af de 4 kodelåse.

- Vand
- 3 murerpande
- 4 Lifestraws

- 2 100 ml. Sprøjter
- 3 smede i forklædning og med instruks

Rødt område: Aktiviteten refererer tilbage til 3. epidemi område på gruppernes døgn. Her var deltagerne blevet blinde af smitten fra at have opholdt sig for længe i et kontamineret område og ved hjælp af medicinpakker med blindekoder, kode sig til et antistof der gav dem synet igen.

Her skal deltagerne på samme måde løse en blindekode der giver resultatet forsøg som er en ledetråd til det nummer forsøg statusrapporten kontinuerligt har haft gennem fragmenterne

- Postplade med taktil kodeoversætter (lavet med limpistol)
- Postplader med alle bogstaver i ordet der skal decodes
- 10 Blindebriller

Gult område: Aktiviteten refererer tilbage til 4. epidemi område på gruppernes døgn. Her var deltagerne fikseret i et indhegnet område på vork i et område der skulle teste deres timing og psyke samtidig med at det var fysisk hårdt.

Her skal deltagerne på tidspres ligge 2 puslespil og samtidig bruge felterne til at regne et kompliceret regnestykke ud med referencer til puslespillets motiv. Det er en logisk øvelse der kun bliver

- 2 Puslespil + regneark
- Presenning

Åbning af Kuren:

Alle koderne er nu blevet løst og deltagerne finder i kassen de 2 kure, den vandbårne og luftbårne som skal frigives ved de anviste koordinator. Deltagerne drager derfor mod vork (henholdsvis flagstangen og søen) hvor disse kure bliver frigivet. Derefter samles vi i salen.

Tale til nationen:

Her har vi hyret en autoritær person (Kursuschef Thomas) til at give en tale til delingen og ikke mindst delingsførerne.