



**FDF**  
FRIVILLIGT  
DRENG- OG PIGE-  
FORBUND

## Kompendie – Fjernsyn for dig

FDF Seniorkursus Vork – Efteråret 2019

### Instruktører:

- Simon Karlsmose Sørensen, simonsoerensen@hotmail.dk
- Tobias Young Christensen, tobiasyoung123@hotmail.com
- Sofie Dammeyer Sørensen, sofiedammeyer@gmail.com

### Resume af gruppen

I gruppen “Fjernsyn for dig” har deltagerne leget og indlevet sig i forskellige temarammer med udgangspunkt i hovedsagelig dansk børnefjernsyn. Det har taget aktiv del i programpunkter i samarbejde med andre og været en del af fællesskabet i gruppen såvel som på hele kurset. Deltagerne har lært forskellige aktivitetsformer at kende herunder løb, klatring, madlavning, mysterium, temaleg, dans mf. Derudover har de fået et bredt kendskab til den danske børnefjernsyns kulturarv, og lært at omsætte det til aktiviteter og leg.



FDF giver børn og unge  
et ståsted  
at møde verden fra

## Indholdsfortegnelse

<b>Anna og Lotte</b>	<b>3</b>
<b>Vorks sorte bagedyst</b>	<b>5</b>
<b>Bradepande kage - Chokolade kage</b>	<b>6</b>
<b>Quiz med børnesange</b>	<b>8</b>
<b>Bamse og kylling i nydningen</b>	<b>11</b>
<b>Store nørd leger med ild</b>	<b>12</b>
<b>Skæg med bogstaver</b>	<b>13</b>
<b>Legehatten</b>	<b>14</b>
<b>Amigo</b>	<b>18</b>
<b>Vork Mysteriet</b>	<b>20</b>
Post 1	21
Post 2	24
Post 3	26
<b>Mig og mine ulækre madder</b>	<b>28</b>
<b>Lille Nørd leger bæver</b>	<b>28</b>
<b>Bilag</b>	<b>30</b>
"Skæg med tal" : Poster	30
"Fjernsyn for dig" : Kontrakt	39
"Anna og Lotte" : Indvolde til operation	39
"Anna og Lotte" : Poster til Geo-løb	39
"Anna og Lotte" : Master Oversigt til Geo-løb	39
"Bamse og Kylling" : Sangark	39
"Skæg med tal" Ekstrapost	39
"Lille Nørd" Bæverhåndbogen	39
"Vork Mysteriet" : Håndbog	39

---

## Anna og Lotte

Deltagerne klædes ud som Anna og Lotte og skal igennem forskellige aktiviteter, som har noget at gøre med temaet.

De starter med at se et klip fra Anna og Lotte:

<https://www.youtube.com/watch?v=y02KCFWfLpk>

### Materialeliste

- Grydehandsker/arbejdshandsker
- Høstbindergarn
- Bordtennisbolde
- Elastiksnor
- Saks
- Hobbykniv
- Sminkekasse
- Dobbelt klistrende tape
- Print af indvolde (Se bilag)
- Print af poster til Geo-løb (Se bilag)
- Hegnspæle
- Print af skema til Geo-løb (se bilag)
- Værktøj og/eller køkkenredskaber

### Forberedelse

Print Geo-løbet og indvoldene, og lav demo-versioner af både øjne og hår til Anna og Lotte.

### Selve aktiviteten

#### Intro og udklædning

Efter deltagerne har set et afsnit Anna og Lotte skal de lave Anna og Lotte udklædning. (Øjne af bordtennisbolde, hår af høstbindegarn, bålhandsker som hænder).

#### Post 1. Geo er syg

Instruktør spiller en levende dukke/Geo som i "Hospitals-spillet". Geo får feber og udbrud undervejs mens deltagerne skal operere forskellige indvolde ud med værktøj og køkkenredskaber. Det er nok lidt svært med hænder af bålhandsker og bordtennis-øjne. En anden instruktør agerer læge som forklarer, hvad der skal opereres ud.

### **Post 2. Festklar med Kirsten**

Deltagerne skal blive festklar og skal derfor sminkes og have sat hår. Men ups de har jo hænder af bålhandsker.

### **Post 3. Geo er blevet væk**

Geo er væk, så nu skal de ud på et lille individuelt løb for at finde ham. I løbet har hver deltager en bestemt rækkefølge, som deltageren skal finde Geo i. Gamemaster har rækkefølgerne i et skema og sender deltagerne ud til posterne. På hver post står der et tal, som de skal løbe tilbage til gamemaster og fortælle for at blive sendt videre til næste post. Det er altså et individuelt stjerneløb, hvor man skal få den rigtige rækkefølge og komme først/finde Geo først.





---

## Vorks sorte bagedyst

Mål: At lave en kage, formet og pyntet så tæt på den oprindelige kage

### Materialiste

- Køkkenting
- Skål ske, litermål osv.

### Pynt

- Eks. en bil, lyskæde, paraply. legomænd.
- Eks. Krymmel og andet godt

### Andet

- Ting til konkurrence
- Mørkebriller

## Forberedelse

### Udkast til opskrift

Bradepande kage - Chokolade kage

Lagkage, m. mange bunde og lag

### Andet

Planlæg den sideløbende konkurrence

Lav et godt og gennemskueligt pointsystem

Note to self:

Man kan kun have bind for øjnene i en begrænset periode

## Selve aktiviteten

### Idé-konkurrencer

Lav konkurrencer inden start, og mens kagen bager, hvor de kan vinde point. Point system, hvor det undervejs gælder om at samle så mange point sammen, som muligt. tilslut ender det ud i en auktion, hvor man kan købe pynt og andet, for at komme så tæt som muligt som den oprindelige kage

Man giver deltagerne bind for øjnene og fortæller dem opskriften. Dernæst udleveres materialer og de skal have bikset en kage sammen, der giver mening.

Man skal dog først finde ingredienserne, mens man har bind for øjnene. Som eks. et afspærret område.

Mængderne skal så findes og bruges i de rigtige mængder.

## Pointsystemet

### Point marked

- 30 point fratrækkes, hvis der på nogle tidspunkt er tvivl om, om der bliver set.

### 1 del

- 200 point, hvis i finder den
- 100 point, hvis ingen burger venstre hånd under hele opgaven
- 75 point, hvis i 1 gang hvert 15 minut nævner et land i Europa
- 50 hvis hele holdet kun bruger 1 ben i 10 min (ikke skifte)
- 5 point for at
- 3 point for at løbe rundt om Vork. maks. 3 gange pr. deltager

### 2 del

- 100 point, hvis en kan sige alfabetet bagfra på under 10 sekunder
- 85 Hente og finde noget nede ved shelteren

- 70 For at binde en korrekt A buk
- 70 point for at finde og give 5 fælles folk en krammer maks 2 fra køkken, maks 1 chef og maks. 1 FFGUM
- 50 Lave samlet 150 kolbøtter
- 30 for at udfører en bamse sketch skuespil på min 3 min
- 20 Det præcise antal sokker FFGUM har taget med
- 20 Først til at fortælle hvad klokken er i Indien
- 20 Hvis der svares rigtigt på 2 ud af 3 spørgsmål (stillet af mig)
- 15 Først til at finde 1 sovepose, 2 kopper, 3 venstre handsker og 4 bolde
- 15 Stable et 2 højt korthus (mangler kortspil)
- 10 Sige en korrekt tysk sætning
- 10 Gurgle en M&L sang i kor
- 10 Lave kaffe til instruktørerne (med mælk)
- 10 hvis der jungles med noget
- 10 Nævne 3 ud af 8 korrekte til mellem 1 og 100 (78,24,43,98,71,66,90,57)
- 10 Bind en knude på en elastik med 1 hånd
- 10 hvis hele holdet danser hey margarita, korrekt!
- 5 Hvis der bæles 5 liter vand
- 5 Hvad er klokken?
- 5 Hvad er 2 linje i 4 vers a sørøverkongen Jonathan
- 5 Hvor høj er flagstangen
- 5 Hvad er Gaarde og Cannons fornavne?
- 5 Hvis i kan nævne kursuschefernes navne
- 5 Hvis en står på hænder





---

## Quiz med børnesange

Start med en overordnet kort beskrivelse af selve aktiviteten

### Materialeliste

Noget man kan spille musik fra, og man er good to go

### Forberedelse

1. Tjek der er internet adgang
2. Tjek der er strøm på computeren
3. Forbered lydklippene
4. Lav en pointtavle

### Selve aktiviteten: Musik quiz! 2.0 - Hit med den hvem, hvor sangs jepperdy quizleg!!

Gæt programmet

- **Far mor og Bjørn** (25:30)
- Hvilket program stammer dette klip fra?
  - Signe og Anders blive gift
- **Ramasjang skolen** (15:17)
- Hvilket program stammer dette klip fra.
  - Jacob Riising er vært og det er noget med undervisning
- **Sommersumarum** Sangen (0:24)



- Hvor er “vi får den allerbedste” “Tid til skæg og fis, ha’ det sjovt i timevis - Jer”
  - Det findes nu som et cirkus
  
- **Isas Stepz** (1:00 -
  - Hvilket program stammer dette klip fra.
    - Hvad hed danseskolen
    - Hvad hedder danselæreren (Lukas)
  
- **Skæg med tal** (0:00 -
  - Hvilket program stammer dette klip fra.
    - Hvor mange tal er der fra 10 til 30
    - Hvilket fartøj benytter han
  
- **Motermille** (0:45 - 0:55)
  - Hvilket program stammer dette klip fra.
    - Hvilke køretøjer, er det motor Mille kan kører
  
- **Blypperne - far, mor og børn** (0:00 -
  - Hvilket program stammer dette klip fra
    - Hvem spiller far og mor
    - Hvad hedder deres børn
  
- **Onkel Reje - Rejse sangen** (0:13 -
  - Hvilket program stammer denne sang fra
    - Hvad hedder onkel rejes kompianon
    - Hvad er det han ikke kan li’

Hvem var værten/værterne?

- **Amigo**
  - Hvem er værten
  - BONUS - Hvad hedder pianisten/husorkestret
  
- **Anton min hemmelige ven** (0:18)
  - Hvem er værten
  - BONUS - Hvad hedder den gamle dame
  -
  
- **Ramasjang mysteriet** (0:00 -
  - Hvad hedder værten?
  - BONUS - Hvilket pipe mærke, ryges der?
  
- **Den sorte kagedyst** (0:
  - Hvad hedder værten?
  - BONUS - Nævn 1 af medværterne

## Spil, nyn, eller lå sangen - Gæt sangen

- **Bamse og kylling**
  - Hvad hedder deres bedste venner (Aske og Lune)
- **Anna og Lotte**
  - Hvad hedder damen i midten (Kirsten)
- **Kaj og Andrea**
  - Hvad hedder manden i midten (Ole)

## Oldies but goldies

- **Rutsj** (0:00 - 0:13)
  - Hvad hedder programmet
  - Hvad hedder værten
  - Hvordan enterede deltagerne
- **Naturpatruljen** (0:15 - 0:40)
  - Hvilket program stammer sangen fra
  - Hvad hedder dokteren
    - Hvad skulle man altid hos denne dokter
- **Gamle lille nørd** (0:00 - 0:26)
  - Hvad hedder programmet?
  - Hvem var værterne
  - Hvad hedder bamsen
  - Hvad gør bjørnen Bjørn altid
  - Hvad hedder de tegnede figurer
  - Hvad hedder flip flopperer
- **Sigurts bjørnetime** (0:00 - 0:14)
  - Hvad hedder programmet
  - Hvad hedder bjørnen
- **Orkanens øje** (0:14 - )
  - Hvad hedder programmet
  - Hvad handlede det om
- **Brum Brum** (0:00 - 0:13)
  - Hvad er Brum Brum

## Bonus spørgsmål

- **Gepeto News**
  - Hvad hedder mesters assistent? Der

- Bonus - Hvad hedder Deres fætter? Her
- Hvad hedder tasken der anmelder musik? Babe
  
- **Osman og Jeppe**
  - Hvilket tøj står på Jeppes trøje
  - Hvilken farve har Osmans trøje
  - Hvad hedder deres ven i kørestol
  
- **Store nørd**
  - Hvad er nørdernes base
  - Hvad er det nørd gutterne har til fælles

---

## Bamse og kylling i nydningen

*Starter med at se Bamse og kylling på TV!*

Deltagerne skal have en rigtig fin nydnings-stund. De møder Bamse, kylling og Luna, som er på vej i skoven til nydningen. I nydningen skal de høre god musik, tegne, læse i børnebøger, spille spil, synge sange, drikke te og kaffe mv.

### Materialieliste

- Tæpper
- Højtaler
- Guitar
- Bamse-kostume
- Kylling-kostume
- Papir
- Farveblyanter mv.
- Sangark (se bilag)
- Kaffe og te

### Forberedelse

Print sangark.



---

## Store nørd leger med ild

Her skal deltagerne lege med ild og lære hvordan man kan anvende det i kredsen.

### Materialeliste

- Fireballs
- Tændstikker
- Olieønder/gryder
- Træspåner
- Lampeolie
- Brændtæpper

### Forberedelse

Find materialer frem og gennemlæs reglerne omkring leg. Fireballs skal ligge i sprit over flere døgn. Giv det altid en ekstra tanke før du arbejder med ild. Husk f.eks. tøj som ikke kan gå ild i.

### Selve aktiviteten

Aktiviteten er delt op i to dele. Den første del skal deltagerne lære omkring ild og hvordan det kan anvendes i kredsen. Det kan gøres på forskellige måde, under denne aktivitet var der valgt små grydebål.

Den anden del skal deltagerne lege med fireballs. Husk at tage en brandspand, brandtæppe eller lignede med. Disse aktiviteter fungerer bedst om natten/i mørke.

---

## Skæg med bogstaver

Deltager skal ud og hjælpe Hr. Skæg med at finde hans bogstaver. De skal først inddeles i hold (2-3 deltagere per. hold) og derefter skal de bygge deres luftballon. Efter de skal de ud og flyve i deres luftballon. Aktivitetens har til formål at give deltagerne mulighed for at for at være kreative og aktive på samme tid.

### Materialiste

Luftballoner:

- 2 IKEAposer per. hold
- Sakse, tap, tusser, høstbindegarn & papir
- Balloner

Løbet:

- Udprintet og udklippet poster (se bilag)
- Materialer til bonus poster
- Skema til pointsystem
- Scrabble Bogstaver

### Forberedelse

Der skal ikke forberedes meget, hvis man allerede har udarbejdet posterne til løbet. Det eneste det kræver er at man har fundet materialerne frem på forhånd og at posterne er klar og sat op i det område man planlægger at afholde løbet i. Derudover skal man også finde et klip (kan findes på DRTV) af programmet, hvis man vil/har mulighed for at vise det før aktiviteten starter.

### Selve aktiviteten

Til at starte med skal deltagerne fordeles på hold af ca. 3 deltagere derefter skal de igang med at bygge deres balloner og vælge et holdnavn.

Når det er klaret skal deltagerne ud på løbet. Målet er at samle alle bogstaverne ind. Løbet fungerer sådan at der er en base, hvor deltagerne skal hen til for at afgive et svar og få en ny post og så er der et område hvor posterne ligger spredt ud i (stjerneløb). Hver gang deltagerne svarer rigtig på et spørgsmål, skal de trække et bogstav fra posen. Det er op til deltagerne selv at huske hvilke bogstaver, de allerede har samlet. Udover de normale poster er der også speciel bonus opgaver, som deltagerne kan udfører. Hvis de laver en af disse kan holdet selv vælge et bogstav.



---

## Legehatten

En samling af forskellige lege som deltagerne trække fra.

### Materialeliste

- Lege (udprintet og klippet)
- En hat

### Forberedelse

Find materialer.

### Selve aktiviteten

Hatten kan anvendes til hygge, sjov og tidsfordriv. Det er en måde at lege inden for temarammen.

## LEGE TIL HATTEN

### British Bulldog

- Deltagerne stilles op i 2 rækker overfor hinanden.
- Der vælges en fanger - fangeren stiller sig nu mellem de 2 rækker.

- Deltagernes opgave er nu at bytte plads med dem i rækken overfor (igen og igen). Fangerens opgave er at fange en af de øvrige deltagere, løfte vedkommende og brøle British Bulldog, lykkes det er der nu to fangere.
- Legen fortsætter indtil alle er blevet løftet.
- Hvis en af deltagerne "lurepasser" (bliver stående) kan han/hun tælles ud. Det betyder, at fangeren kan tælle til ti, og inden han/hun er færdig skal deltageren være løbet.
- Fangerne må gerne gå sammen om at løfte en deltager.

## **Fød En Bjørn**

- Den første deltager ligger sig på ryggen med hovedet mod "kl 12".
- Den næste deltager ligger sig med hovedet mod "kl 9".
- Den tredje lægger sig op maven hen over de to andre med hovedet mod "kl 6".
- Den øverste skal nu tage fast i den nederste ben, og den nederste skal tage fast i den øverste ben.
- Den midterste er "bjørnen", som skal føde. Det vil sige, at den midterste skal forsøge at vride sig løs af grebet.

## **Kluddermor**

- Deltagerne står i rundkreds med hinanden i hænderne. En vælges til kluddermor og går væk fra de andre så han/hun ikke kan se, hvad der foregår.
- De andre filtrer sig sammen ved for eksempel at gå under hinandens arme. Man må ikke slippe hinandens hænder. Når man er helt filtret ind i hinanden, kalder man "kluddermor, kluddermor".
- Han/hun kommer nu og skal filtrere kredsen op igen til rundkreds ved at fortælle, hvad de skal gøre.

## **Risten er giftig:**

Lav en rundkreds omkring et kloakdæksel, en rist eller lignende. Det går ud på at nu at trække de andre deltagere ind på "det giftige område", dem der rører det dør og går ud af legen.

## **Trække Gulerod**

En af deltagerne vælges til at være traktor. De øvrige deltagere er rødder og "filtrer" sig nu ind i hinanden. Traktoren skal få rødderne trukket op af jorden. En rod er trukket op, når den har mistet forbindelsen, til de øvrige

rødder. Det er tilladt og nødvendigt at både hive og flå for at trække rødderne fri. Når roden er fri, er der to muligheder enten går vedkommende ud af legen, eller også bliver vedkommende også til en traktor.

## **Westmallah**

I denne leg skal man bruge masser af plads hvor man nemt kan gemme sig. Udvælg to personer. Disse personer skal stille sig med ryggen til hinanden, lukke øjnene og begynde at tælle ned fra 30, imens skal alle andre personer gemme sig rundt omkring i området. Når personerne har talt færdigt, skal de åbne øjnene, blive stående på deres plet og se om de kan se nogen af dem der gemmer sig. Hvis de kan se en der gemmer sig, skal de råbe - jeg har set dig (indsæt navn) denne person er nu ude af legen og skal se på. Hvis de ikke kan finde nogen personer, skal de lukke øjnene igen og tage et hop så langt de kan væk fra hinanden. Herefter skal de tælle ned, denne gang fra 25. Imens skal alle der har gemt sig, skynde sig ind og nå at røre personerne på skulderen imens der bliver talt ned. Når personerne har talt færdigt, skal de igen se om de kan finde dem der gemmer sig. Herefter gentages runderne hvor der så tælles ned fra 20 dernæst 15, 10, 9, 8, 7. osv.

## **Omvendt gemmeleg**

En person får 3 minutter til at gemme sig, mens resten af deltagerne forbliver samlet et bestemt sted. Efter de fem minutter må alle deltagerne hver for sig begynde at lede efter den person, der gemte sig. Når man finder personen, sætter man sig ned ved siden af vedkommende. Legen slutter, når alle deltagere sidder ved den, der gemte sig.

Legen kan eventuelt fortsætte i en ny runde ved at lade den, der først fandt frem til den gemte, gemme sig et nyt sted.

## **Belgisk bankebøf**

Deltagerne står i en rundkreds. En står uden for kredsen; "Bankeren". Bankeren begynder at gå rundt om kredsen og klapper alle på ryggen, mens han/hun siger "banke". På et tidspunkt stiller "bankeren" sig mellem to personer. De skal nu løbe hver deres vej rundt om kredsen. Det gælder om at komme først tilbage og gennem "bankerens" ben. Den, der kommer sidst, bliver banker i næste runde.

## **Fang Dragens Hale**

Alle deltagerne stiller sig i en række med hænderne på skulderen af den, der står foran. Den forreste i rækken er nu dragens hoved, mens den bagerste i rækken er dragens hale. Nu gælder det om for dragens hoved at fange dragens hale, uden rækken brydes. Når halen fanges, bliver vedkommende det nye hoved og rykker frem forrest i rækken og legen kan fortsætte.



## Ninja

Deltagerne stiller sig i en cirkel med lige stor afstand til hinanden. Legen starter ved at der tælles ned og alle springer op i luften og poserer som ninjaer når de lander. Nu forsøger en af deltagerne i en flydende bevægelse at ramme hånden på deltageren til højre for vedkommende. Denne angrebne deltager må ligeledes i en flydende bevægelse forsøget at undvige angrebet. Bliver man ramt, må den ramte hånd ikke længere benyttes (man har derfor 2 liv hver). Kommer man til at bevæge sig, er man ude af legen. Hvis man mister begge hænder, er man også ude af legen. Når der kun er 2 deltagere tilbage, stiller de sig med ryggen mod hinanden, råber i kor "Total Ninja Showdown" og springer ud i hver deres ninja pose. Nu spiller de igen med samme regler som før, men i et højere tempo, da de kun er to.

## Bodyguard

Deltagerne skal inddeles i grupper af 5-6 personer. Man udvælger nu en VIP og en angriber, resten er bodyguards. Bodyguardene og VIP'en skal alle holde hånd i en cirkel. Det er nu angriberens job at røre ved VIP'en og bodyguardenes job at holde angriberen væk. Når angriberen har rørt ved VIP'en, finder man en ny VIP og angriber.

## Rodeo

Alle på nær en skal gå sammen to og to. Parrene danner en rundkreds, hvor den ene ligger på maven med hovedet mod cirkelens centrum, og er en rodeotyr. Den anden del af parret sidder oven på, med et ben på hver side som en cowboy. Den ene der ikke har en partner, ligger sig også ned i cirklen. Den ensomme skal nu blinke til to andre rodeotyrer. Bliver man blinket til, skal man vride sig fri fra sin cowboy, og sætte sig ovenpå den ensomme, og på den måde danne et nyt par.

Hvis det ikke lykkedes for rodeotyren at komme fri fra cowboyn, bytter de to personer plads til næste runde.

## Vælt En Ko

- Tre går sammen om at være ko.
- De stiller sig tæt sammen i en cirkel og med armene omkring sidemanden, holder de rigtig godt fast, så de står meget sikkert på gulvet.
- Den fjerde person er kovælter og skal prøve at vælte de andre tre, som jo er koen.
- Det hjælper ikke noget at skubbe stille og roligt til koen. Der skal virkelig løbes og skubbes igennem

## To Mand Frem For En Enke

Man stiller sig op to og to i en række bag hinanden. Forrest står en deltager "enken". Denne råber "To mand frem for en enke...løb" De to bageste i rækken løber til hver sin side op foran "enken". Det gælder nu for de to at blive genforenet inden "enken" fanger en af dem.

Bliver de forenet stiller de sig forrest i rækken, og den samme er enke. Bliver den ene fanget er den tiloversblevne "enke" og legen fortsætter.

## Jeg Vælger En Leg

Jeg er en heldig kartoffel og vil nu vælge en leg, som vi alle skal lege!



---

## Amigo

Deltagerne er med i det gamle program Amigo med alt, hvad det indebærer.

### Materialeliste

- Klatreudstyr til kranen
- Forhindringer til kranen
- Sikkerhedshjelme
- Højtaler
- Udklædning til diverse karakterer
- Scrabble bogstaver 2 sæt (se bilag)
- Spørgsmål til runde 1 og 3
- Kazoo eller lignende

## Forberedelse

Opsætning af klatrebane. Kontakt Christian Cannon for mere information.

Lave spørgsmål og finde på præmier.

## Selve aktiviteten

### Runde 1: Quiz

Svar på så mange spørgsmål som muligt. Hvert hold har en lyd, som de skal sige, når de svarer eks. en kazoo.

Taberne af runde 1 går ikke umiddelbart ud, men vi lader som om og synger:

*Hold X nu sir vi farvel  
I var ellers ret intellektuel  
Vi ses og kom nu godt hjem  
Vi kommer sådan til at savne dem!*

### Runde 2: Kranen

To deltagere hænger i kranen og bliver styret af deres venner. Der er en masse forhindringer på banen under dem. For at starte kranen skal de løse en gåde.

Gåde: *En lille mand med røde briller og grøn skjorte cykler 15km på arbejde hver dag på nær de uger, som har et primtal i sig – ulige uger. På sin vej møder han en tidlig morgen: 2 drenge med røde tophuer, én ældre dame med rødt år, 3 indiske grønthandlere, der alle bærer en turban og 6 lyshårede piger, der venter på bussen. Hvor mange af disse mennesker, han møder om morgenen har en hovedbeklædning på hovedet?*

**= 5**

### Bogstavslegen

Deltagerne skal skrive så mange ord som muligt på 1 min med de bogstaver der er. Hvert bogstav giver point efter hvad der står på det. Det er de ord, som står, når gonggongen lyder, som der gælder.

Taberne af runde 1 ryger ud af Amigo.

Trist musik og synger:

*Hold X nu sir vi farvel  
Vi var ellers ret intellektuel  
Vi ses og kom nu godt hjem  
Vi kommer sådan til at savne dem!*

### Runde 3: Præmiestigen

Holdet får spørgsmål med 3 svarmuligheder. Hver gang de svarer rigtigt, kommer de op på en federe præmie, men hvis de svarer forkert, så rykker de ned. Hvis de ikke når hovedpræmien inden 3 min, så er det feltet I står på, som gælder.

*"Præmiestigen" – "uhhhhhh...."*

### **Præmier (under middagsluren dagen efter)**

1. Personlig afprøvning af opvaskemaskinen i køkkenet
2. Privat guided tour i halle ved Gaarde
3. En lille kanotur i søen med mulighed for badning og tan
4. En god kop kaffe alene med kursuscheferne og lækre snacks fra tutten
5. En lille miniferie til Ødsted med besøg til Tommelisedammen og et kig ind ad vinduerne til missionshuset

Vinderne skal sidde i kongestolen og de synger:

*Vinderne af Amigo*

*Hurra hvor var de ski' go'*

*Sidde i kongestolen*

*De blir' et hit i skolen*

---

## **Vork Mysteriet**

Deltagerne skal ud og opklarer et mysterie på Vork! selve løbet består af indledning, 3 poster og en afslutning.

### **Materialeliste**

- En udarbejdet håndbog
- Materialerne til posterne (står ved postbeskrivelse)
- Noget slik, som skurken har stjålet
- En til at spille skurk

### **Forberedelse**

Sæt gerne posterne op på forhånd, samt udarbejd håndbogen til fulde.

### **Selve aktiviteten**

Intro

Deltagerne møder de 3 detektiver, som forklarer hvad der er sket (der er en tyv som har stjålet alt hyggeslik/kaffe/te til aftenen).

Derefter skal deltager ud og lede efter ledetråde til hvem der har foretaget tyveriet. De bliver inddelt i tre forskellige hold. Ude på

posterne skal de finde ud af: hvem der gjorde det, hvor de har gemt sig og hvordan de har gjort det.

## Post 1

Mysterio har fundet en masse papir, som han mistænker, kunne havde noget at gøre med tyveriet. Desværre ved han ikke hvordan de hænger sammen og hvorfor de er fordelt på forskellige områder. Mysterio har brug for detektivernes hjælp til at løse opgaven. Han synes holdet skal dele sig op i mindre grupper, så de dækker alle firkanterne. Papirerne og detektiverne skal nu blive i firkanterne, for at undgå at der bliver gået alt for meget på gerningsstedet.

Her finder de ud af hvordan personen har stjålet tingen

Materialer:

- Minestrimmel og plukker til firkanterne
- Papir med opgaver opdelt i forskellige stykker
- Ekstra ting til forvirring
- Mobil til at tage tid med
- Noget at skrive med og papir til deltagerne

Beskrivelse af koderne:

Tigerkode (Skurken) E1 I5 E3 I5 T5 G2

Frimurskode (havde en)

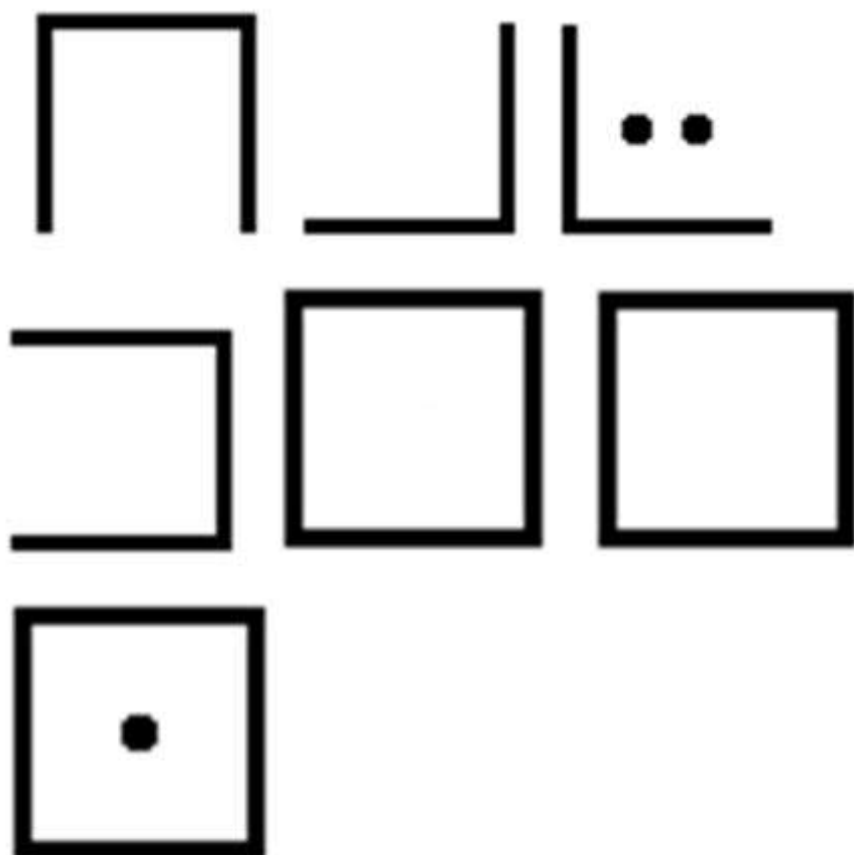
A-K Kode med W (ekstra nøgle) ouåaøk xiqvo

TIGER-kode:

Eksempel: E4=V

	1	2	3	4	5	6
T	A	B	C	D	E	F
I	G	H	I	J	K	L
G	M	N	O	P	Q	R
E	S	T	U	V	W	X
R	Y	Z	Æ	Ø	Å	

Frimurkode:



A	B	C	J	K	L	T	U	V
D	E	F	M	N	O	X	Y	Z
G	H	I	P	R	S	Æ	Ø	Å

A-K kode:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	Æ	Ø	Å	A
U	V	W	X	Y	Z	Æ	Ø	Å	
B	C	D	E	F	G	H	I	J	

## Post 2

Mysterio har fundet frem til skurkens hemmelige lager. Mysterio vil gerne have deltagerne til at lede det igennem, da han har hørt at skurken har efterladt noget af værdi derinde. Desværre er alarmerne gået, så det kan være svært at finde. Rygterne siger at skurken har en boks/æske med en kodelås på. Heldigvis er skurken dårlig til at huske, så det kan måske være at der er nogle ledetråde til hvordan man løser talkoden. De er desværre for farligt for holdet at gå derind på samme tid, så de skal dele sig op i to forskellige hold, der kan bytte undervejs. Der behøver ikke altid at være nogen inde i lageret, det kan måske være en fordel at alle er ude og løse koderne.

Her finder de ud af hvem der har gjort det!

Materialer:

- Røgmaskine
- Højtaler
- Mobil til højtaler (spil noget alarm musik eller noget i den stil)
- Papir og noget at skrive med til deltagerne
- Boks og lås
- Papir i boks, skiftes for hvert hold

Løsning til kode 1: (Lav regnestykke med farvet felter)



Løsning til kode 2:

Stikmænd regnestykke (skrives i bogstaver)

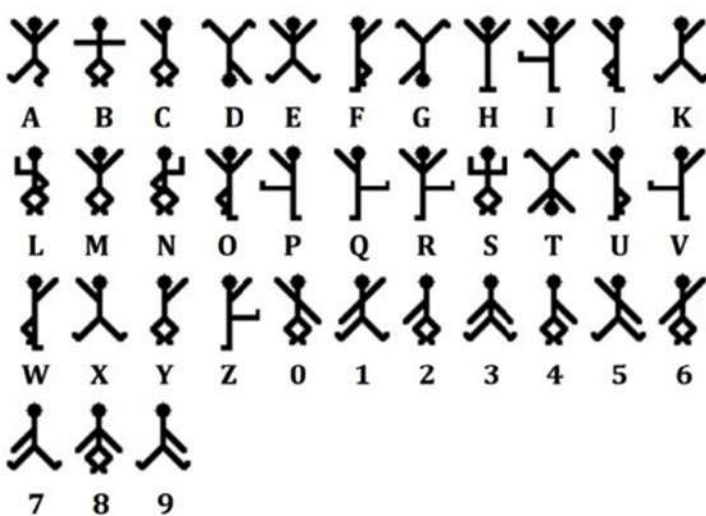
Løsning til kode 3:

Rune regnestykke (skrives i bogstaver)

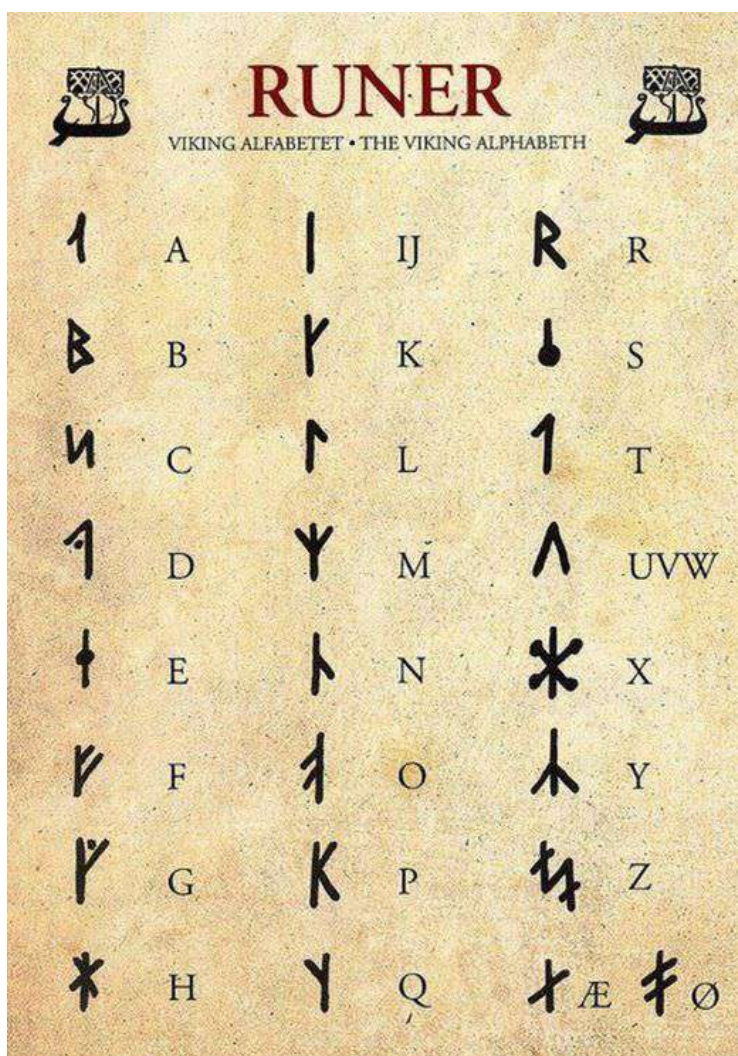
Koden 1 første nummer: (Skal klippes i 3 stykker og lamineres)

9	4	7	2	6	8	1	5	3
8	1	5	4	3	7	6	2	9
2	6	3	9	5	1	4	8	7
1	3	2	7	8	4	5	9	6
6	5	4	3	9	2	8	7	1
7	8	9	6	1	5	2	3	4
3	9	1	5	2	6	7	4	8
5	7	8	1	4	3	9	6	2
4	2	6	8	7	9	3	1	5

Koden 2 første nummer: (Skal klippes i 3 stykker og lamineres)



Koden 3 første nummer: (Skal klippes i 3 stykker og lamineres)



### Post 3

Mysterio har fundet frem til kursusets affald. Desværre har kursuslederne sagt nej til at deltagerne måtte lede i affaldsspandene. Heldigvis har Mysterio fundet tre spande med affald frem til deltagerne, så de kan lede efter spor. Det er rigtig vigtigt at deltagerne ikke efterlader nogen fodspor, så de skal fragte sig selv frem og tilbage med de to udleveret mælkekasser. Deltagerne har kun tid til at lede i en spand, før de skal tilbage til deres hold og skifte!

Her får deltagerne at vide, hvor personen gemmer sig!

Materialer:

- 3 spande

- Klamme sager fordelt i 3 spande (Kaffegrums, 2l mælk som ikke har været på køl, en pakke kartoffelmel, hestelort eller jord)
- Ledetråde (SKURKEN GEMMER SIG BAGVED BÅLHYTTEN)
- To sorte affaldsposer til at dække spandene
- Minestrimmel og pløkker til at markere felter med

Beskrivelse:

Husk at skifte bogstaverne mellem holdene. Efter de har indsamlet alle de bogstaver de har, skal de skrive dem ned i deres håndbog.

1S	2K	3U	4R	5K	6E
7N	8	9G	10E	11M	12M
13E	14R	15	16S	17I	17G
18B	19A	20G	21V	22E	23D
24	25B	26Å	27L	28H	29Y
30T	31T	32E	33N	39Å	17,5Q
-15R	-7S	700P	51F	143U	48I
1,11A	1*	86Y	43G	76W	23R
1586T	9F	26R	30TR	47D	28B

---

## Mig og mine ulækre madder

Et sjovt og underligt sammenkog af mig og mine madder og ulækre madder med Anton.

Hvor det i stedet for at være 100% tilfældigt, så er det et tilfældigt givet udgangspunkt, hvor dertil hører en opskrift på en ulækker mad.

### Materialeliste

#### Køkkenting

Kniv, Skærebræt osv.

#### Mad

Normalt frokost ting

Rugbrød, pålæg osv.

Og godt med ting, der kan bruges til at lave madderne "gode" med. Pynt af forskellig slags. Grøntsager, Mayonnaise, Ramo, krymmel osv.

### Forberedelse

Lav opskrifter på de forskellige madder på forhånd.

Og tænk en plan b ind i mad projektet, så hvis det bliver helt uspiseligt, kan man få noget andet. Eks. havregryn med mælk

### Selve aktiviteten

Der skal laves madder til alle i gruppen. Gruppen deles op i forskellige mad typer, og skal prøve at kreerer de fineste og pæneste madder som muligt.

---

## Lille Nørd leger bæver

Deltagerne møder Bygge-Bæver-Bob, som giver dem bæverhåndbogen, hvor der står en masse information om bævere, og intro til hvad de skal gøre. De skal være i bæverfamilier, bygge dæmninger, holde housewarming med point efter bedste bæver-dæmning og dyste i bæverdyste.

### Materialeliste

- Våddragter
- Snorkeludstyr
- Sikkerhedshjelme

- Høstbindegarn
- Plastik krus
- Tæpper
- Førstehjælpsudstyr
- Brænde
- Bævertænder
- Sauna
- Saftevand
- Saltstænger
- Bæverhåndbog (se bilag)

## Forberedelse

Print bæverhåndbogen og lav bævertænder af papir, som bliver lamineret. Opstil sauna (kontakt Christian Cannon).





---

## Bilag

### “Skæg med tal” : Poster

1) Hvilket dyr hedder "Canis familiaris" på latin?

Kaninen

Katten

Hunden

2) Hvad hedder Danmarks akvarium på Amager?

Den blå planet

Det blå hav

Den blå verden

3) I hvilket område af jorden lever hvalrossen?

Omkring Antarktis

Ud for Sydamerikas vestkyst

Det arktiske område

4) Hvor mange ben har en edderkop?

6

10

8

5) Hvilket dyr slår flest mennesker ihjel?

Krokodiller

Fugleedderkopper

Malariamyg

6) Hvad hedder Anders And på svensk?

Ingemar Duck

Kalle Anka

Donald Duck

7) Hvilke af følgende har Astrid Lindgren skrevet?

Bøgerne om Madicken

Bøgerne om Harry Potter

Eventyret om Den grimme ælling

8) Hvad hedder Tove Ditlevsens debutroman fra 1941?

For barnets skyld

Barndommens gade

Man gjorde et barn fortræd

9) Hvad hedder Disney figurerne Rip, Rap og Rup på engelsk?

Dickie, Danny and Ducky

Tom, Dick and Harry

Huey, Dewey and Louie

10) I sommeren 2007 hittede Rihanna med nummeret "Umbrella". Hvem er "Featured" på dette nummer?

Beyonce

Jay-Z

Kayne West

11) Hvad er Bruno Mars' rigtige navn?

Peter Gene Hernandez

Bruno Mars

Jose Ripoli

12) Drengene fra Angora havde et solidt sommerhit med nummeret "De skal have baghjul nede i turen" i 2004. Hvad hed sportsdirektøren for holdet "Team Easy On"?

Henning Primdahl

Erling Olsen

Bobby Olsen

13) I eventyret om Den Lille Rødhætte, hvem slår til sidst ulven ihjel?

Hendes far

En jæger



Bedstemoren

14) Hvilket af følgende hører med til Danmark?

Grønland

Sverige

Island

15) Hvor lang er 1 meter?

1000 cm

100 cm

10 cm

16) Hvilken farve får man ved at blande gul og blå?

Brun

Grøn

Lyseblå

17) Hvad bruges et stemmejern til?

Til sætte folketingsvalg i gang

Til tømrerarbejde

Til at stemme klaverer

18) Hvad kaldes en dyb mandsstemme?

En kontratenor

En tenor

En bas

19) Hvad er størst: Jorden, Månen eller Solen?

Jorden

Solen

Månen

20) Hvad betyder en næsestyver?

En solbrændt næse

En tyvekrone på næsen

Et slag på næsen

21) Hvor mange femkroner kan man veksle fem tyvekroner til?

20

10

5

22) Hvem vælger den, som skal være borgmester i en kommune?

Kommunalbestyrelsen/Byrådet

Folketinget

Embedsmændene

23) Hvad gør en kvinde, der er en "ravnemor"?

Hun giver sine børn sort tøj på

Hun elsker sine børn

Hun forsømmer sine børn

24) Hvad betyder det når en mand har en måne?

Han har en rund mund

Han er halvskaldet

Han har en stor næse

25) Hvad vejer mest et kg fjer eller et kg jern

Vejer lige meget

Jern

Fjer

26) Hvad hedder en hungris?

En so

En orne

En sylt

27) Hvilket land kommer Justin Bieber fra?

New Zealand

USA

Canada

28) Hvad hedder storbyen, hvor Clark Kent arbejder som journalist, og hvor Superman igen og igen redder befolkningen fra ulykker?

Sin City

Metropolis

Gotham City

29) Hvilket tegneserieforgiv udgiver bl.a. albummerne om X-Men og Spider-Man?

DC Comics

Harvey Comics

Marvel

30) Hvilken superhelt bor i en kranieformet grotte og bliver også kaldt 'Ånden, der vandrer'?

Hulk

Fantomet

Wolverine

31) Hvad hedder Batmans trofaste butler, der hjælper ham med at skjule hans sande identitet?

Robin

Bruce

Alfred

32) Hvad er svaret på spørgsmål 7?

Ingen svarmuligheder her 😊

33) Hvor mange mennesker er der cirka på jorden?

Cirka 7,2 milliarder

Cirka 6,2 milliarder

Cirka 8,2 milliarder

34) Hvad hedder Danmarks tredjestørste by?

Odense

Esbjerg

Ålborg

35) Hver år i Maj fejrer vi, at Danmark blev befriet efter 5 års tysk besættelse under 2. verdenskrig. Men hvor år siden er det i år?

72 år

73 år

74 år

36) Nogle måneder har 31 dage, mens andre har 30. Hvor mange af dem har 28 dage?

1

6

12

37) Hvilken farve har den sorte boks på passagerfly?

Orange/Rød

Sort

Hvid

38) Hvor mange fødselsdage har en 30-årig?

30

7

1

39) Hvis du under et løb passerer den, der ligger på tredjepladsen, hvilken plads får du så selv?

2

3

4

40) Hvilken farve har dette kursus Vork-mærke?

Grøn

Gul

Rød

41) Hvilket stjernetegn er man, hvis man er født d.14/3?

Krebs

Tyr

Fisk

42) Hvis er halvdelen af halvdelen af halvdelen af 16?

2

3

4

43) Hvornår foregik 2. verdenskrig i Europa?

1929 - 1935

1939 - 1945

1949 - 1955

44) Hvor mange spillere er der på hvert hold i Volleyball?

4

5

6

45) Hvad betyder det gamle ord en "fiol"?

En violin

En latinamerikaner

En hue

46) Løs rebussen:

47) Hvilket stjernetegn er dette?

48) Gæt dyret:

49) Hvad hedder dette knob?

50) Hvilket tal er højest?

En Decillion

En Nonilliard

En Oktilliard

*Nedenstående findes i bilag herunder*

**“Fjernsyn for dig” : Kontrakt**

**“Anna og Lotte” : Indvolde til operation**

**“Anna og Lotte” : Poster til Geo-løb**

**“Anna og Lotte” : Master Oversigt til Geo-løb**

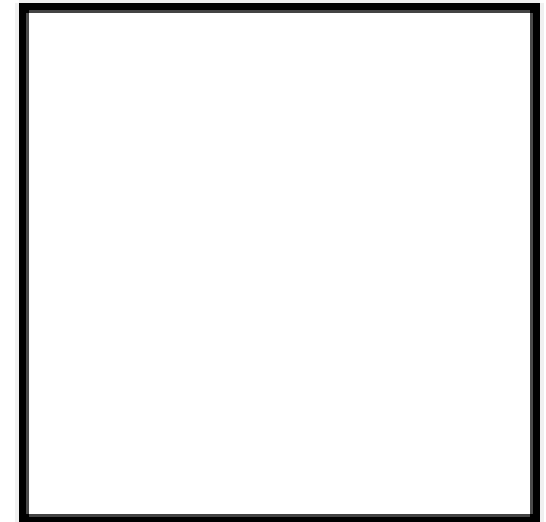
**“Bamse og Kylling” : Sangark**

**“Skæg med tal” Ekstrapost**

**“Lille Nørd” Bæverhåndbogen**

**“Vork Mysteriet” : Håndbog**

Navn:	
Dato:	
Alder:	
Antal Vorkkurser:	
Yndlings "Ejersyn For Dig" program:	
Yndlingsfarve:	
Yndlingsdyr:	
Favorittal:	



Jeg underskriver hermed at jeg vil tage denne pille. Jeg er indforstået med alle dens påvirkning og bivirkninger. Dette betyder at jeg under ingen omstændigheder kan beskylde Vork eller mine instruktører for pillens påvirkning eller bivirkninger. Derudover lover jeg også at jeg er klar til at tage alle udfordringer op, som Ramasjang universet har at byde på.




---

Deltager

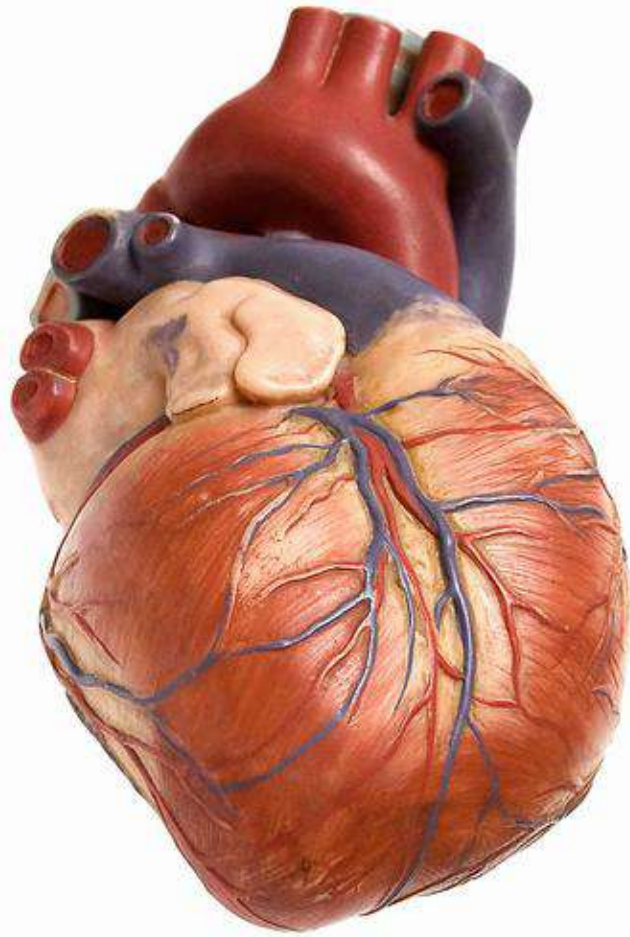
---

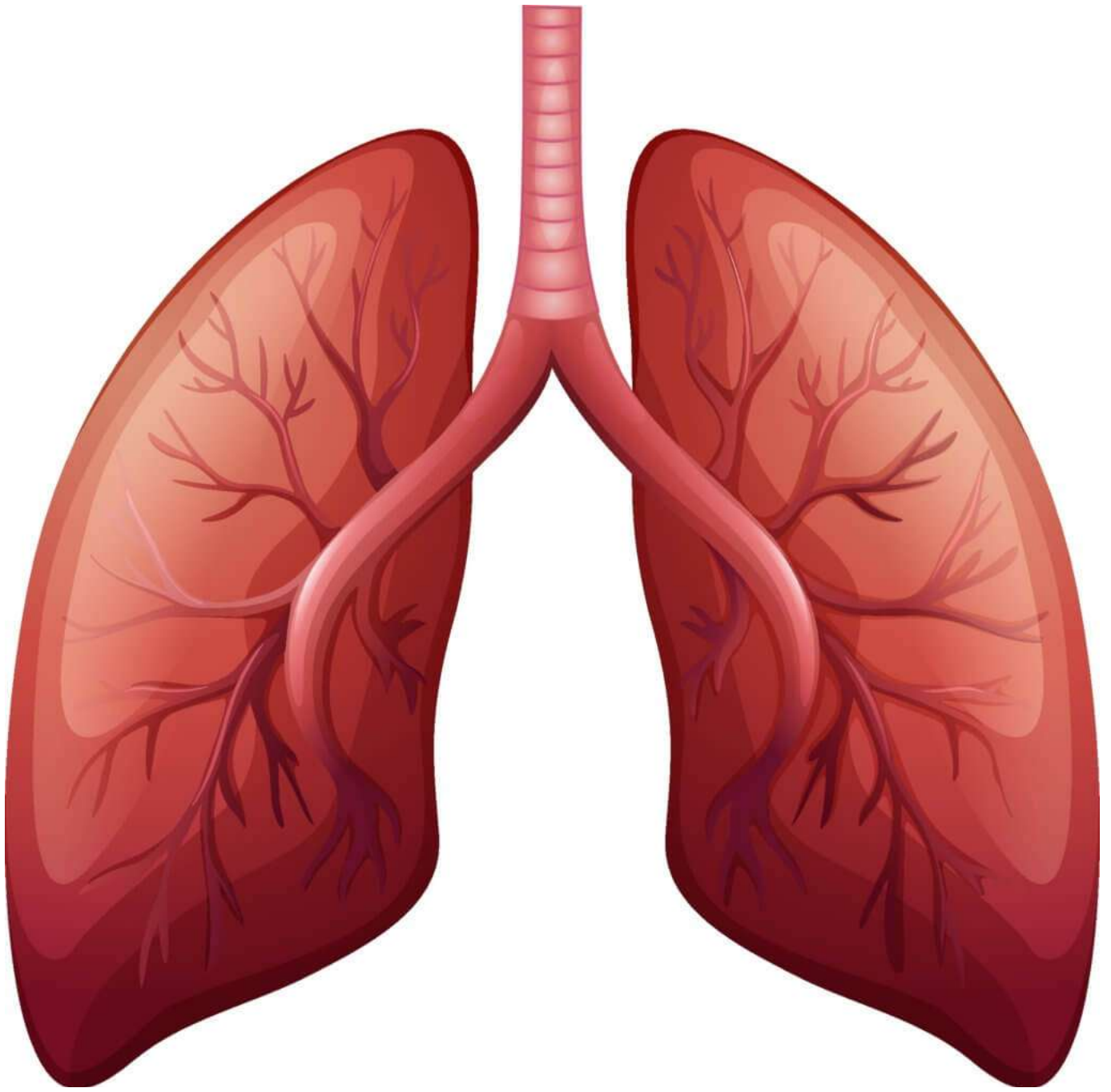
Instruktør

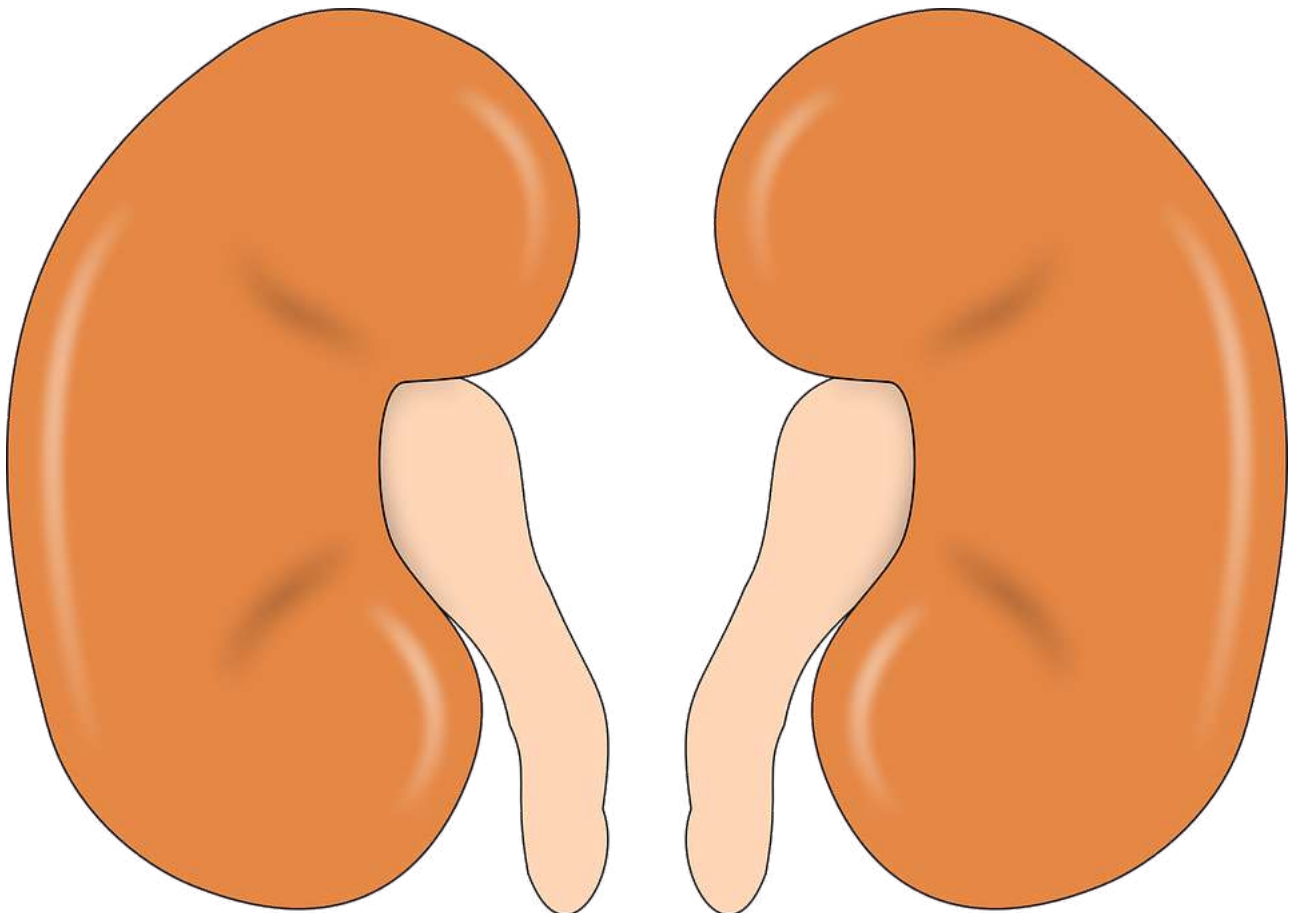


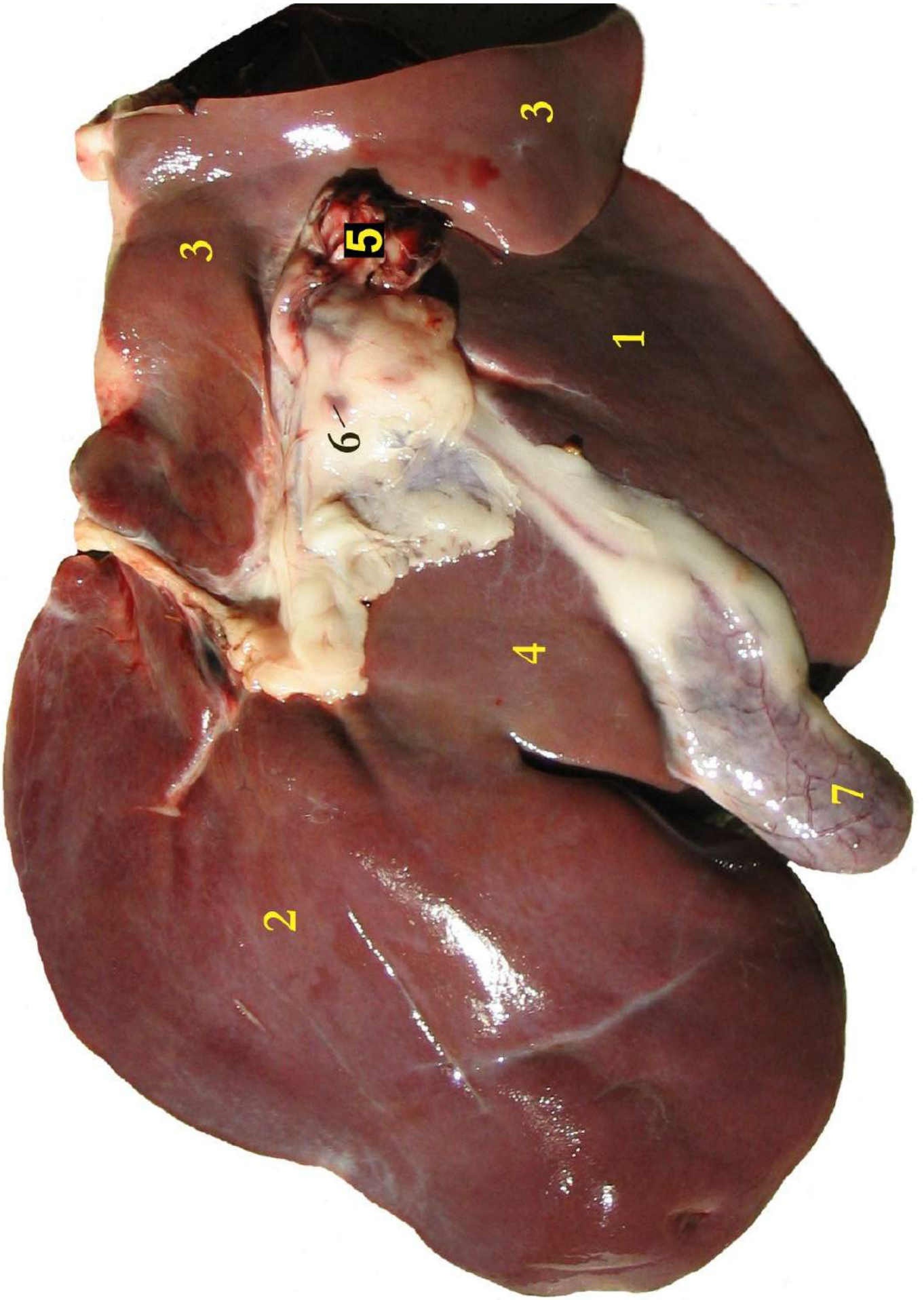












3

5

3

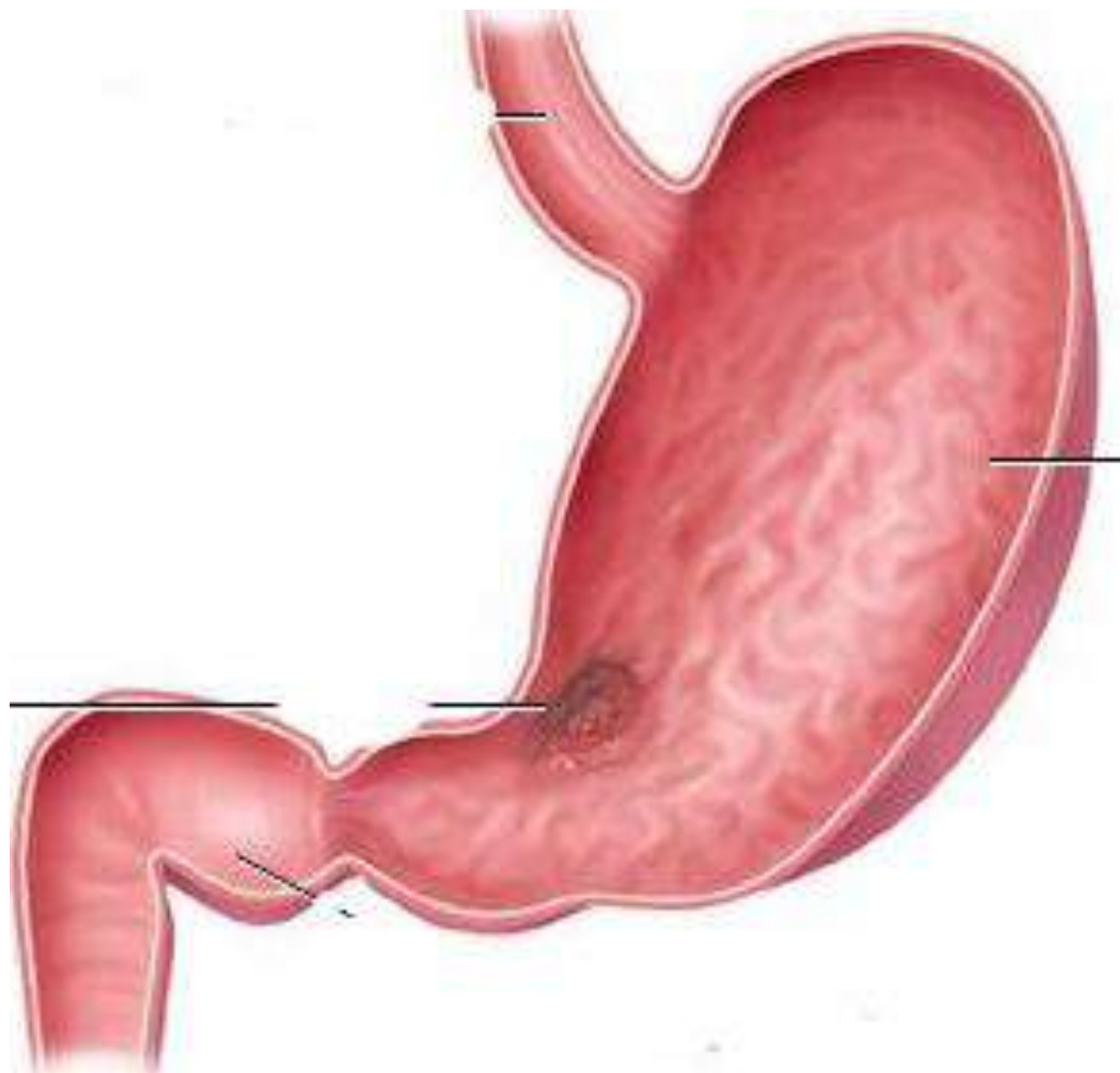
1

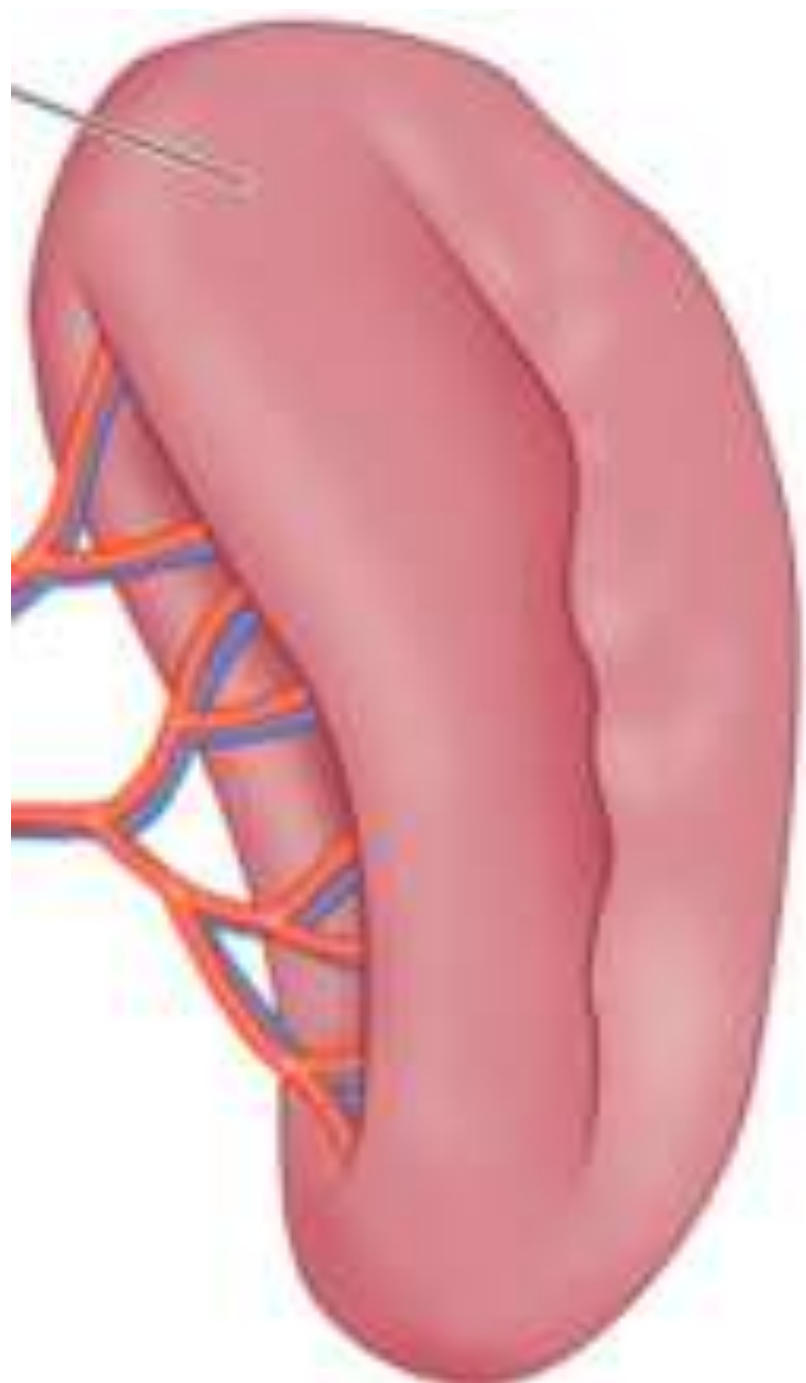
6

4

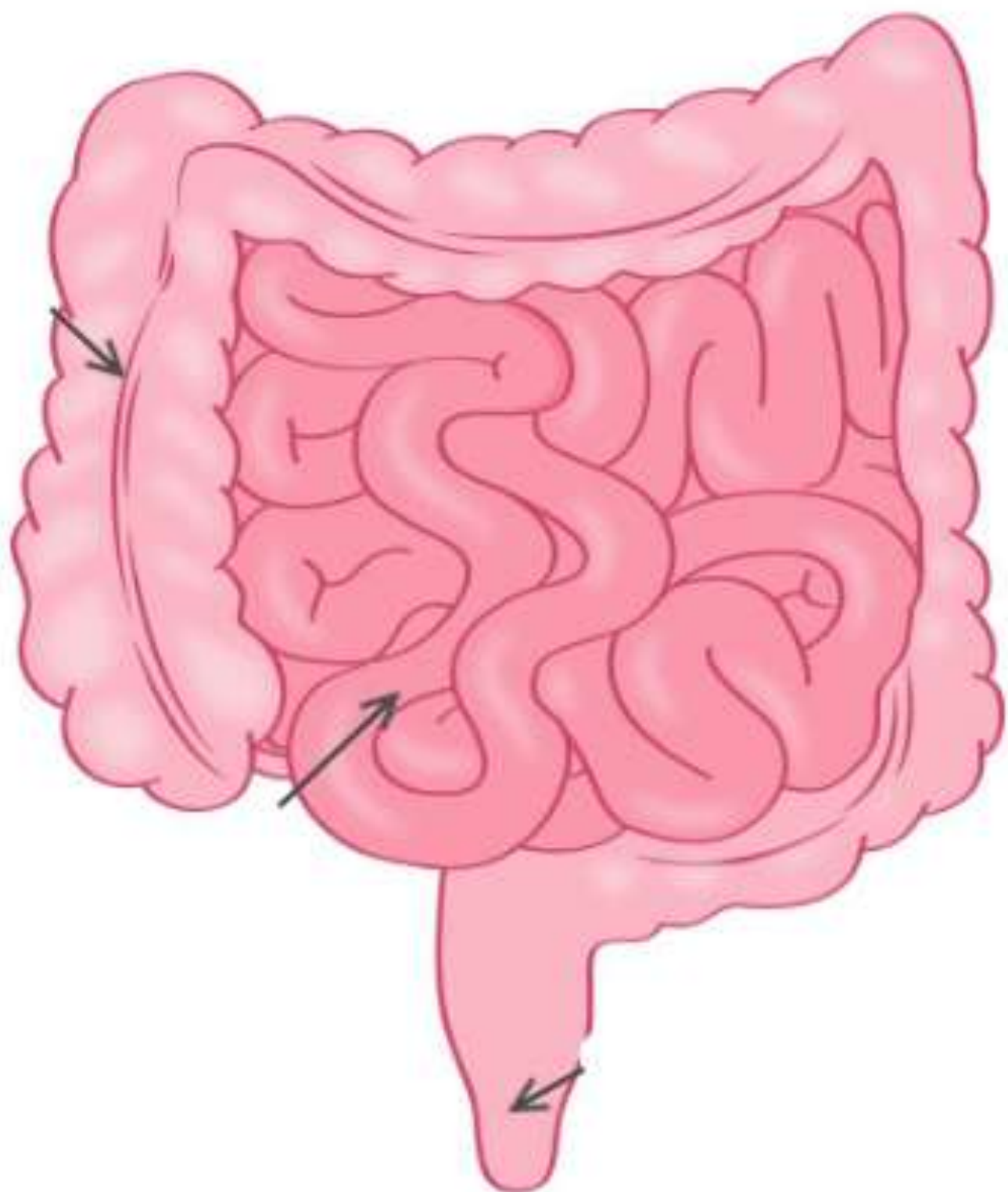
7

2











**Post 1**

**Kode  
D**



**Kode**

**H**

**Post 2**



**Post 3**

**Kode**

**J**



**Kode  
B**

**Post 4**



**Kode**

**F**

**Post 5**



**Kode  
C**

**Post 6**



**Kode  
G**

**Post 7**





**Post 8**

**Kode**

**I**



**Kode  
A**

**Post 9**



**Kode**

**K**

**Post 10**



**Kode**  
**E**

**Post 11**

# Post 3 – Find Geo

Anna og Lotte, Fjernsyn For dig!

Deltager	Postrækkefølge																						
1	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>D</td></tr> <tr><td>3</td><td>J</td></tr> <tr><td>5</td><td>F</td></tr> <tr><td>2</td><td>H</td></tr> <tr><td>7</td><td>G</td></tr> <tr><td>8</td><td>I</td></tr> <tr><td>4</td><td>B</td></tr> <tr><td>10</td><td>K</td></tr> <tr><td>6</td><td>C</td></tr> <tr><td>11</td><td>E</td></tr> <tr><td>9</td><td>A</td></tr> </table>	1	D	3	J	5	F	2	H	7	G	8	I	4	B	10	K	6	C	11	E	9	A
1	D																						
3	J																						
5	F																						
2	H																						
7	G																						
8	I																						
4	B																						
10	K																						
6	C																						
11	E																						
9	A																						
2	<table border="1"> <tr><td>2</td><td>H</td></tr> <tr><td>11</td><td>E</td></tr> <tr><td>3</td><td>J</td></tr> <tr><td>10</td><td>K</td></tr> <tr><td>9</td><td>A</td></tr> <tr><td>7</td><td>G</td></tr> <tr><td>1</td><td>D</td></tr> <tr><td>8</td><td>I</td></tr> <tr><td>6</td><td>C</td></tr> <tr><td>5</td><td>F</td></tr> <tr><td>4</td><td>B</td></tr> </table>	2	H	11	E	3	J	10	K	9	A	7	G	1	D	8	I	6	C	5	F	4	B
2	H																						
11	E																						
3	J																						
10	K																						
9	A																						
7	G																						
1	D																						
8	I																						
6	C																						
5	F																						
4	B																						
3	<table border="1"> <tr><td>3</td><td>J</td></tr> <tr><td>6</td><td>C</td></tr> <tr><td>9</td><td>A</td></tr> <tr><td>4</td><td>B</td></tr> <tr><td>1</td><td>D</td></tr> <tr><td>8</td><td>I</td></tr> <tr><td>10</td><td>K</td></tr> <tr><td>11</td><td>E</td></tr> <tr><td>2</td><td>H</td></tr> <tr><td>5</td><td>F</td></tr> <tr><td>7</td><td>G</td></tr> </table>	3	J	6	C	9	A	4	B	1	D	8	I	10	K	11	E	2	H	5	F	7	G
3	J																						
6	C																						
9	A																						
4	B																						
1	D																						
8	I																						
10	K																						
11	E																						
2	H																						
5	F																						
7	G																						
4	<table border="1"> <tr><td>4</td><td>B</td></tr> <tr><td>1</td><td>D</td></tr> <tr><td>10</td><td>K</td></tr> <tr><td>2</td><td>H</td></tr> <tr><td>11</td><td>E</td></tr> <tr><td>3</td><td>J</td></tr> <tr><td>9</td><td>A</td></tr> <tr><td>5</td><td>F</td></tr> <tr><td>8</td><td>I</td></tr> <tr><td>6</td><td>C</td></tr> </table>	4	B	1	D	10	K	2	H	11	E	3	J	9	A	5	F	8	I	6	C		
4	B																						
1	D																						
10	K																						
2	H																						
11	E																						
3	J																						
9	A																						
5	F																						
8	I																						
6	C																						

	7	G
5	5	F
	2	H
	9	A
	3	J
	8	I
	10	K
	1	D
	4	B
	7	G
	6	C
	11	E
6	6	C
	2	H
	11	E
	3	J
	1	D
	7	G
	4	B
	8	I
	5	F
	10	K
	9	A
7	7	G
	2	H
	4	B
	6	C
	9	A
	11	E
	10	K
	8	I
	5	F
	3	J
	1	D
8	8	I
	11	E
	2	H
	6	C
	9	A
	3	J
	5	F
	10	K
	1	D
	4	B
	7	G

9	<table border="1"> <tr><td>9</td><td>A</td></tr> <tr><td>4</td><td>B</td></tr> <tr><td>10</td><td>K</td></tr> <tr><td>5</td><td>F</td></tr> <tr><td>11</td><td>E</td></tr> <tr><td>6</td><td>C</td></tr> <tr><td>7</td><td>G</td></tr> <tr><td>1</td><td>D</td></tr> <tr><td>8</td><td>I</td></tr> <tr><td>3</td><td>J</td></tr> <tr><td>2</td><td>H</td></tr> </table>	9	A	4	B	10	K	5	F	11	E	6	C	7	G	1	D	8	I	3	J	2	H
9	A																						
4	B																						
10	K																						
5	F																						
11	E																						
6	C																						
7	G																						
1	D																						
8	I																						
3	J																						
2	H																						
10	<table border="1"> <tr><td>10</td><td>K</td></tr> <tr><td>2</td><td>H</td></tr> <tr><td>1</td><td>D</td></tr> <tr><td>5</td><td>F</td></tr> <tr><td>8</td><td>I</td></tr> <tr><td>9</td><td>A</td></tr> <tr><td>11</td><td>E</td></tr> <tr><td>7</td><td>G</td></tr> <tr><td>4</td><td>B</td></tr> <tr><td>6</td><td>C</td></tr> <tr><td>3</td><td>J</td></tr> </table>	10	K	2	H	1	D	5	F	8	I	9	A	11	E	7	G	4	B	6	C	3	J
10	K																						
2	H																						
1	D																						
5	F																						
8	I																						
9	A																						
11	E																						
7	G																						
4	B																						
6	C																						
3	J																						
11	<table border="1"> <tr><td>11</td><td>E</td></tr> <tr><td>10</td><td>K</td></tr> <tr><td>4</td><td>B</td></tr> <tr><td>1</td><td>D</td></tr> <tr><td>5</td><td>F</td></tr> <tr><td>2</td><td>H</td></tr> <tr><td>8</td><td>I</td></tr> <tr><td>3</td><td>J</td></tr> <tr><td>7</td><td>G</td></tr> <tr><td>6</td><td>C</td></tr> <tr><td>9</td><td>A</td></tr> </table>	11	E	10	K	4	B	1	D	5	F	2	H	8	I	3	J	7	G	6	C	9	A
11	E																						
10	K																						
4	B																						
1	D																						
5	F																						
2	H																						
8	I																						
3	J																						
7	G																						
6	C																						
9	A																						

### Løsning

Post	kode
1	D
2	H
3	J
4	B
5	F
6	C
7	G
8	I
9	A
10	K
11	E

### **Nydningen**

Det har en god betydning  
at sidde i aftens nydning  
dig og mig  
og mig og dig

og hvis der vil  
må der godt komme flere  
der er nydning nok til  
så nu kom der lidt mere

Jeg synes det bedste vi haar  
det er når du spiller på guitar  
mest for mig  
og mig og dig

aftenen begynder at tusse  
det er er dejligt at sidde og nusse  
mig og dig  
og mig og dig

og hvis der vil...  
så nu kom der lidt mere nydning her  
til os

### **Regnesangen**

Når regnen, regner oppe på taget  
har regnen slet ikke opdaget,  
det regne nul ned, vi har stoppet  
hullet  
det kunne regnen jo ikke regne ud

Og når det plasker på ovreses tage  
så plasker vi lige på hovedet tilbage  
med en rød havslange, så regnen  
bli'r bange  
og står der med en lang rød tud

Vi giver regnen et brusebad  
så solen kommer og er så glad og  
tørre hele huset  
der er al regnen og bruset  
helt uden at bruge en klud

Når regnen, regner oppe på taget  
har regnen slet ikke opdaget,

det regne nul ned, vi har stoppet  
hullet  
det kunne regnen jo ikke regne ud

Og når det plasker på ovreses tage  
så plasker vi lige på hovedet tilbage  
med en rød have-slange, så regnen  
bli'r bange  
og står...

### **Mit aller farligste sted**

Av, hvor gik det altså ondt, i min lille  
fod.  
Dengang hvor du trådte dér, hvor jeg  
altså stod.  
Av, det gør ondt. Det er lige dér.  
Ikke røre! Kan du så la' vær'.  
Det er mit allerfarligste sted.

Åh, nu har det flyttet sig, til min lille  
mave.  
Ingenting kan hjælpe her. Jo, måske  
kakave.  
Av, det gør ondt. Det er lige dér.  
Ikke røre! Kan du så la' vær'.  
Det er mit allerfarligste sted.

Vil du ikke spille lidt, for din lille  
ven?  
Ellers tror jeg altså nok, det gør ondt  
igen.  
Av, det gør ondt. Det var lige dér.  
Ikke mere, nu har det ladt vær'.  
På mit allerfarligste sted.

### **Luna er et andet sted**

hvor kigger dine øjne hen  
de set slet ikke mig  
så er det man ku' ønske sig  
at se langt ind i dig

for hvis du er et andet sted  
så vil jeg gerne med

jeg er der hvor solen skinner  
lyserødt på bjergets tinder

ellers er der hvidt i sne  
ligså langt som jeg ka' se

nu der vand i stride strømme  
floder her i mine drømme  
laver vandfald der bruser  
højer end vinden suser

i det ene verdenshjørne  
svæver vilde kongeørne  
over dette fjerne sted  
sådan er det

### **Vi er på vej til dig**

Vi er på vej til dig, julemand  
Lige ud af næsen med varme huer  
på  
Og ski i flyvende fart (*wauuw*)  
Er vi der ikke snart? (Rap, rap)  
Vi har det med, du går og taber  
For så bli'r der jul og gaver  
...til mig! *Og mig!*  
Rap rap! Og dig, Ælling! Rap!

Man skal bare bli'e ved med at gå og  
gå  
Og gå og gå og gå  
Og gå og gå  
Og gå

Vi er på vej til dig, julemand  
Lige ud af næsen med ømme trætte  
ben  
Hvordan ska' vi finde vejen?  
Gi'r du os ikk' et tegn?  
Vi tre går og falder i staver  
Ih altså, hvornår bli'r det jul og  
gaver?  
...til mig! *Og mig!*  
Rap rap! Og dig, Ælling! Rap, rap!

### **Fødselsdagssangen**

Hvad er det, som er særligt ved  
dagen.  
Det kan man kende på  
fødselsdagssmagen.  
Og den kære lille fyr, som ligner

mennesker mere end dyr,  
Men mest sig selv på en prik fra i  
går,  
Selvom han nu er et større år

Jeg kan lide det, ja det kan jeg.  
Jeg skal give jer, ja jeg skal,  
Af bollerne og kakaoen og kagen jeg  
selv har lavet.  
Jeg kan lide det, ja det kan jeg,  
Jeg skal give jer, ja jeg skal,  
Af bollerne og kakaoen.  
Det bedste er ikke for godt til mig!

Vi er her for at fødselsdagsfeste.  
Sammen med dig, det synes vi er det  
bedste.  
Ligesom aller første gang,  
Vi sang din første fødselsdagssang,  
Og mest fordi, det er dig vi kan lide.  
Vi bliver her lige til dagen er forbi.

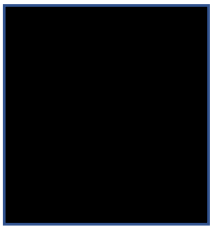
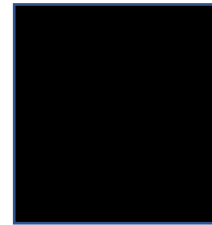
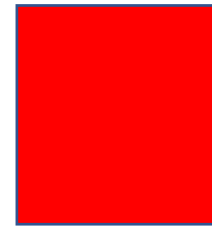
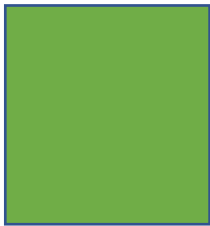
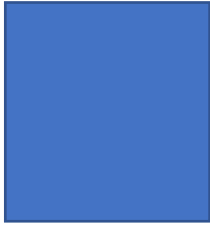
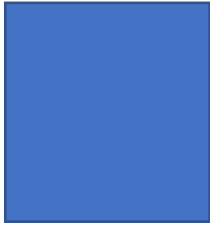
Vi kan lide dig, ja det kan vi.  
Og værsgo en melodi.  
I dag må vi ikke glemme,  
Det er dig som skal bestemme.  
Vi kan lide dig, ja det kan vi.  
Og værsgo en melodi.  
Kys og kram og tillykke.  
Tillykke, tillykke med din fødselsdag.

Vi kan lide dig, ja det kan vi.  
Og værsgo en melodi.  
I dag må vi ikke glemme,  
Det er dig der som skal bestemme.

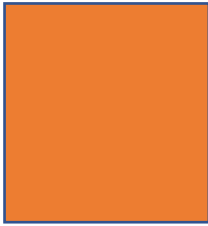
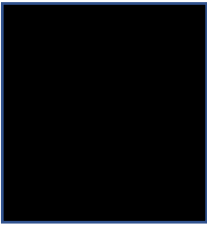
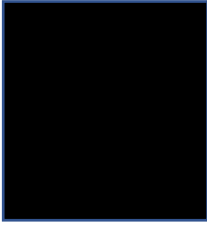
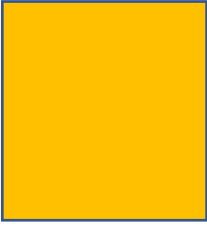
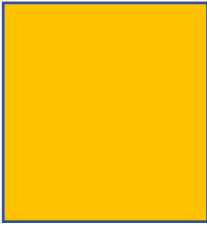
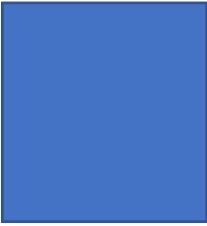
Vi kan lide dig, ja det kan vi.  
Og værsgo en melodi.  
Kys og kram og tillykke.  
Det bedste er ikke for godt,  
Det bedste er ikke for godt,  
Det bedste er ikke for godt til dig!



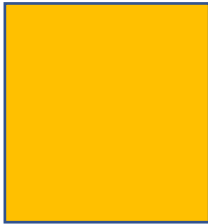
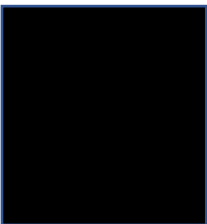
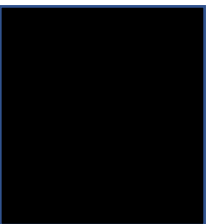
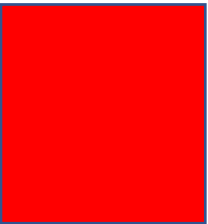
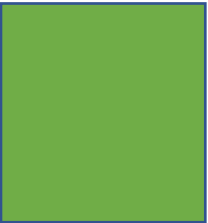
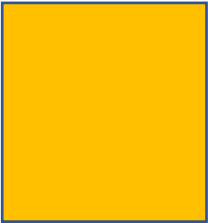
1.TAL

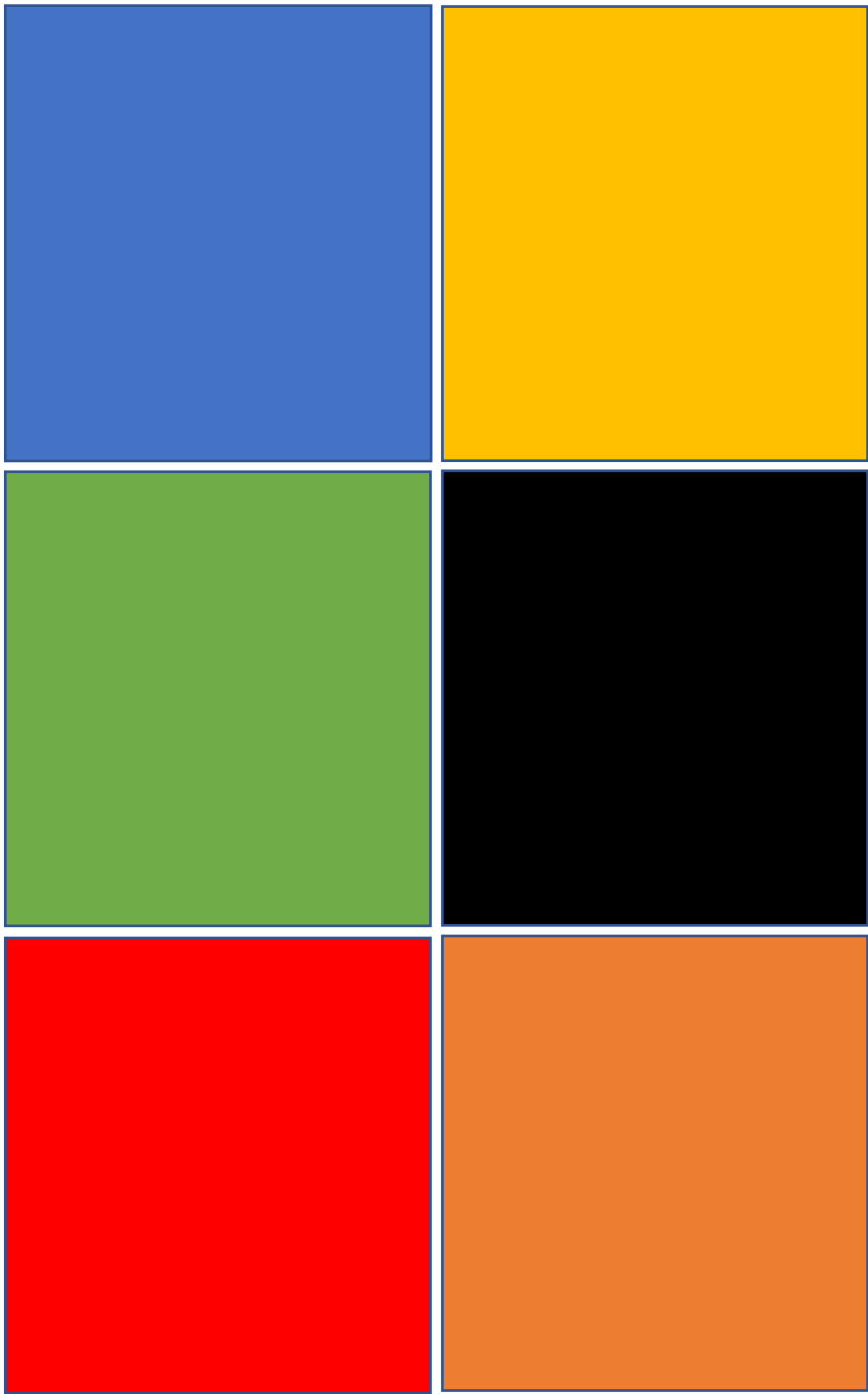


2.TAL



3.TAL





# Lille Nørdernes store bæverhåndbog



**Hej med jer!**

**Nu skal I høre en masse om bævere,  
og det bliver rigtig sjovt.**

**Husk at det er vigtigt at leve jer  
100% ind i bævernes verden for at  
kunne forstå dem.**

**Her er en håndbog, der fortæller jer  
præcis, hvad I skal gøre for at blive  
rigtige bævere.**

**Vær klar, når gæsterne kommer til  
housewarming og skal vurdere jeres  
bæver-dæmnings-bolig.**

**Lad den bedste bæver vinde!**

**Bedste bæver hilsner  
*Bygge-bæver-bob***



## **§1 : Bævernes bolig**

**Almindeligvis opholder bævere sig i vandløb og søer i skove. Deres hjem er lavet grene, blade, kviste og lignende. Der er altid hyggeligt og en flot indgang. Når bævere har bygget et nyt hjem holder de typisk housewarming.**

## **§2 : Bævernes udseende**

**Bævere har sædvanligvis en brun varm pæls, skarpe tænder og en hjelm, når de bygger bolig (aka våddragt, redningsvest og papirtænder)**

## **§3 : Bævernes adfærd**

**Bævere svømmer, når de bevæger sig rundt. De kommunikerer via små knirkelyde med munden og fagter. De er altid venlige og opmærksomme på hinanden – dog kun inden for deres bæverfamilier.**

## **§4 : Bævernes slægtskab**

**I en bæverfamilie er der typisk 5 medlemmer. Mor, far, to børn og en bedsteforælder. De er meget ærekær overfor deres familier og overvejende fjendtlige overfor andre bæverfamilier.**

## **§5 : Bævernes dygtighed**

**Bæverne er gode til forskellige idrætter. Heriblandt fange fisk, svømme hurtigt og gnave i træ.**







# DEN STORE HÅNDBOG TIL



## Intro:

Hej, mit navn er Mysterio og jeg er kommet hele vejen til Vork for at opklarer mysteriet om det forsvundet slik! Jeg har været ude og indsamle en del informationer til jer! Det skete alt sammen tidligere på dagen. Mens i var ude og lege rundt ude på kursuset, var der en eller anden her på Vork der blev sliksulten. Skurken stjal alt jeres hyggeslik, som i skulle havde haft mens i sad omkring bålet. Det var meget egoistisk og betyder at der overhovedet ikke er noget til jer 😞 Men det kan vi lave om på! I er nu blevet fordelt i små grupper og skal nu rundt på Vork for at løse det store Vork mysterium! Jeg har sendt jeres instruktører ud på nogen områder, hvor de vil møde jer. Lige her til sidst har jeg nogen gode råd/regler til jer:

- Husk altid at gå i jeres grupper så i ikke bliver opdaget eller fanget af skurken.
- Bliv IKKE SET af andre end jeres med-detektiver og instruktører, da skurken stadig er på fri fod og i derfor aldrig kan vide hvad personen finde på!
- Husk varmt tøj, noget at skrive med og en drikkedunk
- Læs hele håndbogen igennem før i bevæger jer til den første post
- Husk at følge tidsskemaet!
- Hvis reglerne i bogen ikke bliver udført, vil der være en straf til hele gruppen, da de bringer alle i farer

## Guide til detektivnavne:

Alle detektiver har et alias, for at holde deres rigtige navn hemmeligt. Dette skyldes at der typisk vil være spioner, onde skurke og tyve i de områder i vil besøge. For at gøre det nemmere for jer at komme op med et detektivnavn skal I følge disse punkter:

1. Find på et navn, som starter med samme bogstav som dit rigtige navn (K=Kurt)
2. Vælg et en af dine yndlingsting (f.eks. Is, blå eller løve)
3. Sæt nu "sen" på til sidst efter din yndlingsting (f.eks. issen, blåsen eller løvesen)
4. Sæt nu hele dit navn sammen (f.eks. Kurt Løvesen)

Disse navne SKAL bruges resten af aften og I skal præsentere jer for jeres instruktører, når I ankommer til hvert område. Disse navne skal også bruges hvis I møder andre mennesker. Hvis dette ikke bliver opfyldt, vil der være en straf i form af armbøjninger,

## Ændring af tøj og ansigtstræk:

For at undgå at i bliver genkendt af nogen andre, skal ifølge disse punkter:

1. Tegn et overskæg i dit eget ansigt
2. Tænk over hvilket tøj du har på (vælg gerne noget sort eller noget i en diskret farve)
3. Undgå øjenkontakt med fremmede mennesker
4. Hvis du ejer en hat/hue tag den på
5. Hvis nogen skulle snakke til dig, så ændre din stemme til en dyb mandsstemme

## Hvis nogen spørg hvad i laver eller snakker til jer:

Følg denne guide:

1. Spørg dem hvordan deres dag har været
2. Mens de svarer råb til dem: "What? Hvad er det?" Mens du peger i den modsatte retning af den de vender.
3. Løb væk fra dem i forskellige retninger (aftalt gerne et sted hvor gruppen mødes igen)

Hvis personen følger efter dig:

1. Gem dig
2. Hvis de bliver og kigger på dig, lav mærkelige dyreløde indtil de forsvinder.

Hvis du skulle møde personen igen:

1. Benægt at det er sket
2. Hvis personen bliver ved med at snakke om det, vend tilbage til punktet "Hvis personen følger efter dig"

## Det hemmelige tegn:

For at formindske chancen, for spioner og dobbeltgængere, skal i ALTID udfører et hemmeligt tegn. Dette tegn SKAL bruges, hvis i skulle støde på en anden detektivgruppe og når i ankommer til et sted hvor jeres instruktører er. Tegnet er følgende:

1. Den mindste (Højde) i gruppen skal stå på et ben og vinke med højere hånd
2. Den med størst skostørrelse skal holde sig på hovedet og have munden lukket
3. Den der har været medlem i FDF i flest år skal klappe og hoppe
4. Resten (hvis der er flere) skal hinke og holde sin mund åben

Så der ikke opstår forvirring, kan en detektiv kun lave et af punkter, derfor skal resten fordeles mellem de andre i gruppen (punkt 1-3 SKAL laves).

## Uenighed i gruppen:

Hvis der skulle opstå uenighed i detektivgruppen, skal man følge disse punkter:

1. Stem om det, alle har en stemme og alle stemmer "vejer" lige meget.
2. Hvis punkt 1 ikke løser problemet (lige mange stemmer), så slå sten, saks, papir.
3. Hvis punkt 2 ikke løser problemet (for mange uafgjorte), så slå "plat eller krone".
4. Hvis punkt 3 ikke løser problemet (ingen har en mønt), så lig arm om det.
5. Hvis punkt 4 ikke løser problemet (du mangler begge arme), så dans om det (resten af gruppen vælger en vinder)
6. Hvis punkt 5 ikke løser problemet (du har ingen ben), så spyt om det (hvem der kan spytte længst)
7. Hvis INGEN af punkterne løser problemet, så er det en kamp til døden der bestemmer hvem der har ret (Husk at spørg din instruktør om lov først)

# Kort over Vork:





## Hvad i skal finde ud af:

Jeres instruktører mener vi har nok beviser, hvis i finder ud af følgende:

- Hvem skurken er
- Hvordan skurken fik adgang til slikket
- Hvor de gemmer sig

Hvis i finder ud af det kan vi finde frem til hvem der har taget jeres slik og hvor skurken gemmer det! Jeg har lavet plads på den næste side, så i kan skrive ned hvad i finde ud af, Husk på at nogen gåder kun kan løses i fællesskab!

# Side til noter:

Område 1:

---

---

---

---

Område 2:

---

---

---

---

Område 3:

---

---

---

---

## Tidsplan:

	<b>Detektivhold 1</b>	<b>Detektivhold 2</b>	<b>Detektivhold 3</b>
Læs håndbog og gør jer klar 19.00-19.40	Bliv hvor i er (det er sikrest)	Bliv hvor i er (det er sikrest)	Bliv hvor i er (det er sikrest)
Gå til område: 19.40-19.50	Område 1	Område 2	Område 3
I er på området: 19.50-20.15	Område 1	Område 2	Område 3
Gå til område: 20.15-20.25	Område 3	Område 1	Område 2
I er på området: 20.25-20.50	Område 3	Område 1	Område 2
Gå til område: 20.50-21.00	Område 2	Område 3	Område 1
I er på området: 21.00-21.25	Område 2	Område 3	Område 1
Samles i gården: 21.30	I gården	I gården	I gården

# De mistænkte:



## Intro:

Jeg har lavet en liste over de 7 sædvanlige mistænkte i Vork Mysteriet. Listen giver et overblik med deres navn, billede og en lille beskrivelse. Hvis i skulle se dem på Vork, mens I er i gang med at opklarer mysteriet, så pas på! De er kendt for at låne ting, uden at få lov!





Navn: Showbiz Im  
Alder: Ukendt (Men nok under 50år)  
Rolle på kursus: FFG  
Hobby: Teater  
Kendt for at stjæle: Sketchs fra deltagerne  
Sidst set: Til underholdning



Navn: Guitar Troels  
Alder: 30 år  
Rolle på kursus: Kursusleder  
Hobby: Musik  
Kendt for at stjæle: Instrumenter fra deltagerne  
Sidst set: Forberede sig til sin guitarkoncert



Navn: Lærer Thomas

Alder: 27 år

Rolle på kursus: Kursusleder

Hobby: Undervise

Kendt for at stjæle: Færdiglavede lektier

Sidst set: I et klasseværelse



Navn: Tømrer Rasmus

Alder: 26 år

Rolle på kursus: Køkken

Hobby: Gastronomi

Kendt for at stjæle: Mad fra deltager

Sidst set: Ude i TUT'en



Navn: Amalie med benet  
Alder: 24 år  
Rolle på kursus: FFG  
Hobby: Anatomi  
Kendt for at stjæle: Deltagernes ben  
Sidst set: Danse i Salle



Navn: Klatre Cannon  
Alder: 30 år  
Rolle på kursus: Smed  
Hobby: Knob  
Kendt for at stjæle: Reb fra deltagerne  
Sidst set: Oppe i et træ





Navn: Kunstner Anna

Alder: 23 år

Rolle på kursus: FFG

Hobby: Kunst/Male

Kendt for at stjæle: Gruppebilleder fra deltager

Sidst set: Ude i naturen for at male



