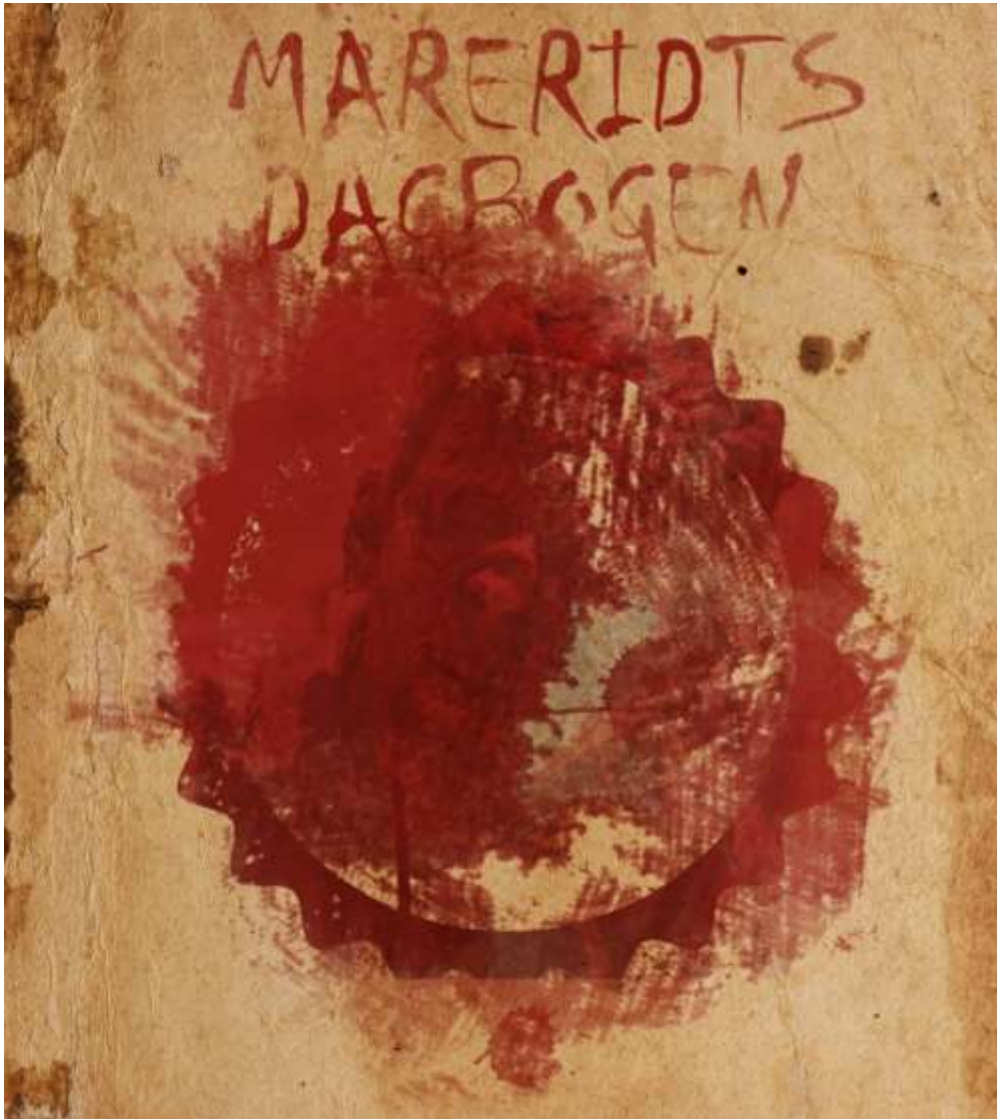


Kompendie

Mareridtsdagbogen

Påskan 2019



Forsvindelsesløbet	s. 3
Dagbogsløbet	s. 4
Frygtløbet	s. 5
Aleneovernatning	s. 10
Grænseløbet	s. 11
Lasagne på Trangia	s. 13
Blindeløbet	s. 14
Gågadeløb	s. 15
Det store mareridtsløb	s. 17



Forsvindelsesløbet

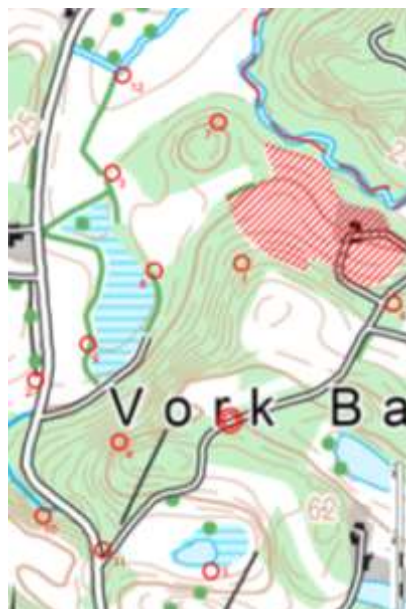
Formål: At få deltagerne til at få fornemmelsen af frygt ved at de bebrejder sig selv for ikke at have været gode nok til at passe på deres "forsvundne" kammerat.

Materialer: Bil, tæppe, "fake" poster

Beskrivelse: Deltagerne sendes ud på et løb, hvor de individuelt skal finde en post og komme tilbage med den. På hver postplacering findes brikker til et puslespil som de kan bruge tiden på at samle og som de tror leder dem videre til næste del af løbet. Vi har inden da aftalt med én af deltagerne at hun i stedet for at finde en post, skal sætte sig ind i en bil, der er placeret et sted på ruten. Det er vigtigt at vi trækker tiden og virker som om at det først langsomt går op for os, at deltageren måske er forsvundet. Efterhånden bliver situationen eskaleret, sådan så der bliver tilkaldt hjælp og deltagerne bliver sendt tilbage til Vork uden deres manglende holdkammerat. Når alle er tilbage afsløres det, at det hele var planlagt, og man tager snakken om hvordan man evt. reagerer.

Tidsplan for afviklingen ser sådan her ud:

1. Daniel sætter poster sættes op efter navneleg
2. Deltagerne mødes ved flagstangen kl 24:00 med varmt tøj deltagerens mobiler i kuverter og ingen pandelamper.
3. Daniel går med deltagerne hen til startpunktet og introducerer
4. Line kommer kørende ud og sætter bilen på det aftalte sted.
5. Løbet sættes i gang - de får numrene på instruktørerne på deres mobiler.
6. Deltagerne finder poster og kommer tilbage - undtagen hende der gemmer sig i bilen. Deltagerne får 25 min. til at finde posten og komme tilbage.
7. Vi venter på den manglende deltager i 15 min. efter sidste deltager er kommet tilbage.
8. Daniel tjekker hende ved posten og kommer tilbage uden deltageren.
9. Daniel ringer efter Line sådan så deltagerne kan høre at der er noget galt.
10. Line kommer i bilen med den forsvundne deltager gemt under tæppet, ruller ned og fortæller at hun lige tjekker den anden vej.
11. Line afleverer deltageren på Vork, sætter hende i instruktørcaféen og henter Thomas, Troels og Maria - ca. kl 01:15.
12. Thomas og Troels kommer hen til deltagerne og fortæller at Maria går med dem hjem til Vork og at de tager situationen herfra.
13. Deltagerne og Maria går hjem til Vork.
14. Thomas/Troels begynder at "lede"
15. Deltagerne placeres i spisesalen når de kommer hjem.
16. Daniel og Line kommer hjem og vi afslører for deltagerne at det bare er en leg.



Dagbogsløbet

Formål: At fornemme ubehag og frygt i ikke at vide hvem man kan stole på og hvem man skal holde med.

Materialer: Dagbogssider (point-genstande), 3 spande til eliminerede dagbogssider, kort, rollesedler, navnesedler

Beskrivelse: Løbet er baseret på spillet Varulv, hvor de ”onde” ved hvem de er på hold sammen med og de ”gode” ikke ved hvem de er på hold sammen med.

- Det gælder om at samle flest dagbogssider sammen til sit hold.
- Man er enten ”stalker” eller ”agent”
- Man må under ingen omstændigheder vise sit rollekort.
- Man må gerne fortælle sin rolle/ lyve om den.
- Man finder poster ved at kigge på kortet der findes i fyrrummet. Kun én af gangen må være i rummet.
- ‘Stalkers’ skal eliminere dagbogssider ved at flytte dem fra fyrrummet og ud i spandene.
- ‘Agenter’ skal samle siderne i den største mulige gruppe de tror består af ”agenter” når spillet er slut. Hvis der er 1 eller flere ‘stalker’s blandt gruppen har de tabt.
- ‘Stalkers’ ved godt hvem hinanden er

Efterhånden som spillet skrider frem kan man tilføje ekstra regler. Evt. kan man også spille flere runder med de regler:

- ‘Stalkers’ kan til enhver tid ‘dræbe’ en ‘agent’, hvis de er 2 alene med en ‘agent’ (uden for hørbar afstand af andre). Hvis dette sker, bliver agenten nu til en ‘stalker’ og holder med dem.
- ‘Agenter’ må til enhver tid udspørge en potentiel ‘stalker’ hvis de er 2 sammen med én person. Personen skal nu vise sit kort.
- ‘Agenter’ kan flytte en dagbogsside tilbage fra én af spandene, hvis de er 3 eller flere sammen i en gruppe.



Frygtløbet

Formål: At gennemgå forskellige klassiske fobier og frygt og dermed overvinde sig selv i hvad man kan og ikke kan.

Beskrivelse: Løbet består af 6 poster af 30-40 min. varighed.

Post 1 - Frygten for at drukne:

Materialer: Murespand med vand i

Beskrivelse: Deltagerne skal samarbejde om at gennemgå følgende 3 runder af 5 min.:

Runde 1: Mindst 1 fra gruppen skal konstant have hovedet under vand

Runde 2: Mindst 2 fra gruppen skal konstant have hovedet under vand

Runde 3: Mindst 3 fra gruppen skal konstant have hovedet under vand

Post 2 - Frygten for at blive levende begravet:

Materialer: Stort hul med tilhørende jord, presenninger, snorkel, dykkermaske

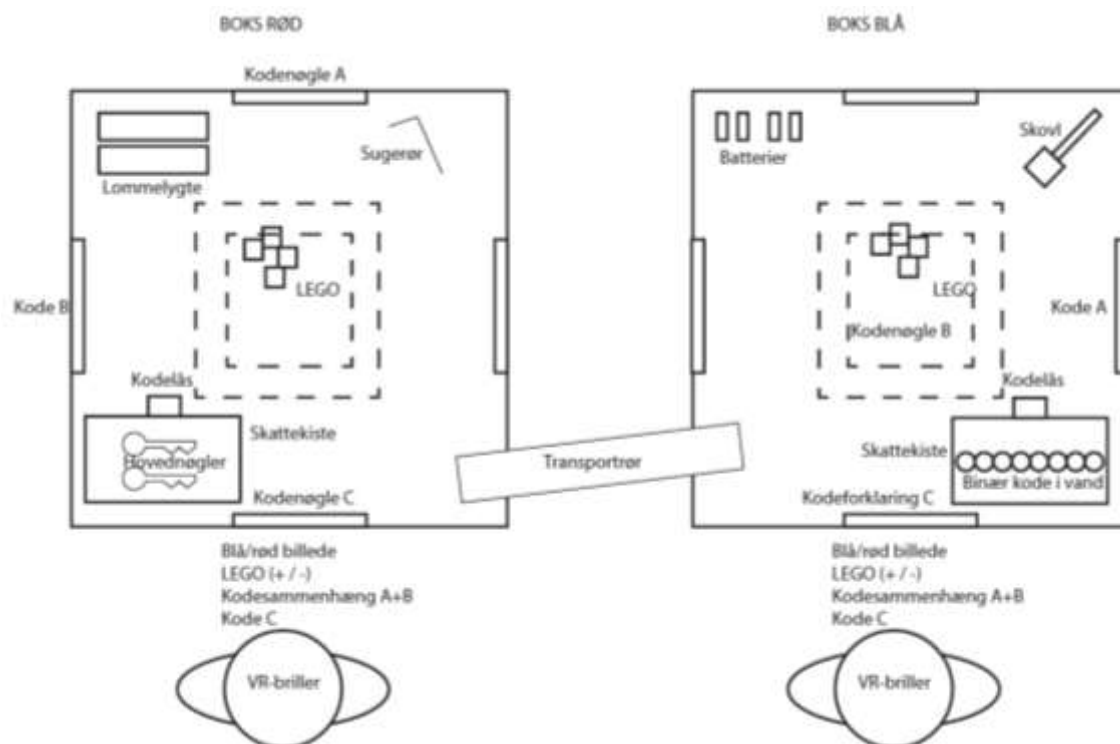
Beskrivelse: Deltagerne skal lade sig begrave levende under en mængde jord der dækker dem fra top til tå. Man tager en snorkel i munden og dykkerbriller på hovedet og pakker sig ind i presenninger for ikke at ødelægge tøj og for at kunne trække vejret. Det er vigtigt at man kan give signal til at ville stoppe, fx ved at have en arm oppe hele tiden, der kan give et signal, hvis man vil op.

Øvelsen kan evt. kombineres med en kims-leg, hvor man inden man bliver begravet skal huske en mængde ting og så fortælle dem bagefter.

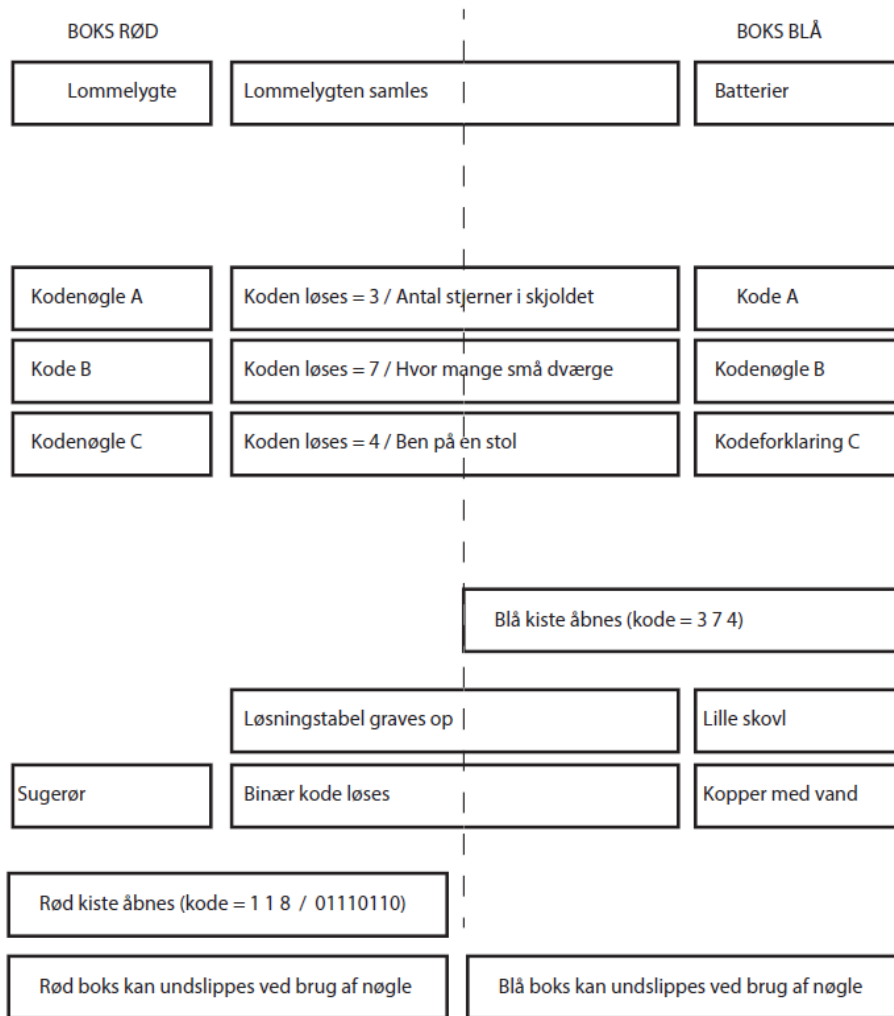


Post 3 - Klaustrofobi:

Materialer: 2 mørke kasser på 1m x 1m x 1m med et rør imellem med ca. Ø12cm og med et låg der kan låses, 2 3-cifrede kodelåse, 2 hængelåse med tilhørende nøgler, 2 kasser der kan aflåses, sugerør, en lille skovl, 8 små shotsglas, 2 lommelygter, batterier, koder, kodenøgler, 2 sæt VR-briller, 2 smartphones



Beskrivelse: 4 deltagere skal arbejde sammen om at få 2 af dem ud af kasserne. De 2 inde i kasserne starter i mørke og skal arbejde under klaustrofobiske forhold mens de 2 udenfor sidder med VR-briller på, der giver information til hvordan man kan løse gåderne inde i kasserne. Her ses løsningsrækken til kasserne:



Først gælder det om at få lys inde i kasserne ved at sætte batterier i de 2 lommelygter. Derefter gælder det om med hjælp fra VR-brillerne at finde ud af hvilken kodenøgle der løser hvilken kode. Kodenøglerne giver 3 spørgsmål ("Antal stjerner i skjoldet", "Hvor mange små dværge" og "Ben på en stol"), der giver henholdsvis tallene 3, 7 og 4. Den kode passer til kodelåsen på den ene kasse. I den kasse findes 8 shotglas. De fungerer som et binært tal idet der i nogle glas bare er vand og i andre er saltvand. Ved at smage på væskerne kan man sammensætte koden 0 1 1 1 0 1 1 0, hvor 0 er vand og 1 er saltvand. VR-brillerne giver et sted i en af kasserne, hvor man kan grave i jorden og finde en tabel, der kan oversætte det binære tal til en 3-cifret kode som er 118. Ved at bruge den på den anden kasse finder man 2 nøgler der kan bruges til at få hovedlåsen op på.

Husk at der skal være mulighed for at komme ud i nødstilfælde, hvorfor det er vigtigt at der ikke er bund i kasserne, så man kan løfte dem væk.

Bemærk at der på kursus også var en LEGO-kode, men at denne ikke virkede og derfor ikke blev brugt. Derudover er der vedhæftet til kompendiet kodenøgler og koder.



De VR-billeder man kunne se i VR-brillerne kan findes på dette link:

<https://kuula.co/profile/danielkragskov>

Billederne blev skabt digitalt i 3D med programmet Blender, der er gratis og kan hentes her:

<https://www.blender.org/>

Post 4 - Frygten for at skulle løse en opgave man ikke ved hvad indebærer:

Materialer: Et rum fyldt med teaterrøg og musik der kører for fuld udblæsning, 60 forskellige ting og sager, slik

Beskrivelse: Deltagerne skal opholde sig i rummet i 5 min. af gangen. De ved ikke hvad de skal holde øje med eller hvad de skal gøre. Inden de går i gang får de et stykke slik. Undervejs skifter instruktøren måske tøj. Når de kommer ud får de et spørgsmål, der kan være forvirrende. Spørgsmålene kunne fx være:

- Hvad sang de i sangen?
- Hvilket nummer var der slået op på i March og Lejr?
- Hvilket stykke slik fik I?
- Hvilken farve trøje havde jeg på da vi startede?
- Hvad lugtede der af derinde?
- Hvad var klokken da vi begyndte?

Post 5 - Frygten for at få et chok:

Materialer: Flødeboller, skyklapper (2 toiletrør sat sammen med elastikbånd), forhindringer

Beskrivelse: Deltagerne skal holde en flødebolle i hånden og fragte den igennem en markeret bane/forhindringsbane rundt om bygningerne på Vork. Flødebollen må ikke gå i stykker. Under hele løbet skal de være iført ”skyklapper” der giver en form for tunnelsyn. Gemt bag bygningsfremspring o. lign. gemmer der sig postmandskab, der skal prøve at give deltagerne et chok og dermed få dem til at knuge hånden sammen om flødebollen - dette er nemlig den naturlige reaktion på at blive forskrækket.

Post 6 - Madfobier:

Materialer: Diverse madvarer i henhold til niveauerne, køkkenvægt

Beskrivelse: Deltagerne skal spise sig igennem en ”madpyramide” af ulækker mad med forskellige niveauer af ulækkerhed. På hvert niveau skal man spise en vis mængde mad som man måler på en vægt. Man kan ”gemme” madvarer fra ét niveau til det næste. Dermed kan det hjælpe en med at få spist nogle af de ting, som ellers ville være svære at komme igennem. Dog tæller den mad man ”gemmer” ikke med i vægtmålet og man kommer derfor generelt til at spise mere hvis man ”gemmer”. For hvert niveau har man max. 5 min til at gennemføre. Her er niveauerne:

- Niveau 1 (400g): Rå kartofler, rugbrød, digestive, selleri, havregryn, tomat
- Niveau 2 (300g): Ost, fløde, rosenkål, hvidløg, ristede løg
- Niveau 3 (200g): Rå løg, kippers på dåse, syltede agurker, chili
- Niveau 4 (100g): Smør, tofu, bønner på dåse
- Niveau 5 (50g): Lever, margarine

Aleneovernatning

Formål: At føle sig tryk ved at være alene udenfor i mørket.

Materialer: Presenninger, snor, pløkker

Beskrivelse: Hver deltager får udpeget et område hvor de må bygge en bivuk og sove for natten. De må ikke lægge sig sammen med hinanden, men skal helt alene klare sig igennem natten. Øvelsen er god, fordi den udfordrer psyken idet der på ingen måde er noget fysisk krævende i opgaven. Men derfor kan det alligevel godt være en overvindelse for nogen.

Inden man går i gang er det en god idé både at tale om hvordan man sørger for at man har det godt fysisk (har varmen inden man sover, har tisset af, bygget bivukken så den giver læ osv.), men også hvordan man finder ro psykisk (hvis der er en lyd så undersøg den, acceptér at det er ok at det er svært at falde i søvn, vær klar over hvor du skal gå hen hvis du har brug for hjælp osv.).

Grænseløbet

Formål: Deltagerne skal udfordres på gruppen og individuelt. Der opsættes en stresset situation, hvor tiden konstant tæller ned.

Materialer: Sedler med kategorier, sedler med individuelle opgaver, sedler med virusser, 2 store terninger, digitalt stopur hvor man kan tilføje tid, snor, bind for øjnene, gaffatape

Beskrivelse:

- Deltagerne deles i to store grupper, som de skal løse opgaver i.
- Man trækker en ny opgave, hver gang man har løst en. Gruppen kan kun løse en opgave af gangen.
- Opgaverne bliver tilfældige idet man trækker en seddel fra tre forskellige kategorier, hver gang man skal have en ny opgave.
- Hver halve time kommer der nyt tema.
- Begge grupper starter på 20 min. og tiden begynder at tælle ned, når løbet går i gang
- Hver gang en opgave er løst får gruppen mere tid.
- Man kan få et "tidsboost" ved at deltagerne laver en individuel opgave (dog må hver deltager kun lave 2 individuelle under hele løbet)
- Man kan komme til at trække virusser, som gør at man bliver ekstra udfordret, når man skal løse opgaver eller miste tid.
- Det hold der til sidst har mest tid, vinder.

Lokations kunne være:

1. Gården
2. Ved Halle
3. Ved søen
4. På boldbanen
5. På engen
6. Ved svinget

Kategorier kunne være:

1. Byg noget (fx: noget højt, en menneskepyramide, noget der sejler, noget der er stort osv.)
2. Vand (fx: flyt vand fra én lokation til en anden, kast vand 10m, drik 10 liter vand)
3. FDF Classic (fx: byg en raftekonstruktion alle kan sidde i, bind 5 forskellige knob, syng 3 sange fra March og Lejr udenad, lav en sjov sketch)

Personlige udfordringer kunne være:

1. Solosang: Find mindst to personer og syng et vers/omkvæd af valgfri sang for denne.
2. Overbevis en kursuschef om: "Jeg tror jeg er gravid, vil du købe en graviditetstest til mig?"
3. Overbevis en kursuschef om: "Tisset i min sovepose"
4. Overbevis en kursuschef om: "Jeg har ikke flere rene underbukser"

5. Skrive og læse et kærlighedsdigt op for en du ikke kender.
6. Kram en person du ikke kender i min. 30 sek.
7. Hold uafbrudt øjenkontakt med en person i 2 min.
8. Giv en du ikke kender et oprigtigt kompliment.
9. Overbevis en du ikke kender om at du har en sjælden sygdom der smitter.
10. Læg dig ned midt i en anden gruppes program i 2 min.

Virus kunne fx være:

1. Handicap: Alle fra holdet skal have bundet en kropsdel fast til én anden fra gruppen indtil næste opgave er løst
2. Handicap: Halvdelen af holdet skal have bind for øjnene de næste 10 minutter
3. Tid: Frys (i må ikke løse opgaver) i halvanden minut
4. Tid: Holdet skal tilsammen lave 100 armbøjninger inden i må fortsætte
5. Tid: Hele holdet skal løbe en gang rundt om deltagerfløjen inden i må fortsætte
6. Tid: Én fra holdet skal løbe op og røre "på gensyn"-skiltet inden i må fortsætte
7. Handicap: Én fra holdet skal bæres (konstant) de næste 10 min.
8. Handicap: Åh nej i har kun et ben hver (hop rundt på et ben i 5 min)
9. Tid: Alle fra holdet skal fortælle 5 funfacts om sig selv inden i må fortsætte
10. Handicap: I må ikke snakke sammen indtil næste opgave er løst

Lasagne på Trangia

Formål: Deltagerne skal tilberede det største mareridt man kan udsætte sig selv for på Trangia - nemlig lasagne.

Materialer: Ingredienser jævnfør opskrift, Trangia, gas, pastamaskine, køkkengrej

Beskrivelse:

- Kødsovs: Snit $\frac{1}{2}$ løg, 2 fed hvidløg og 2 gulerødder og svits det på panden med lidt olie. Steg 120g plantefars til det bliver lysebrunt. Tilføj $\frac{1}{2}$ dåse flåede tomater og smag til med salt, peber og krydderier. Sæt kødsovsen i en skål/tallerken ved siden af.
- Mornay sauce: Smelt 25g smør på en pande. Pisk 1 spiseske mel i til det er samlet til en klump. Tilføj langsomt 2 dl mælk. Tilsæt en knivspids muskatnød og smag til med salt og peber. Put saucen over i en mug.
- Pastaplader: Ælt en elastisk dej af 100g mel, ét æg, en knivspids salt og en teske olie. Rul den fladt ud, kør den igennem pastamaskinen første på stor tykkelse og så mindre og mindre. Skær pladerne ud i ønskede størrelser.
- Organisation: Kog en stak lasagneplader ca. 5 minutter, de skal være bløde men stadig hænge sammen når du løfter dem ud af vandet. Rengør den store gryde, læg 3 små sten (ca. 1 cm diameter og IKKE FLINT) rundt langs kanten af bunden, og sæt den lille gryde i. Lad gasbrænder køre på lidt under medium varme, mens du samler lasagnen i den lille gryde sådan her: Byg nu lasagnen op. Start med ca. 0,8 dl. mornay sauce. Læg lag-på-lag af kød og lasagneplader, og en sjat mornay sauce ind imellem. Slut af med kød og ca. 0,8 dl. mornay sauce, og top af med lidt revet ost. Læg låg på - tilberedning ca. 20 minutter - stik og rør lidt i lasagnen med en gaffel undervejs. Når lasagnepladerne er helt møre, er den spiseklar! Bon appetit!



Blindeløbet

Formål: Deltagerne skal fornemme at de er uden for kontrol, når deres vigtigste sans bliver taget fra dem ved at de får bind for øjnene. De skal igennem et "mareridt" idet de starter med at blive vækket midt om natten og hevet op én efter én. De skal følge en snor der løber igennem terrænet med forskellige stop undervejs og med højtalere der giver lydeffekter undervejs.

Materialer: Hegnspæle, snor, bluetooth-højttaler med skræmmende musik

Post 1 - Vækning:

Materialer: Skræmmemaske, bind til øjnene

Beskrivelse: Deltagerne vækkes én efter én, får bind for øjnene og sættes i gang med at gå langs snoren.

Post 2 - Sovedyr:

Materialer: Presenning, sovedyr

Beskrivelse: Deltagerne stoppes pludseligt og skal nu ned på knæ og lede efter deres sovedyr blandt alle de andres. Når de har fundet deres eget, må de fortsætte.

Post 3 - Kiksen:

Materialer: Kiks, musefælder, tæppe

Beskrivelse: Deltagerne stoppes og bliver bedt om at sætte sig ned på knæ. På et tæppe foran dem får de at vide at der ligger musefælder og en kiks. De skal finde kiksen og spise den, men passe på at de ikke aktiverer musefælderne. Musefælderne er dog IKKE aktiverede. For at lade deltagerne tro at de er det, kan man tage en fra, sætte den til og selv aktivere den på et tidspunkt når deltagerne rører ved en af de andre fælder på tæppet. Når de har fundet kiksen sendes de videre.

Post 4 - Svævebanen:

Materialer: Svævebane, klatresele, hjelm

Beskrivelse: Deltagerne bliver bedt om at tage klatresele på og bliver gjort klar til svævebanen. Lige inden de skal til at køre får man at vide at man må tage bindet af. De skal nu over med svævebanen og samtidig holde godt fast på deres dyr. Når de er ovre på den anden side er de "vågnet" fra mareridtet og kan gå i seng.

Gågadeløb

Formål: Udfordre deltagerne ved at interagere med fremmede mennesker både passivt og aktivt.

Materialer: Lise med opgaver, smartphone, evt. powerbanks, selfiestænger

Beskrivelse:

- Deltagerne er delt op i 3 grupper på 4 personer
- De får udleveret en liste med opgaver
- Opgaverne skal dokumenteres på video/ billede
- Hver gang en opgave er løst, skal den sendes til en instruktør, som godkender opgaven.
- Hver opgave giver point (og forskellige point alt efter sværhedsgrad)

Listen med opgaver:

Nr.	Opgave	point
1	Tag en selfie foran to forskellige kirker	5
2	Tag et billede hvor i er højt oppe over jorden	5
3	Lav vork-mærket med naturmaterialer (billede)	5
4	Tag et billede hvor i tænder lys	5
5	Tag et billede foran et historisk sted	5
6	Tag et billede af holdet der solbader	5
7	Tag et billede hvor holdet laver en menneskepyramide	5
8	Spis en is (billede)	5
9	Tag et billede hvor i efterligner en statue (billedet skal tages foran statuen)	5
10	Giv en fremmed en gave (billede)	10
11	Gør en god gerning for et andet menneske (billede)	10
12	Tag et billede af holdet sammen med en sognepræst	10
13	Tag et billede hvor i har fødderne i vand	10
14	Lav noget akrobatisk (video)	10
15	Lav en rap om vork (video)	10
16	Få en ting gratis af en fremmede (billede)	10
17	Få en hilsen i jeres dagbog fra en fremmed	10
18	Én fra holdet skal stille sig på en bænk og læse et forårsdigt højt (video)	10

19	Optag en video, hvor I danser følelsen "glæde"	10
20	Giv en fremmed et kram	10
21	Få en fremmed til at købe noget til jer. (billede med fremmed + kvittering)	20
22	Lav en sketch på gågaden (ekstra point, hvis i tjener penge på det) (video)	20
23	Leg en leg, hvor i får mindst én fremmed til at deltage (video)	20
24	Iscenesæt et klassisk mareridt (billede)	20
25	Syng en sang fra march og lejr på gågaden (ekstra point hvis i tjener penge på det) (video)	20
26	Hjælp nogen med deres arbejde	20
27	Få en fremmed til at fortælle om hvad han/hun er bange for (video)	20
28	Tag et billede af en fremmed i en af jeres FDF-skjorter	20
29	Lav det bedste holdråb	1-20
30	Tag det bedste holdbillede	1-20

Derudover er der følgende regler:

- Alle opgaver skal dokumenteres på billede eller video (se hvad der står anført i beskrivelsen).
- Hver gang en opgave er løst, skal den sendes til en instruktør. Opgaverne må gerne sendes løbende. Opgaverne giver kun point, hvis de er sendt inden tiden er gået.
- Vinderholdet er dem der til sidst har flest point.
- Husk at brug jeres sunde fornuft, når man skal interagere med fremmede.

Det store mareridtsløb

Formål: At skræmme deltagerne. Og at vise hvordan man kan bruge lokations som inspiration til at lave løb ud fra.



Post 1 - Vandværket:

Materialer: 2 spande med vand med frugtfarve i, snore til spandene, kort til næste post

Beskrivelse: Deltagerne får at vide at Vandværket har isoleret en mængde giftstof som de ikke har kunne klassificere. Dermed har de heller ikke kunne komme af med det. De beholdere som væskerne befinder sig i kan ikke holde tæt i særlig lang tid, så den eneste mulighed er at dumpe dem det sted der er mindst skadeligt for mennesker. Der er to udpegede muligheder. Enten kan man dumpe det i Vejle fjord og gøre uoprettelig skade på havmiljøet i fjorden eller man kan dumpe det i skoven og forurene grundvandet i Vejle og omegn. Deltagerne skal individuelt og med lukkede øjne træffe deres valg. Alt efter hvad de vælger bliver de sendt afsted på de to hold med spandene.

Post 2A - Havnen:

Materialer: Kort til næste post.

Beskrivelse: Død post. Deltagerne skal dumpe indholdet af spanden i havnen og fortsætte til næste post.

Post 2B - Skoven:

Materialer: Kort til næste post.

Beskrivelse: Død post. Deltagerne skal dumpe indholdet af spanden i havnen og fortsætte til næste post.

Post 3 - Kirkegården:

Materialer: Gravstens-Sudoku-spil

Beskrivelse: Deltagerne får at vide at den lokale graver har haft mistanke om en række underlige dødsfald blandt sognets borgere. Han har derfor placeret gravene så der er et system i, hvilke grave der er mistænkelige. For at det ikke har været alt for tydeligt, har han lavet et system, hvor gravene umiddelbart er skjulte, men sådan så man kan finde sammenhængen hvis man leder efter den. Foran deltagerne ligger 81 grave med navne, årstal og symboler. De ligger i et 9 x 9 system ligesom i en Sudoku. Deltagerne skal regne ud at det er en Sudoku og så skal de løse den ved at oversætte symbolerne på gravstenene til tal og dermed finde 27 mistænkelige døde.



Se evt. bilaget med det fulde Sudoku-spil.

Post 4 - Hospitalet:

Materialer: Journaler, stød-armbånd

Beskrivelse: Inden for et område ligger der en række journaler spredt ud. Deltagerne skal nu med information fra tidligere post finde frem til de rigtige journaler og udlede de korrekte informationer. Når deltagerne er inden for området skal de være iført stød-armbånd der en gang imellem giver et stød.

Se evt. bilaget med journalerne.

Post 5 - Opklaring:

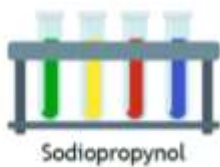
Materialer: Hovedkort, adressebog, flagermuselygter

Beskrivelse: Deltagerne skal sammenstykke informationerne de har indsamlet og sammenholde toxologi-niveauet, navnene og deres adresser. På den måde kan man indsnævre kilden til smitte som så er Mørkedalsvej 28 (Nederbrogård). Deltagerne skal nu bevæge sig derned med lygter.



Eksperimentet:

Materialer: Frugtfarve (sodiopropynol), eddikesyre (svovlsyre), bagepulver (magnesiumsulfat), ren sulfon (plastisk bindemiddel), konisk kolbe, bord, lyd og lyseffekter.



Beskrivelse: Deltagerne kommer hen til Mørkedalsvej og ser som det første et bord med lys-spot på. Der er stillet op til at lave eksperimenter på. Deltagerne skal nu forsøge at udføre eksperimentet for at prøve at finde en modgift til den gift der er produceret. Når deltagerne følger beskrivelsen (findes i bilaget, læg dog mærke til at ingredienserne er opdagede, de rigtige står i dette afsnit under materialer i

parentes) og blander tingene sker der en reaktion i kolben, der får en lille skumsøjle til at stige op. Husk at bruge handsker og evt. briller, da eddikesyre kan være lidt krads.

Lige så snart søjlen stiger op gives der signal til lys og lydeffekter og høje eksplosionslyde og røgeffekter får alle til at flygte tilbage til aftalt sted.

Mareridtet:

Materialer: Flasker med knæklys og forskellige frugtfarver i, tragte med farvekoder, vanddunke, kort med placeringer, udklædning til fangere (nylonstrømper, røde pandelamper, malerdragter), bind for øjnene, strips, saks

Beskrivelse: Rundt omkring eksperimentbordet sidder en mængde kort, der angiver, hvor der stadig er kemikalier der skal filtreres væk. Det gælder nu om at finde kemikalier og finde den rigtige tragt at filtrere igennem ved at sammenholde farven på væsken med farven på tragten.



Rundt omkring på grunden går der fangere rundt med røde lygter. I starten er de langsomme, men efterhånden som legen skrider frem skal de bevæge sig hurtigere og hurtigere. Man kan blive fanget og placeret et sted, hvor man kan flygte fra. Når legen er ved at være slut bliver man sat i en aflåst bil med bind for øjnene og strips om hænderne.

Når alle er fanget bliver de kørt tilbage til udkanten af Vork, sat af i siden af vejen og givet en saks. Mens de stadig har bind for øjnene kører instruktørerne væk og de skal nu selv finde hjem til Vork og i seng.