



FDF

FRIVILLIGT
DRENG- OG PIGE-
FORBUND

Kompendium – Dream Team

FDF Seniorkursus Vork – Efteråret 2022

Instruktører:

- Esther Johansen, esther.m.johansen@gmail.com, 31503042
- Daniel Kragsskov, danielkragsskov@gmail.com, 25795643
- Maria Ladefoged Eriksen, marialeriksen@gmail.com, 28439239

Resume af gruppen

Gruppen Dreamteam havde fokus på gruppedynamik og at arbejde sammen inden for en temaramme, der handlede om at blive optaget i det eftertragtede Dreamteam. Deltagerne kom igennem en lang række personlighedstests og prøvelser, der til slut skulle afgøre, om de var blandt de udvalgte.



Indhold

Liste over personlighedstests	3
Ankomstleg	9
Stormester	9
Ubådsspillet	12
Bilag 1: Regler	15
Bilag 2: Rollekort Kaptajn	16
Bilag 3: Rollekort Navigator	17
Bilag 4: Rollekort Sonar-operatør	18
Bilag 5: Rollekort Maskinmester	19
Bilag 6: Rollekort Maskinmester	20
Bilag 7: Måleinstrumenter	21
Bilag 8: Motorskematik	23
Bilag 9: Træningskort	24
Bilag 10: Missionskort	25
Bilag 11: Hændelseskort	26
16 personalities	27
Bilag 1: Poster til 16 personalities-løb	28
Bilag 2: Advokat	32
Bilag 3: Protagonist	33
Bilag 4: Logistiker	34
Bilag 5: Arkitekt	37
Bilag 6: Logiker	38
Bilag 6: Logiker	40
Hyper-samarbejds-cirkel-udfordring	41
Bilag 1: Musisk intelligens	44
Bilag 2: Naturalistisk intelligens	50
Bilag 3: Intrapersonel intelligens	52
Bilag 4: Sproglig intelligens	53
Bilag 5: Social intelligens	54
Bilag 6: Filofisk intelligens	57
Opgaver efter eget valg - Tørskind Grusgrav	60
Bilag 1 - Opgavebeskrivelser	61

Bilag 2 - Pointark	63
Bilag 3 - Gåder og svarark	65
Bilag 4 - O-løb	67
Bilag 5 - gåde	68

Liste over personlighedstests

I løbet af kurset har I lavet en lang række tests og udfordringer, der hver især har givet en række typer/kategorier. Her ses listen over en lang række af disse:

16 personalities: <https://www.16personalities.com/da>

Enneagram: <https://thinkaboutresults.dk/>

IQ-test: <https://mensa.dk/iqtest/>

Flyvertest: <http://www.forsvaret.one/flytesten/>

Coopertest: <https://iform.dk/traening/test-coopertest>

DISC-testen: Se næste side i kompendiet

9. klasses matematiktest: www.prøvebanken.dk

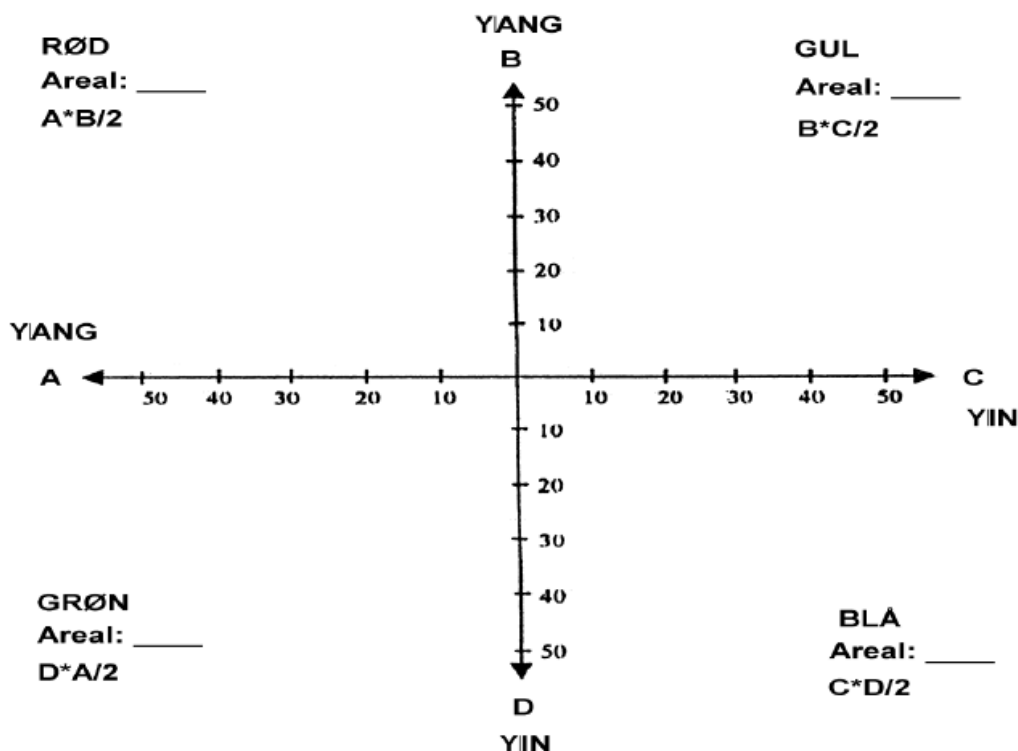
Sådan er Jeg		Passer ikke, næste	Både og	Passer næsten	Passer fint
1	Jeg gør altid hvad jeg kan for at få den ting jeg arbejder med fra hånden, før jeg tager fast på noget nyt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Jeg trives bedst, når situationen kræver handling og hurtige beslutninger	<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"/>
4	Jeg går nødigt 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"/>
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"/>
6	Jeg har ikke noget imod at vække opmærksomhed.	<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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
19	Jeg bruger tit billeder og illustrationer, når jeg skal forklare noget.	<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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
27	Jeg har ofte svært ved at skjule selv mine dybere følelser.	<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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
32	Jeg bliver let utryg, hvis jeg ikke kan overse konsekvenserne af det, der sker omkring mig.	<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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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"/>

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 Svestrup, AUC, og psykolog Søren Keldorff, AUC har hjulpet med relevant materiale.

Teksten kan bruge 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)

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, fantasten, 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:

Materialer:

- Kuglepenne
- Ark med testen
- Ark med aflæsningsskema

Ankomstleg

Da I ankom til Vork, legede vi en version af 'Enlig mor fra Tåstrup' som er en simpel fællesleg. Legen blev ændret, så den passede i temarammen omkring Enneagram-testen, så der var dermed 9 forskellige personlighedstyper. Dette er et eksempel på, hvordan en leg kan ændres, for at passe i en temaramme.

Forberedelse

Gennemtænk de forskellige 'typer', så man er klar på at fremvise dem for de andre, som skal lege.

Selve aktiviteten

Legens grund-regler kan findes på Legedatabasen.dk.

Start med at instruere 1-2 typer i legen. Prøv derefter et par runder med dem, og tilføj herefter flere undervejs.

Typer til enneagram-legen:

Type 1: Perfektionist; De andre retter lige på personens tøj, sætter håret osv.

Type 2: Hjælper; De andre giver et kram til personen.

Type 3: Udretter; Alle tre sidder koncentrerede ved en computer eller bog.

Type 4: Individualist; Personen i midten beundrer noget (med et dybt suk), mens de andre tager hænderne op og 'spejder' efter det beundringsværdige.

Type 5: Specialist; Personen i midten holder en 'lup' og de to andre kigger interesserede med.

Type 6: Skeptiker; Personen i midten går catwalk - de to ved siden af ryster kritiske på hovedet.

Type 7: Visionær; Får en god idé (noget med en finger i vejret) og de to andre nikker entusiastisk.

Type 8: Udfordrer; Laver superman-pose, de to andre er Supermands kappe.

Type 9: Fredsskaber; De to i midten samler hænderne i fredsposition og den i midten 'mediterer'.

Stormester

Det store stormester-løb var inddelt i fire poster, der alle havde en kuvert med en opgave i stil med det kendte tv-program. Alle opgaverne havde flere forskellige løsninger, og der blev uddelt point efter hvor godt og hvor kreativt, opgaverne blev løst.

Forberedelse

Få sat op og placeret materialer til de forskellige poster. Sørg også for at overveje, om der er brug for postmandskab, om postmandskabet eventuelt kan have to poster samtidig, eller om nogen af posterne kan være døde. I vores version af løbet krævede alle fire poster, at der var postmandskab på posten.

Opgave-oversigt

Opgave 1

Beskrivelse:

I skal finde nøglen til hængelåsen og åbne kassen. I skal blive i rummet indtil kassen er åbnet.

Til instruktør:

Løsning 1

kodelås (regnestykker med farver) med besked om hvordan man kommer ud: der hænger en masse regnestykker på forskellig farvede papirer + der hænger tre farvede papirer i den rigtige rækkefølge: deltagerne skal regne ud at de papirer der hænger angiver hvilke regnestykker der skal bruges + i hvilken rækkefølge. Når de åbner kodelåsen, står der: kig *det sted nøglen er gemt?*

Løsning 2

En eller anden kode, som også giver talkoden til kodelåsen

Løsning 3

De finder tilfældigvis nøglen

Løsning 4

Instruktøren har en nøgle, så hvis de spørger instruktøren, kan de også få nøglen

Dead ends:

Der hænger en masse nøgler rundt omkring/krukke med nøgler ingen af dem er rigtige

En masse random ting:

bøger

alt godt fra ubåden

For at komme ud skal deltagerne have åbnet kassen med nøglelås på.

Materialer:

Røg, lys og lyd (smede)

Krukke med nøgler

Kodelås

2 ting der kan sættes en hængelås på

En masse regnestykker på forskellig farvet papir

Tre stykker papir i de farver der passer med de rigtige regnestykker

Bøger

Besked hvor der står hvor nøglen er gemt

Random ting fra ubåden

Hængelås inkl. 2 nøgler

Noget at putte ned i kassen

Opgave 2

Beskrivelse:

Udklæd en frugt, så den ligner en anden frugt mest muligt.

Til instruktør:

Der ligger materialer til det inde i presenningen. De må gerne finde andre materialer, hvis de selv kommer på idéen.

Materialer:

Rafter

Presenning

Snor

Papir

tuscher

Opgave 3

Beskrivelse:

I skal bygge en model af Fergie i målestoksforhold 1:10

Materialer:

Ting i halle (superviseret af smede)

Opgave 4

Beskrivelse: Få noget hurtigst muligt ned af bakken. det skal have kontakt med jorden hele tiden og det skal skal blive på banen. I har ét forsøg.

Til instruktør:

Husk deltagerne har 1 forsøg og husk at tage tid.

Materialer:

Markering af bane

Ting de kan finde i halle/ubåden

Sted	DISC	Aktivitet	Materialer	Point
1. Deltagerbad i kælderens (røg + lys + musik)	Rød	“Escaperoom” Der er en kasse, der er aflåst. I kassen står der hvordan man kommer ud. Mange nøgler	Røg Lys Kasse med nøglelås på. Kasse med kodelås på.	
2. Gården (4 rafter i pressening)	Gul	Klæd en frugt ud, så det ligner en anden frugt mest muligt	Frugt tuscher Papir andet godt	
3. Halle indenfor	Blå	Byg en model af Fergie i målestoksforhold 1:10	Ting i Halle: træ, sav, søm	
4. Halle (ved siden af)	Grøn	Få noget hurtigst muligt ned af bakken. det skal have kontakt med jorden, skal blive på banen, 1 forsøg.	Ting fra Halle/ubåden	

Tidsplan	Hold 1	Hold 2	Hold 3
10:00-10:15	Introduktion	Introduktion	Introduktion
10:15-10:35	Opgave 1	Opgave 2	Opgave 3
10:40-11:00	Opgave 2	Opgave 3	Opgave 4
11:05-11:25	Opgave 3	Opgave 4	Opgave 1
11:30-11:50	Opgave 4	Opgave 1	Opgave 2
11:50-12:00	Afrunding	Afrunding	Afrunding

Ubådsspillet

To hold (ubåde) dystet mod hinanden i et strategisk spil om at finde guld og torpedere den anden ubåd. Hver person på holdet har en helt særlig rolle med særlige evner og opgaver, der skal udføres for at holdet med succes kan klare missionen.

Materialeliste

- Rafter
- Presseninger
- Besnørringsreb/høspindergarn
- 2 lange rør (periskober)
- 2 våddragter
- 2 dykkerbriller
- 4 spande
- 4 mugs
- 2 brandslukningsattrapper
- 2 forbindinger
- 4 sakse
- 2 sæt cykellygter
- 2 borde
- 2 ruller gaffatape
- 10 guldbarrer
- Evt. højttaler til musik
- Evt. vandslange til at give lidt skumsprøjt

Forberedelse

De to ubåde bygges ved siden af hinanden med en afstand på ca. 3 meter. De kan fx hver især bygges af 8 rafter, presseninger og snor, så hver ubåd er ca. 8x1,5m. Man kan også meget mere simpelt bygge den op som en adskillelse med bare én pressening og nogle markerede felter. Det vigtigste er at man ikke direkte kan se hvad den anden ubåd foretager sig, men at man kan høre hvilke kommandoer de råber.

Selve aktiviteten

Ubådsspillet kan spilles i flere runder. Det anbefales at man spiller en testrunde, hvor det bare gælder om at finde guld, hvorefter man kan spille en eller flere runder hvor man både skal finde guld og skal skyde den anden ubåd.

Hver runde foregår sådan at hvert hold skiftes til at have en tur. Det er instruktørens rolle at notere hver handling ned på sit kort, sådan så man kan konstatere om det 1. er et lovligt træk ifølge reglerne og 2. hvilke konsekvenser det kan have på spillet. Derudover skal instruktøren løbende uddele hændelseskort alt efter hvordan spillet forløber.

Derudover kan man læse de detaljerede regler i bilaget.

Spillet er lige pt. sat op til at det er 2 hold a 5 personer hver. Man kan slå roller sammen, eller have flere af den samme rolle (bortset fra kaptajnen),

alt efter hvor mange personer der skal være med til aktiviteten. Det gør ikke så meget hvis ét hold er én person mere.

OBS: Under aktiviteten lærte vi at der skal laves en lille ekstra regel, hvis det ikke skal være den ubåd der skyder først og rammer, der automatisk vinder. Dette kan gøres ved at man har en regel om at det tager fx 5 runder før man kan affyre en ny torpedo. På denne måde kan den ramte ubåd nå at løse nødsituationer og samtidig sejle væk.

Bilagene i dette kompendie er sat op til at spillet foregår på Vork. Tanken med søkortene er fx at de på en lidt kryptisk måde gengiver det virkelige kort over Vork. Når man så skal lede efter guld, gælder det om at forstå denne abstrakte form for kortlægning. Dermed kan kortene heller ikke bruges 1:1 andre steder. Jeg vil foreslå at man ret simpelt bare kan tage et kort-udtræk som 1:25000 kort, printe ud og så tegne spilleplade-grided henover, hvis man ikke vil ud i at bruge tid på at lave en søkort grafik - spillet vil også fint fungere på den måde. Her kan man så definere hvad der tæller som dybt vand og hvad der er land.

Bilag 1: Regler

Ubådsmissionen

Mål
 Find guldbarrer (25 point pr. stk.)
 Torpedere den fjendtlige ubåd (100 point)

Runde
 Hvert hold skifter til at udføre en runde. Her kan man gøre en af følgende handlinger:
 - Sejle max. 2 felter (neddykket)
 - Sejle max. 5 felter (uddykket)
 - Neddyk/Uddyk
 - Affyre en torpedo
 - Brug sonar (neddykket)
 - Brug periskop (uddykket)
 - Udsende dykker

Der må maksimalt gå 1 min. før en handling er blevet besluttet. Er man handlingslammet pga. fx en nødsituation går turen videre til modstanderholdet.

Undervejs

Man kan til enhver tid:
 - Lægge taktik, og bevæge sig rundt i ubåden
 - Løse nødsituationer
 - Andre på ballasttanke

Afsøgning af guldbarrer
 Guldbarrer findes på et felt indenfor de afmærkede afsøgningsområder. Der kan være mere end 1 guldbar i hvert felt og i hvert område. Brug sonaren til at spore jer ind på forekomsterne. Når man er på et felt med guldbarrer kan man udsende dykkeren. Så længe dykkeren er udenfor ubåden springes ens tur over. Modstanderen må foretage en runde hvert minut.

Afsøgning af fjendtlig ubåd
 Den fjendtlige ubåd kan både spores med sonar og med periskop (kun når den er uddykket). Er man indenfor 5 felter af fjenden kan man ramme med en torpedo hvis denne sendes i den rigtige retning. Udover at få point vil det beskædigede modstanderens ubåd.

Navigation og sonar
 Ubåden kan bevæge sig N, S, Ø og V. Den kan samtidig både være neddykket (under vand) og uddykket (i vandskorpen). Navigatøren indtegner ruten og orienterer kaptajnen undervejs. Sonar-operatøren kan ved at lytte til den fjendtlige ubåds kommandoer prøve at regne dens position ud.

Færdiggørelse af missionen
 Missionen slutter når et af følgende er sket:
 - En af ubådene er blevet ramt af 2 torpedoer
 - Alt guld er blevet fundet
 - Tiden løber ud

Maskinrummet

Bemanding
 Maskinmester
Udstyr
 Ballasttank 1
 Dieselmotor
 Elektrisk motor

Broen
Bemanding
 Kaptajn
Udstyr
 Periskop
 Telekom-anlæg
 Førstehjælpsudstyr
 Brandudstyr
 Dykkerudstyr

Radiorummet
Bemanding
 Navigatør
 Sonar-operatør
Udstyr
 Navigationskort
 Sonarkort
 Sonar

Torpedorummet
Bemanding
 Dykker
Udstyr
 Ballasttank 2
 4 torpedorør (+ sluse)

Nødsituationer Er man i en nødsituation kan man ikke gøre andet end at få løst denne situation.

Brand
Årsag: Torpedering, grundstød, maskinefejl, torpedofejl
Løsning: Skodder lukkes, brandudstyr tændes

Læk
Årsag: Torpedering, grundstød, periskopfejl, torpedofejl
Løsning: Skodder lukkes, dykker reparerer, vand pumpes ud

Person-skade
Årsag: Torpedering, grundstød, maskinefejl, torpedofejl
Løsning: Tilstskedekommen evakueres til sikker sektor, der gives førstehjælp

CO₂-for-giftening
Årsag: Torpedering, maskinefejl, torpedofejl
Løsning: Skodder lukkes, motor slukkes, der ventes i runde før der igen kan åbnes og tøendes

Bilag 2: Rollekort Kaptajn

Kaptajn ★ ★ ★

Kaptajns opgave er at holde overblik over at missionen gennemføres ved at lede og fordele opgaverne på ubåden. Kaptajnen skal gerne bare kunne beordre andre til opgaverne med myndighed og autoritet og skære igennem når svære beslutninger træffes. For at kunne træffe gode beslutninger gælder det dog om at stole på sit mandskabs indsigt i hver deres område.

Kommandering

I hver runde er det kaptajnen der endeligt angiver holdets handlinger. Dette gøres i højt stemmeleje. Kaptajnen kan på holdets vejne afgive følgende ordrer:

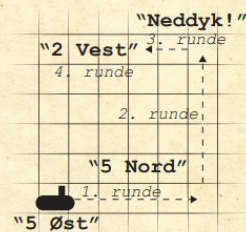
- Fx. "Sejl 2 felter øst" (neddykket)
- Fx. "Sejl 5 felter nord" (uddykket)
- Fx. "Neddykning!" / "Uddykning!"
- Fx. "Affyr torpedo mod vest!"
- Fx. "Tænd sonar" (neddykket)
- Fx. "Periskop hejses" (uddykket)
- Fx. "Udsend dykker"

Periskop

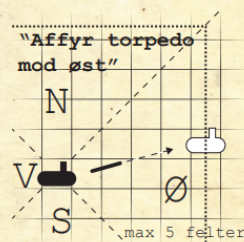
Kaptajnen kan selv efter ordreafgivning bruge sit teleskop og dermed indhente oplysninger om havoverfladen. Hvis den fjendtlige ubåd er uddykket og der ikke er land imellem de to ubåde, vil periskopet vise hvilken retning den anden ubåd befinder sig i. Dette er uanset afstanden til den anden ubåd.

Almen ubådshåndtering

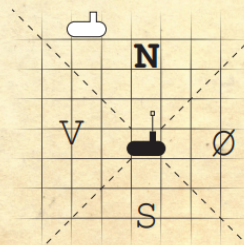
Kaptajnen kan lukke skodder, udføre førstehjælp, udføre brandslukning og betjene ballasttanke.



Runder og kommandering



Affyring af torpedo



Brug af periskop

Navigator ★ ★

Navigatoren holder øje med ubådens kurs og rute og planlægger sammen med kaptajnen hvor ubåden skal sejle hen. Navigatoren er den taktiske hjerne bag operationen og arbejder tæt sammen med sonar-operatøren for at snørre fjenden. Det er vigtigt at kunne tænke frem i tiden og overveje det næste træk. God kommunikation med kaptajnen er essentielt.

Navigation og taktik

Navigatorens opgave er at læse og forstå søkortet samtidig med at man indtegner ubådens rute. Derudover er det en god idé at notere observationer foretaget med sonar og periskop.

Kortet har følgende signaturer:

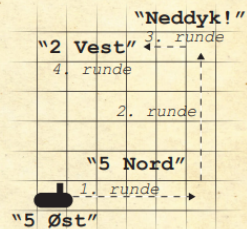
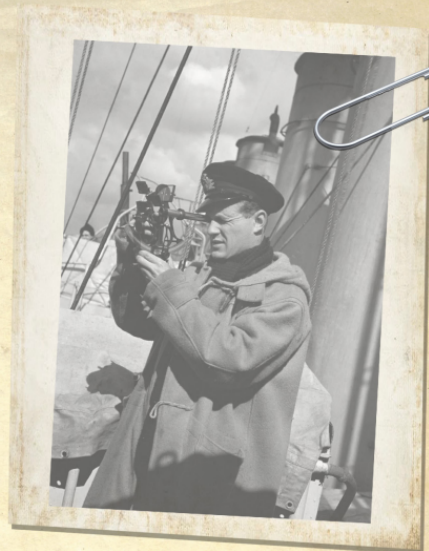
Land

Lavt vand (her kan ikke dykkes)

Dybt vand (her kan dykkes)

Potentielt guldområde

Havn



Navigation efter kaptajnens kommandoer

Hold øje med om ubåden kan dykke og at man ikke støder på grund. Sker dette vil der opstå nødsituationer og skader på ubåden.

Der kan være flere guldforekomster i hvert guldområde. Guld kan ligeledes være en smule udenfor områderne, men der er ingen garanti for at der er guld i områderne. Der kan kun være guld på dybt vand.

På felter hvor der er mere end en signatur vil dybt vand have forrang over lavt vand. Begge dele har forrang over land.

Almen ubådshåndtering

Navigatoren kan lukke skodder, udføre førstehjælp, udføre brandslukning og betjene ballasttanke.

Sonar-operatør ★

Sonar-operatøren har til opgave at bruge sine ører til at opfange fjenden gennem dybet. Ved at være snu kan man på baggrund af den information lægge en bedre taktik og angribe eller undgå den fjendtlige ubåd. Sammen med navigatøren skal sonar-operatøren læse og forstå søkortet og hvordan fjenden potentielt bevæger sig igennem vandet. Derudover videregiver sonar-operatøren oplysninger fra sonaren, der kan bruges til at afsøge områder for guld.

Radio-aflytning

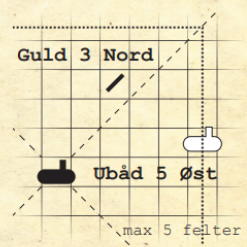
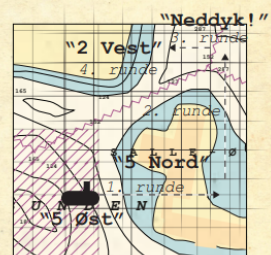
Ved at lytte til kommandoerne fra den fjendtlige ubåds kaptajn, kan man plote den rute, modstanderne sejler. Dette noteres ned på det transparente ark og kan overlægges kortet og dermed afprøve forskellige teoretiske positioner. Derudover kan man via radioaflytning opfange andre signaler om hvad fjenden foretager sig.

Sonar

Hvis kaptajnen beordrer at sonaren bruges, er det sonar-operatøren der får oplysningerne. Her kan man få meldinger om nærliggende ubåde eller guld. Disse angives med en retning og en afstand.

Almen ubådshåndtering

Sonar-operatøren kan lukke skodder, udføre førstehjælp, udføre brandslukning og betjene ballasttanke.



Brug af sonar

Maskinmester ★ ★

Maskinmesteren har en meget specialiseret opgave i at holde øje med ubådens to motorer - den elektriske (neddykket) og den der kører på diesel (uddykket). Der kan opstå mange fejl i maskineriet og dette er den hyppigste årsag til nødsituationer på ubåden.

Maskinmesteren skal understøtte kaptajnens beslutninger, men har brug for hjælp fra hele besætningen til at holde motoren kørende uden fejl.

Maskinstyring

De to motorer skal bruges på de korrekte tidspunkter:

Elektrisk motor (rødt lys): Neddykket
Dieselmotor (hvidt lys): Uddykket

Engang imellem vil motoren i starten af hver runde melde fejl. Når dette sker, har besætningen 1 minut til at løse fejlen. Dette sker ved at finde løsningen på fejlmeddelelsen ved at kombinere maskinmesterens skematiske tegning med instrumenterne rundt omkring i ubåden.

Når løsningen er fundet råber maskinmesteren den højt, som fx: "Fejl A210, 500 Bar"

Det er en god idé at orientere sig om instrumenterne inden ubåden sejler.

Ballasttanke

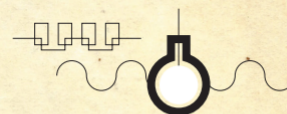
Maskinmesteren har også ansvar for at ballasttankene bliver fyldt (neddykket) eller tømt (uddykket) i forbindelse med at kaptajnen beordrer dette. Andre kan dog også godt betjene ballasttankene.

Almen ubådshåndtering

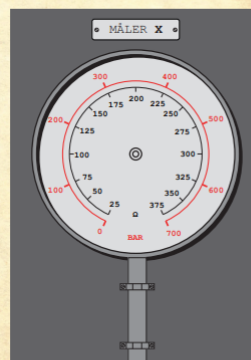
Maskinmesteren kan lukke skodder, udføre førstehjælp, udføre brandslukning og betjene ballasttanke.



Neddykket (rød)



Uddykket (hvid)



Eksempel på instrument

Dykker ★

Dykkeren er specialist i at udføre operationer udenfor ubåden. Dette er utrolig praktisk når guld skal indsamles, men også brugbart i nødsituationer. Dykkeren må tit bruge sin egen fysiske formåen til at løse opgaver og skal derfor være i god form. Derudover adlyder dykkeren enhver ordre og forstår at det er missionskritisk at man underordner sig kaptajnens taktik.

Gulddykning

Når ubåden er på et felt med guld (registreret af sonar), kan dykkeren sendes ud for at finde dette. Søkortet viser også lokationer på vork. Ud fra dette kan en guldbar findes på det pågældende sted. For at bevæge sig udenfor ubåden skal dykkeren selvfølgelig iføre sig dykkerdragt og derefter forlade ubåden gennem torpedorøret.

Udvendig reparation

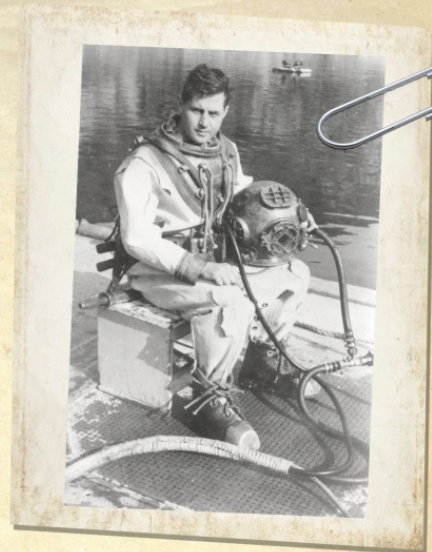
Under nødsituationer kan der opstå læk i ubådens skrog. Disse kan blive repareret udefra hvis sektionen er lukket med skodder. Dykkerdragt og udgang gennem torpedorør skal også her bruges.

Torpedering

Dykkeren lader torpedorørene. På ordre om affyring fra kaptajnen skal dykkeren lade og efterfølgende skyde torpedoen ud af ubåden. Skal dykkeren bruge røret til ind/udgang, kan der ikke være torpedoer i det.

Almen ubådshåndtering

Dykkeren kan lukke skodder, udføre førstehjælp, udføre brandslukning og betjene ballasttanke.

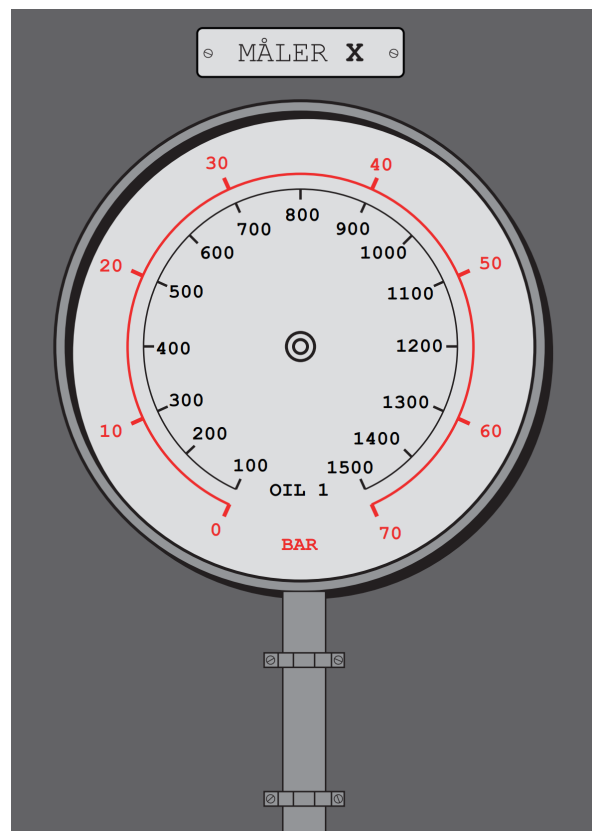
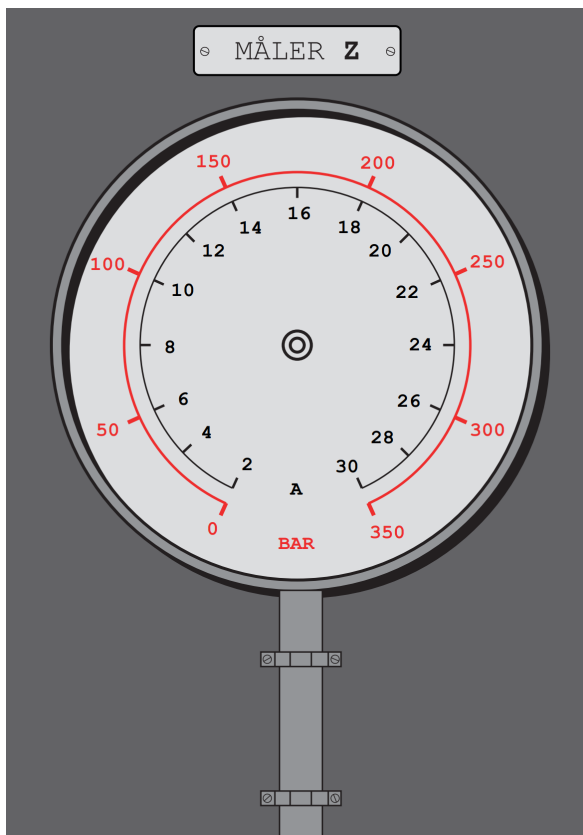
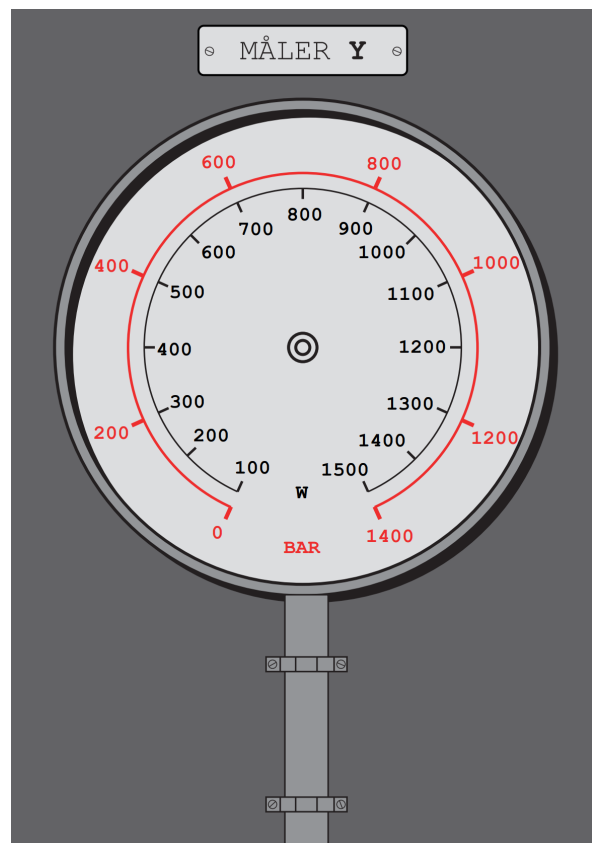
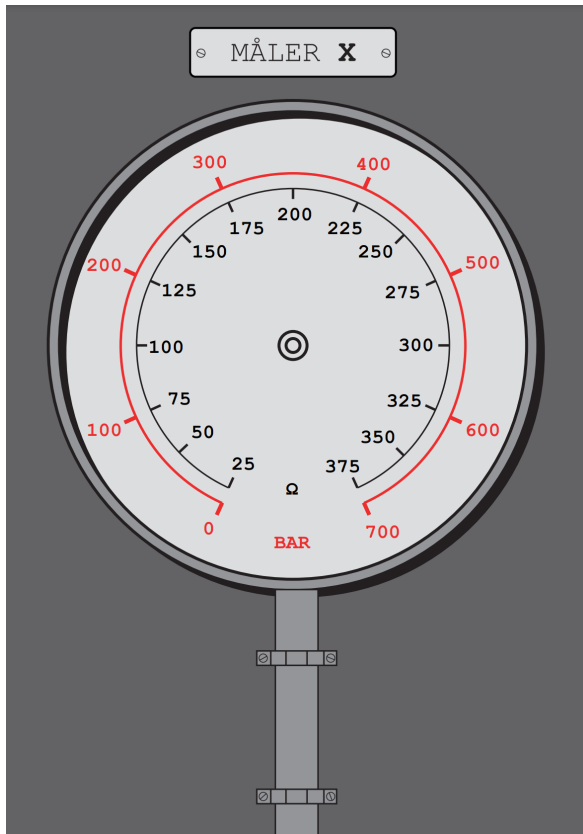


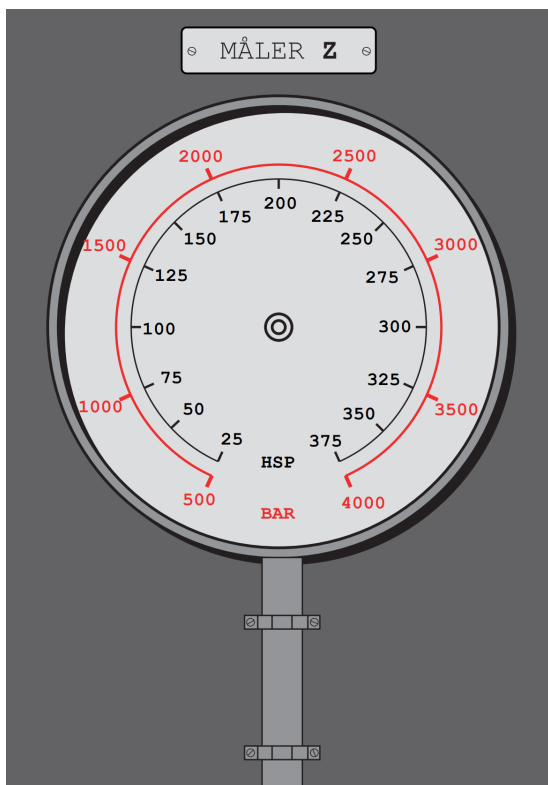
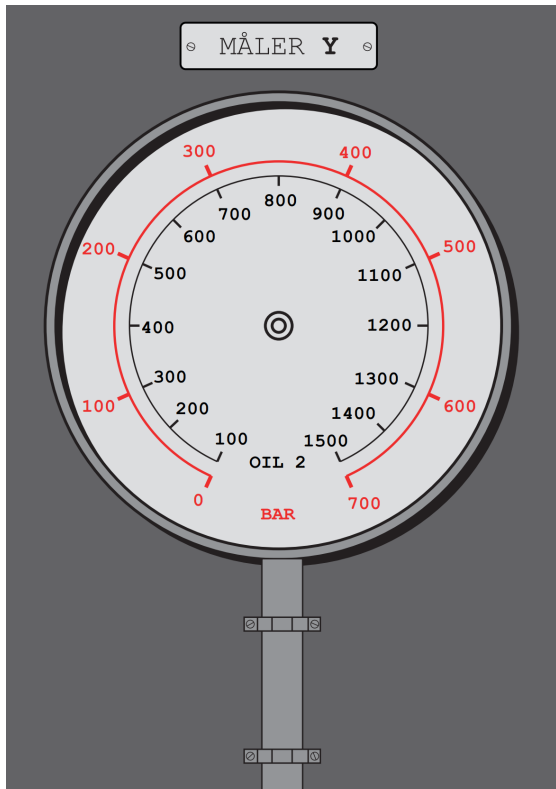
Dette er også et sted på Vork



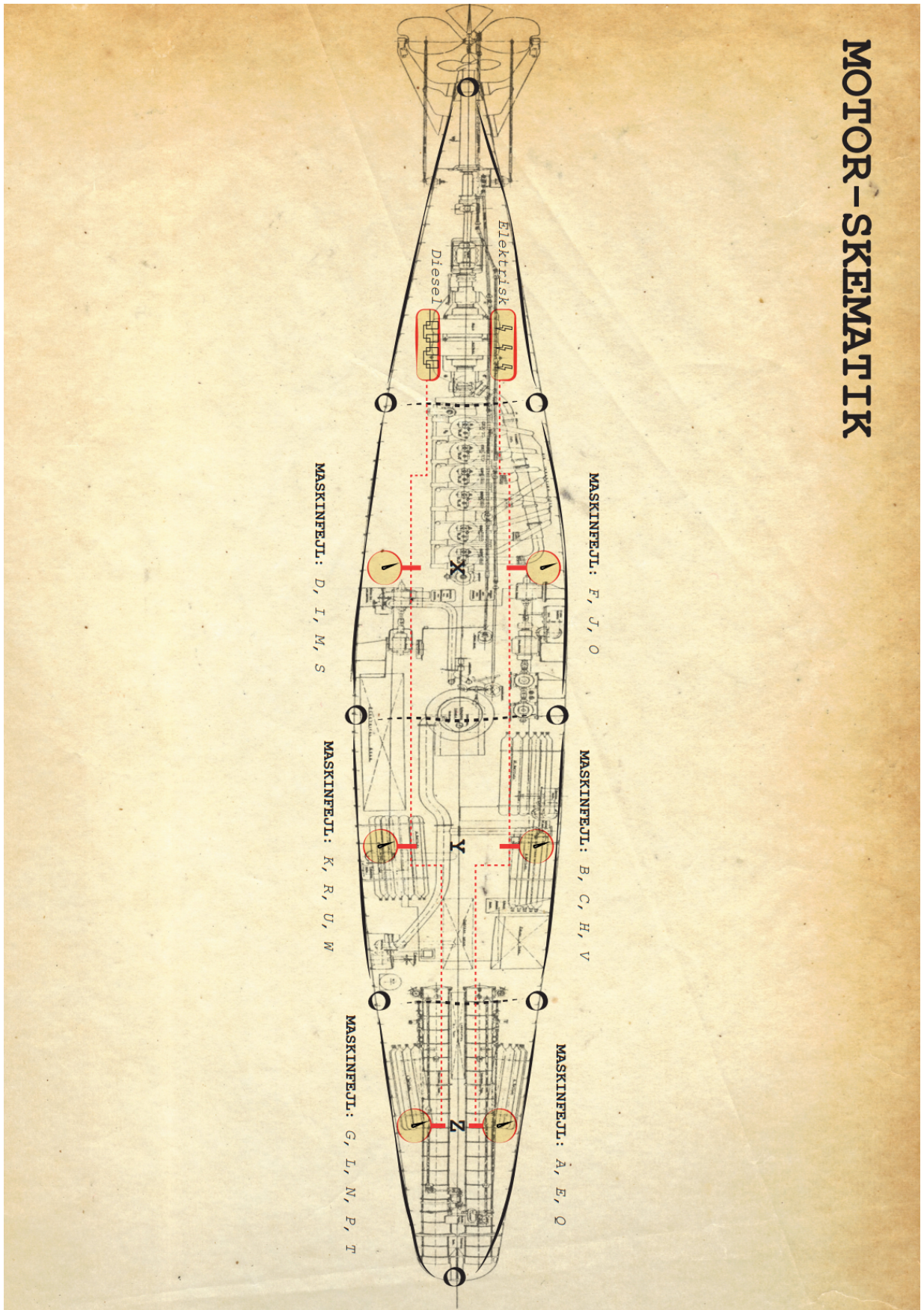
Dykkerdragt

Bilag 7: Måleinstrumenter





MOTOR-SKEMATIK



Bilag 9: Træningskort



16 personalities

Dette løb var et stjerneløb baseret på 16 personalities-testen. Der var 16 poster, der hver især udfordrede den enkelte type.

Materialiste

- Udprintede poster
- Udprintede opgaver (De findes i bilag!)
- Retteark (eventuelt bare en liste med opgaverne til jer selv)
- Spand med vand
- Æbler
- En bunke tilfældige ting (som skal sælges)
- Papir og blyanter
- Et printet billede af Fergie
- En forbindelse
- Mælkekasser (én mindre end antallet af deltagere på et hold)
- Sugerør
- Snor
- Sodavandsflaske
- Eventuelt en højtaler om en mikrofon
- Et device til at afspille Robyn - call your girlfriend



Forberedelse

Sørg for at have læst alle posterne igennem inden løbet, for at sikre sig, at det hele er fundet frem og klart. Posterne skal hænges op. Jo længere væk fra hinanden, jo længere tid tager løbet.

Selve aktiviteten

Placer dig selv et centralt sted med en kop kaffe og afvent at deltagerne kommer forbi med forskellige løsninger på posterne.

Bilag

Bilag 1: Poster til 16 personalities

Bilag 2: Advokat

Bilag 3: Protagonist

Bilag 4: Logistiker

Bilag 5: Artikekt

Bilag 6: Logiker

Bilag 1: Poster til 16 personalities-løb

Arkitekt

INTJ

Løs puslespillet, find posten og sig de tre kodeord.

Logiker

INTP

Løs så mange koder som overhovedet muligt. Alle koder giver et 6-cifret svar.

Kommandør

ENTJ

Spise et æble i en spand vand. Du må ikke røre ved æblet med andet end din mund, og du må kun spise af det, når du har hovedet under vand.

Debattør

ENTP

Udvælg et produkt fra kassen og lav en 2 minutters salgstale for produktet.

Advokat

INFJ

Find på argumenter for hvorfor denne gerningsperson skal benådes. Alle valide argumenter godtages.

Mediator

INFP

Skriver et hyldestdigt til Fergie. Brug billedet som inspiration.

Protagonist

ENFJ

Alle i gruppen skal bygge en LEGO-figur. Hver deltager trækker et billede, og skal nu beskrive til en makker, hvordan billedet skal bygges i lego. Man må ikke røre sin egen figur eller vise billedet til den, der bygger.

Aktivist

ENFP

Skab den højeste lyd.

Logistiker

ISTJ

Sorter billederne.

Beskytter

ISFJ

Vis, hvordan I forbinder et brækket ben.

Vis, hvordan man lægger nogen i aflåst sideleje.

Vis, hvordan du lægger en kompressionsforbinding.

Leder

ESTJ

JORDEN ER GIFTIG! Alle skal hele tiden stå på mælkekasserne, mens I bevæger jer fra den ene ende af banen, til den anden.

Konsul

ESFJ

Find en ting, som I allesammen har til fælles. Jo mere unik tingen er, jo flere point får I.

Virtuos

ISTP

Byg en bro af sugerør og snor, der kan holde til en halv liters sodavandsflaske

Eventyrer

ISFP

Lær så meget af dansen fra musikvideoen (Robyn-call your girlfriend) som muligt, og fremfør det for instruktørerne.

Iværksætter

ESTP

Læg mærke til en ændring hos en person, I får 3 forsøg til at gætte, hvad det er.

Underholder

ESFP

Synge en sang i gården.

Bilag 2: Advokat

Tiltalte er sigtet for 7 forhold af grov vold i forbindelse med røveri af en pengetransport. Tiltalte har affyret 3 skud, hvoraf 2 resulterede i drab på 2 tjenestemænd. Derudover ramte tiltalte med sin flugtbil 1 portvagt, der blev hårdt kvæstet. Tiltalte var under hele forløbet ikke påvirket af alkohol, men havde forhøjede mængder af EPO i blodet. Tiltaltes forklaring er at pengene blev stjålet af den pågældende bank fra 3. verdenslandes udviklingskonti. Efter gennemsyn af tiltaltes privatøkonomi skal det dog noteres, at der findes en stor spillegæld. I forbindelse med anholdelsen modsatte tiltalte sig og påførte i den forbindelse 3 betjente mindre skader.

Hvilke argumenter kan bruges for at tiltalte skal frikendes eller have nedsat sin straf?

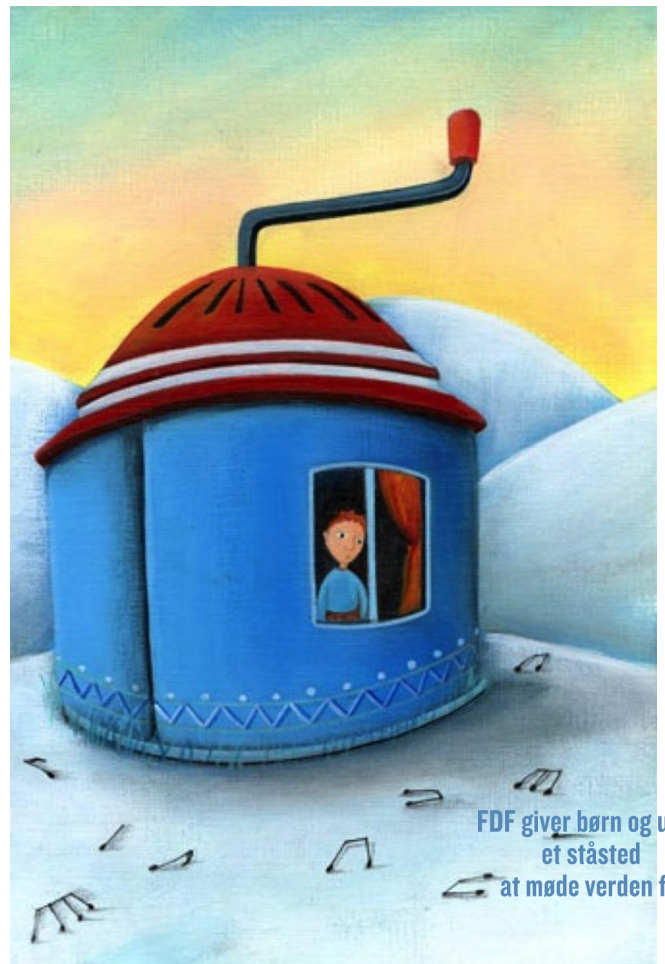
Bilag 3: Protagonist



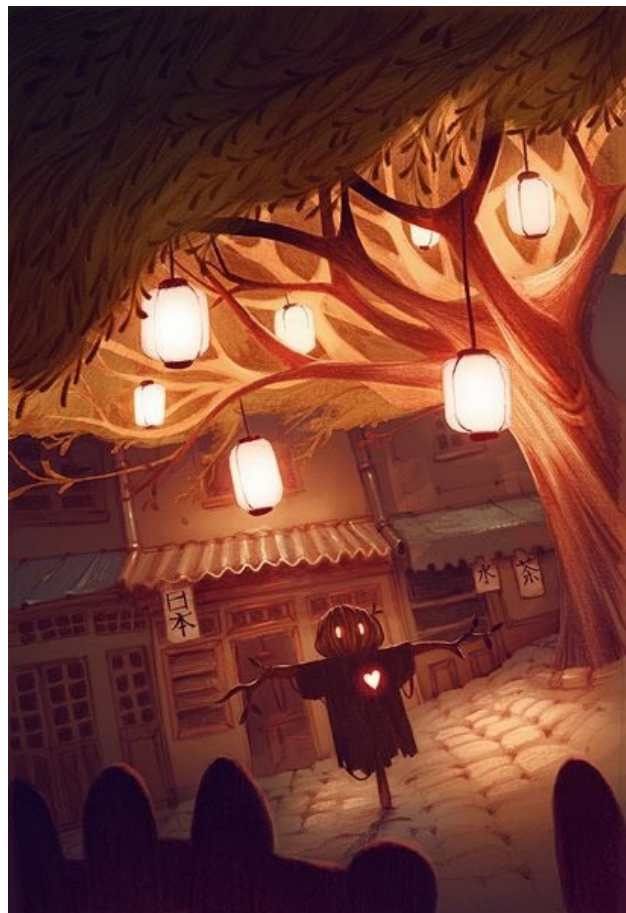
Bilag 4: Logistiker



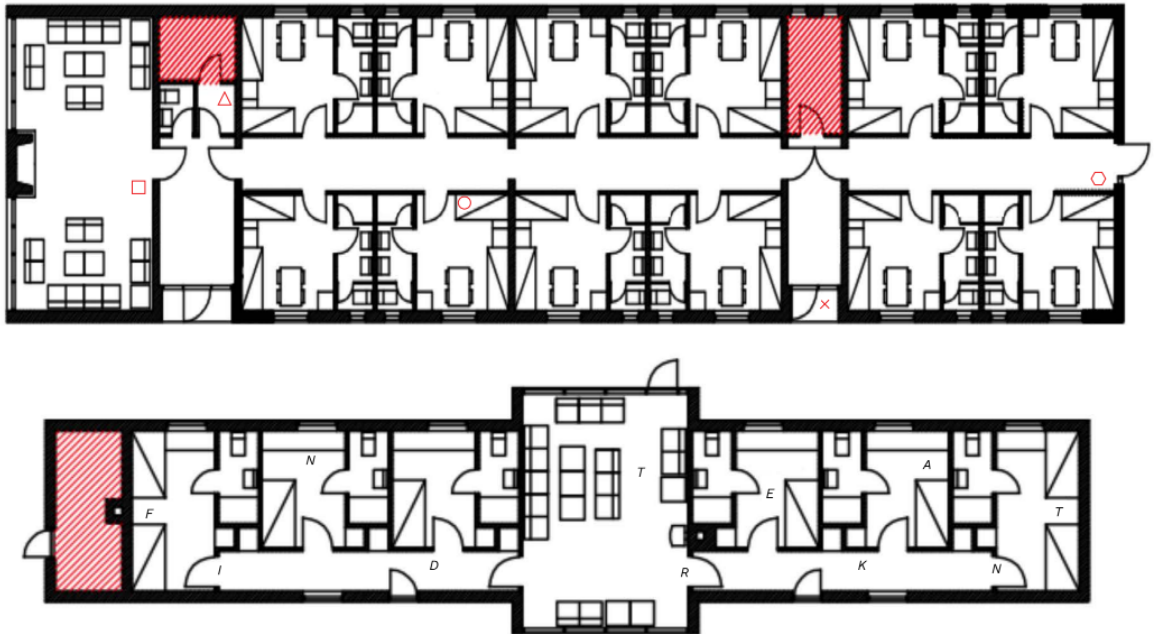
FDF giver børn og unge
et ståsted
at møde verden fra



FDF giver børn og unge
et ståsted
at møde verden fra

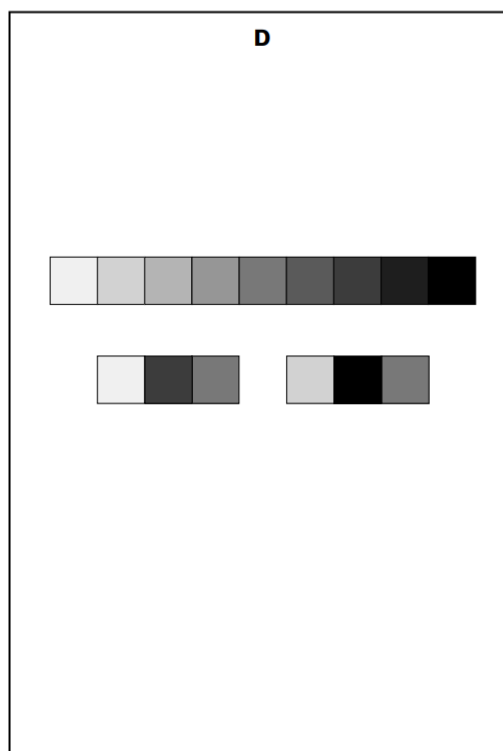
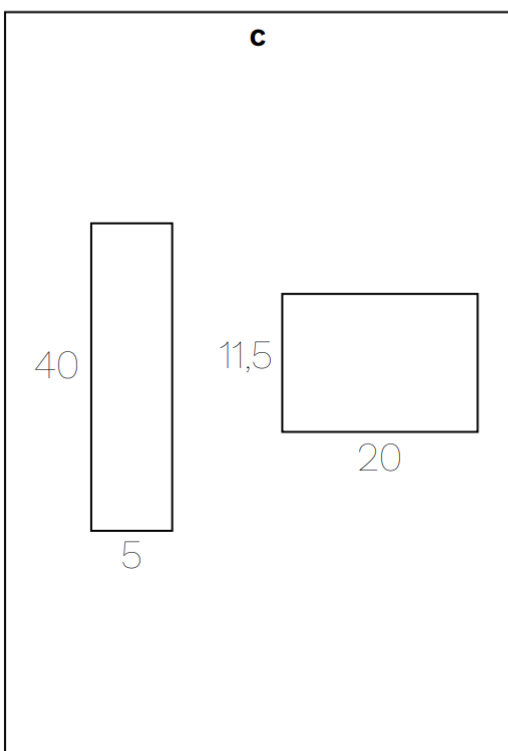
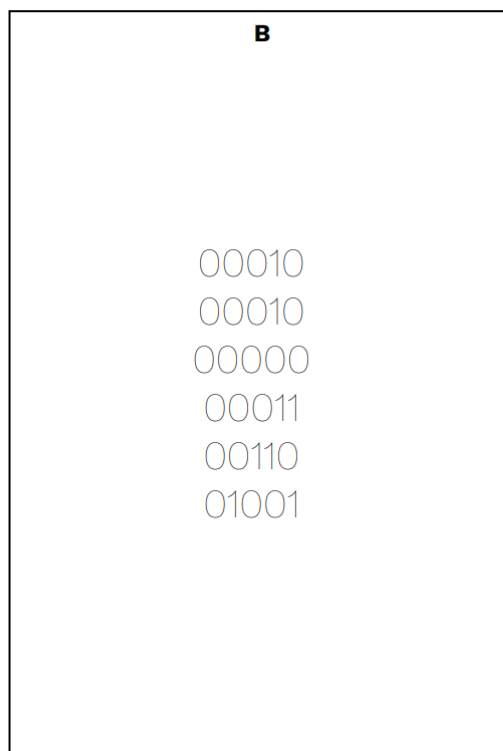


Bilag 5: Arkitekt



VITRUV - CORBUSIER - KOOLHAS

Bilag 6: Logiker



Bilag 6: Logiker

E

Befolkning:

Kina Kina Pakistan
 Indien Brasilien Pakistan

F

G

H

3_415_2653589793238_6_
 643383279_0_

Bilag 6: Logiker

**16 personalities
LOGIKER SVARARK**

A: 267235

B: 220369

C: 200230

D: 175295

E: 115265

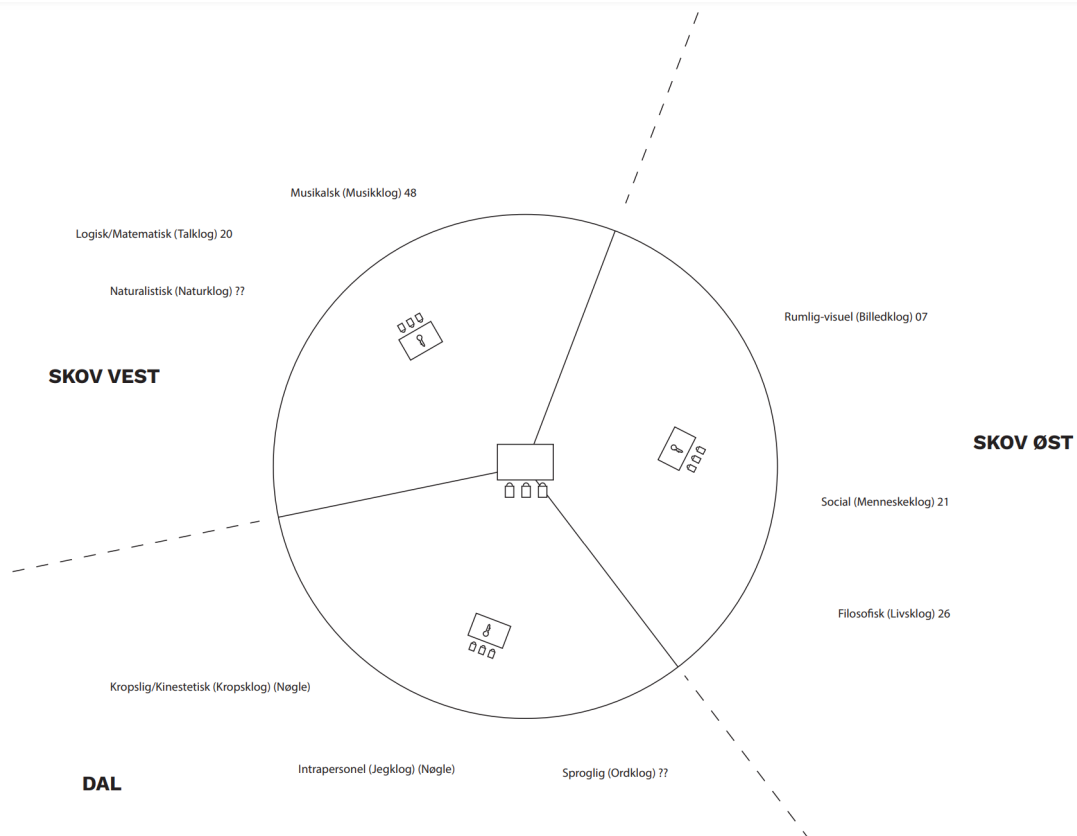
F: 215382

G: 150311

H: 194252

Hyper-samarbejds-cirke-udfordring

Som en sidste udfordring blev deltagerne stillet en udfordring der tog udgangspunkt i forskellige former for intelligens. En stor bane udformet som en cirkel med 3 felter udgør spillepladen hvor hver opgave skal løses for at kunne åbne kisten med Dreamteam ansøgninger. I hvert felt var der 3 opgaver - dvs. 9 i alt. Gruppen blev inddelt i et antal hold, hvor hvert hold kun må være i ét felt af gangen. Efter 15 min. roterer man felt - dog må én person blive tilbage. Man er velkommen til at overlevere opgaver, men man må ikke flytte materialer fra ét felt til et andet. Hver post giver enten en nøgle, eller en talkombination, der ved hjælp af en GPS, kort e.lign. udpeger en post, hvor nøglen befinder sig (dette for at man kan have poster, hvor svaret kan være et tal)



Materialeliste

- Minestrimmel
- Pløkker
- 4 kasser der kan låses
- 12 hængelåse
- Legetøjsxylofon
- Symboler og svarplade til logikposten
- 10 krydderier i poser
- 10 billeder med zoom-ins af krydderier
- 1 meget besværlig og tung genstand
- 1 sæt af følelser
- 1 ark med "forkerte" ordsprog
- 8 besnørringsreb
- 50 klemmer

- 17 knæklys
- Gaffatape
- 17 sæt knæklys-koordinater
- 1 sæt menneskeklog-informationer
- 1 sæt filosofi-poster
- 1 bibel med kryds over (Nietzsche)
- 1 stok (Kierkegaard)
- 1 Ur (Heidegger)
- 1 Pistol (Hannah Arendt)
- 1 Bowlingkugle (Galilei)
- 1 Pythagoras trekant (Pythagoras)
- 1 Tommestok (Bacon)
- 1 Pengeseddel (Smith)
- 1 Forbudsskilt (Rand)
- 1 Guldbar (Kant)

Forberedelse

Banen skal sættes op og materialerne lægges ud. Aktiviteten kan med fordel laves i nattens mulm og mørke - tag gerne lamper, flagermuselygter og pandelamper med.

Selve aktiviteten

Deltagerne placeres i felterne og tiden sættes i gang. For hvert ca. 15 min. roteres der.

Musikalsk intelligens

Opgaverne løses ved hjælp af xylofonen (se bilag). Svarene danner tilsammen en talkode, hvor nøglen findes med GPS.

Logisk/matematisk intelligens

En række figurer hænges i en lige linje i skoven. Ved at overføre symbolernes rækkefølge til svar-pladen. Svarene danner tilsammen en talkode, hvor nøglen findes med GPS.

Naturalistisk intelligens

10 krydderier lægges i poser og skal matches med 10 billeder af krydderierne zoomet ind (se bilag). Svarene danner tilsammen en talkode, hvor nøglen findes med GPS.

Kropslig/kinetisk intelligens

Én meget stor tung genstand placeres et godt stykke fra cirkelens midt (gerne i meget kuperet terræn) med en lygte så den kan anes i det fjerne. Alternativt kan man lægge et kort der udpeger positionen. Nøglen sidder fast på genstanden.

Intrapersonel intelligens

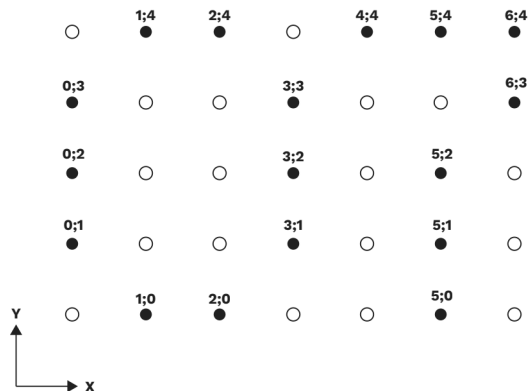
En række følelser skal gættes af holdet ved at mime dem for hinanden (se bilag). Svarene danner tilsammen en talkode, hvor nøglen findes med GPS.

Sproglig intelligens

En liste med forkerte ordsprog skal laves om til rigtige. Svarene danner tilsammen en talkode, hvor nøglen findes med GPS.

Rumlig/visuel intelligens

Der hænges et reb vandret op (fx mellem to træer), hvorunder der hænger 7 andre reb lodret ned. På de 7 reb sættes der 5 klemmer fast med gaffa med ens afstand, sådan så der nu hænger et "grid" af klemmer. Der hænges poster op med koordinater ude i terrænet. Nu skal deltagerne finde koordinaterne og sætte knæklys ind i de rigtige steder. Dette danner tallet "07", der med GPS leder til en nøgle.



Social intelligens

De forskellige informationer skal stykkes sammen, så man får de "rigtige" personer sammensat (se bilag). Svarene danner tilsammen en talkode, hvor nøglen findes med GPS.

Filosofisk intelligens

Der hænger 10 poster med profiler og citater fra filosoffer. Foran dem ligger der 10 genstande, der i højere eller mindre grad kan knyttes til filosofernes teorier eller personlige historier og baggrunde (se bilag og materialeliste).

Bilag

Bilag 1: Poster til 16 personalities

Bilag 2: Advokat

Bilag 3: Protagonist

Bilag 4: Logistiker

Bilag 5: Artikekt

Bilag 6: Logiker

Bilag 1: Musisk intelligens

Find QR-koderne, gengiv musiknumrene og udfyld svarark

Indspilning af forskellige sange - deltagerne skal gengive dem og regne med resultaterne.

LØSNINGSARK

QR-kode 1

Til lydclip af melodi 1



QR-kode 2

Hallelujah af Leonard Cohen

https://www.youtube.com/watch?v=YrLk4vdY28Q&ab_channel=LeonardCohenVEVO

(E G A A - A G E E)

QR-kode 3

Til lydclip med melodi 2



QR-kode 4

Mester Jakob

C D E C

C D E C

E F G

E F G

G A G F E C

G A G F E C

C A C

C A C

QR-kode 5

Lydclip til melodi 3



QR-kode 6

I'm only one call away

gul grøn lyseblå lyseblå grøn gul
orange gul grøn lyseblå
orange gul grøn
gul grøn lyseblå lyseblå grøn lyseblå lyseblå

QR-kode 7

When I was your man - Bruno Mars

https://www.youtube.com/watch?v=ekzHlouo8Q4&ab_channel=BrunoMars

(A G E G A E D)

QR-kode 8

Stor mand-intro

F E C D E
C D E
C D

F E C D E
C D E
C D

QR-kode 9

Lydklip til melodi 4



QR-kode 10

KÆRE LINEDANSER

lilla - mørkeblå - mørkeblå - lilla - rød - mørkeblå - mørkeblå - rød
orange - orange - gul - lyseblå - grøn

QR-kode 11

Stay - Rihanna

https://www.youtube.com/watch?v=JF8BRvqGCNs&ab_channel=RihannaVEVO

(E G G E D C)

QR-kode 12

Lydklip til melodi 5





QR-kode 13

ABC

C C G G A A G
F F E E D D C
G G F F E E D
G G F F E E D
C C G G A A G
F F E E D D C

Svararket

- 1: Hvilket nummer har H i melodien? 6
- 2: Sidste tone i omkvædet: C
- 3: Antal toner i melodien: 8
- 4: Hvilken melodi er dette?: Mester Jakob
- 5: Hvilken toner spilles IKKE i denne melodi?: G A C
- 6: Hvilken kunstner synger denne sang?: Charlie Puth
- 7: I omkvædet: Hvilket to toner spilles, når der synges flowers: E og D
- 8: Hvilken sang er dette introen til?: Stor mand
- 9: Hvilken farve får man hvis man blandet 2. og 5. tones farver? Lilla
- 10: Hvilken tone kommer bagefter? Lyseblå
- 11: Hvilken tone spilles ved 'stay'? E
- 12: Hvilke toner spilles to gange? E og F
- 13: Hvilken tone spilles ved R? F

68CMESTERJAKOGBACCHARLIEPUTHEDSTORMANDLILLALYSEBLÆFF

Højskolesangbogen:

Fortabt er jeg stadig, nr. 486

POST 1



POST 4

C D E C
C D E C
E F G
E F G
G A G F E C
G A G F E C
C A C
C A C

POST 2



POST 5



POST 6

gul grøn lyseblå lyseblå grøn gul
orange gul grøn lyseblå
orange gul grøn
gul grøn lyseblå lyseblå grøn lyseblå
lyseblå

POST 3



POST 7



POST 8
F E C D E
C D E
C D

F E C D E
C D E
C D

POST 9



POST 10

lilla - mørkeblå - mørkeblå - lilla -
rød - mørkeblå - mørkeblå - rød
orange - orange - gul - lyseblå -
grøn

POST 11



POST 12



POST 13

C C G G A A G
F F E E D D C
G G F F E E D
G G F F E E D
C C G G A A G
F F E E D D C

Svarark

1: Hvilket nummer har H i melodien? ___

2: Sidste tone i omkvædet: ___

3: Antal toner i melodien: ___

4: Hvilken melodi er dette?: _____

5: Hvilken toner spilles IKKE i denne melodi?: _____

6: Hvilken kunstner synger denne sang?:

7: I omkvædet: Hvilket to toner spilles, når der synges *flowers*:

8: Hvilken sang er dette introen til?: _____

9: Hvilken farve får man hvis man blandet 2. og 5. tones farver? ___

10: Hvilken tone kommer bagefter? _____

11: Hvilken tone spilles ved 'stay'? ___

12: Hvilke toner spilles to gange? ___

13: Hvilken tone spilles ved R? ___

13:1 8:3 4:6 6:10 5:2 10:5 6:10 7:1 8:4 4:7 11 5:! 10:3 4:4 9:5 7:2 9:2 5:1

Hvilket nummer?: _____

Bilag 2: Naturalistisk intelligens

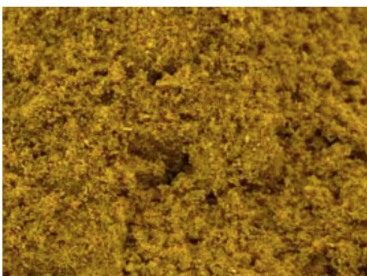
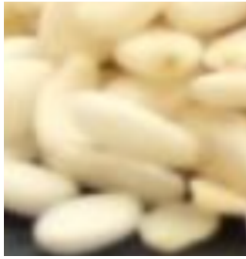
Kombiner krydderier med det rigtige billede og find svaret.

	+/-	Værdi
Karry		
Enebær		
Ketchup		
Kaffe		
Kanel		
Kakao		
Flormelis		
Peber		
Earl Gray te		
Blomme		
Laurbærblade		
Timian		
Chili		
Havregryn		
Sesamfrø		

=

? ?





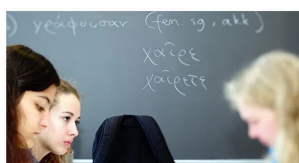
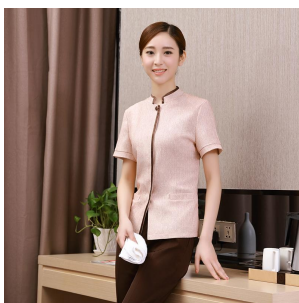
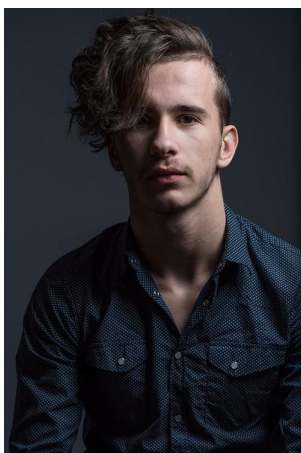
Bilag 3: Intrapersonel intelligens



Bilag 4: Sproglig intelligens

1. **Han havde roterende fis i hornlygten** (Roterende fis i kasketten/ Fis i en hornlygte)
2. **Det gælder om at holde tænderne lige i munden** (At holde tungen lige i munden)
3. **Han er helt til hundene** (Han er helt til rotterne/ Han er gået i hundene)
4. **Hun går gennem livet med skyskrabere for øjnene** (At have skyklapper for øjnene)
5. **Landet ligger, som man har redt det** (Man ligger, som man har redt/ Sådan ligger landet)
6. **De kan ikke holde fingrene fra fedtefadet** (De kan ikke holde fingrene af fadet/ De kommer i fedtefadet)
7. **Overdrivelse fremmer forståelsen** (Overdrivelse fremmer forståelsen)
8. **Det kan ikke hyle mig af pinden** (Det kan ikke hyle mig ud af den/ Det kan ikke vippe mig af pinden)
9. **Det passer som fod i handske** (Hånd i handske/ Fod i hose)
10. **Vi havde en tand mere i posen** (At give den en tand mere/ At have mere i posen)
11. **Jeg sidder og krøller tommelfingre** (Jeg sidder og krummer tæer/ Jeg sidder og triller tommelfingre)
12. **Det koster det hvide ud af lommerne** (Det koster det hvide ud af øjnene/ At have lommerne fulde af penge)
13. **Jeg stoler på ham til fulde og fem** (Jeg stoler på ham til fulde/ Jeg er ved mine fulde fem)
14. **Så er der ikke mere at sige i den henretning** (I den henseende)
15. **Man kan ikke både blæse og have rent mel i posen** (Man kan ikke både blæse og have mel i munden/ At have rent mel i posen).
16. **At give et skud på tasken** (Et skud fra hoften/ Et slag på tasken)
17. **Jeg er ikke født bag en vogn** (Jeg er ikke født i går/ Han er ikke tabt bag en vogn)
18. **Det er der, skoen ligger begravet** (Det er der, hunden ligger begravet/ Det er der skoen trykker)
19. **De fik det banket ind med skeer** (De fik det banket ind i hovedet/ De fik det ind med skeer)
20. **De kaster alle tøjler over bord** (De kaster alt over bord/ De slipper alle tøjler)
21. **Vi skal holde skruen oven vande** (Vi skal holde skruen i vandet/ Vi skal holde hovedet oven vande)
22. **Jeg vil ikke sættes i båd med ham** (Jeg vil ikke sættes i bås med ham/ Jeg er i samme båd som ham)
23. **Hun har begge ben i næsen** (Hun har ben i næsen/ Hun har begge ben på jorden)
24. **Han blev bleg om ørene** (Han var bleg om næbbet/ Han blev hed om ørene)
25. **Hun tager det, som det kommer og går** (Det kommer og går/ Hun tager det, som det kommer)
26. **Det er kun dråben af isbjerget** (En dråbe i havet/ Toppen af isbjerget)

Bilag 5: Social intelligens





Tristan 15

☒ Fri sjæl
🏠 Lives in Strøby
📍 219kilometers away



Sasha 19

☒ Servitrice
🏠 Lives in Bistrup
📍 261kilometers away



Liva 17

☒ Intet
🏠 Bor i Skagen
📍 310kilometers away



Svend 18

☒ Landmandslærling
🏠 Bor i Gammel Rye
📍 61kilometers away





Stella 17

📍 Negle-kunstner
📍 Bor på Amager
📍 247kilometers away



William 17

📍 Mekaniker lærling
📍 Bor i Faaborg
📍 116kilometers away

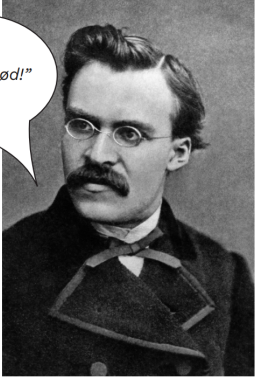


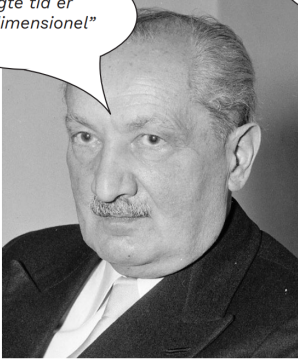


Frida 14

📍 Omdeler
📍 Bor i Aarhus
📍 91,4kilometers away




Bilag 6: Filofisk intelligens

<p style="text-align: center;">Friedrich Nietzsche (f. 1844)</p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">"Gud er død!"</p> </div> <p style="font-size: x-small;">Friedrich Wilhelm Nietzsche var en tysk filosof, åndstænkter, kulturkritiker, komponist, digter og filolog, hvis arbejde har haft en stor indflydelse på moderne filosofi. Han skrev kritisk om moral, religion, kultur, filosofi, pædagogik og videnskab i en særegen filosofisk stil med brug af aforismer. Nietzsche fik indflydelse på eksistentiel filosofi og postmodernisme.</p> <div style="text-align: center;"> <p>+ ?</p> </div>	<p style="text-align: center;">Søren Kierkegaard (f. 1813)</p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">"Af alle latterlige Ting forekommer det mig at være det allerlatterligste at have travlt"</p> </div> <p style="font-size: x-small;">Søren Aabye Kierkegaard var en dansk teolog og filosof. Kierkegaard regnes ofte som den største danske filosof og som grundlægger af eksistentiel filosofi og en af de vigtigste åndelige filosoffer i moderne tid. Han skrev både om teologi, metafysik, etik, psykologi og pædagogik.</p> <div style="text-align: center;"> <p>+ ?</p> </div>
<p style="text-align: center;">Immanuel Kant (f. 1724)</p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">"Af så kroget et træ, som mennesket er gjort af, kan intet lige skæres"</p> </div> <p style="font-size: x-small;">Immanuel Kant var en tysk filosof. Han er kendt for sin skelnen mellem det, som mennesket kan erkende, og det, som ligger udenfor menneskets erkendelsesevne, f.eks. "tingen i sig selv". En af Kants pointer er, at vi kan sige noget om, hvordan vi erkender tingen, men vi kan ikke sige noget om tingen i sig selv. Således forsøger han med sin filosofi at kende erkendelsens grænser og muligheder, hvorimod selve tingen i sig selv altid vil være uerkendt af os. Han er også kendt for det kategoriske imperativ - hans bud på, hvordan moralens øverste og ubetingede princip må tænkes. Kant er en af de største og mest indflydelsesrige filosoffer, der har levet. Hans tænkning udgør et højdepunkt i oplysningstiden med dens dyrkelse af fornuften.</p> <div style="text-align: center;"> <p>- ?</p> </div>	<p style="text-align: center;">Martin Heidegger (f. 1889)</p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">"Ægte tid er fire-dimensionel"</p> </div> <p style="font-size: x-small;">Martin Heidegger var en tysk filosof og eksistentiel fænomenolog. Hans mest berømte værk er Væren og tid, der først blev oversat til dansk i 2007. Han har de senere år været omdiskuteret på grund af sine politiske overbevisninger under 2. verdenskrig og hvorvidt der er en forbindelse til hans filosofi. Desuden har feminister kritiseret Heidegger for at negligere betydningen af køn og fortie kvinder. Heideggers værensbegreb er neutralt og hinsides kønnene, han anså værensantologiske analyser af køn for meningsløs.</p> <div style="text-align: center;"> <p>- ?</p> </div>

Hannah Arendt (f. 1906)

"Alene det skræmmende sammenfald mellem den moderne befolkningseksplosion og opfindelsen af tekniske anordninger, der gennem automatisering vil gøre store dele af befolkningen 'overflødige', selv i arbejdsmæssig forstand, og som gennem atomenergi vil gøre det muligt at gøre noget ved denne dødelige trussel ved hjælp af instrumenter, sammenlignet med hvilke Hitlers gasningsanlæg ligner et ondskabfuldt barns ubehjælpssomme legetøj, burde være nok til at få os til at skælve."



Hannah Arendt egentlig Johanna Arendt var en tysk politolog og filosof af jødisk afstamning. Arendt studerede filosofi, teologi og klassisk filologi i Marburg, Heidelberg og Freiburg, bl.a. hos Bultmann, Heidegger, Husserl og Jaspers. I 1933 forlod hun Nazityskland til fordel for Paris. Hun rejste senere til USA, hvor hun i 1950 fik amerikansk statsborgerskab. Arendts tese kaldes ondskabens banalitet: fx mener hun at Nazisten Adolf Eichmann (hovedansvarlig for jødeudryddelsen) ikke begik sine forbrydelser ud fra dømmenskab, men fra en bureaukratisk ansvarstalsættelse og opfyldelse af sine pligter som statsansat. Dette er den banale ondskab, der er knyttet til moderniteten.

menolog, versat til rå grund og hvarminister og fortte kønnene, igslæs.

+ ?

Ayn Rand (f. 1905)

"Egoisme er en dyd!"



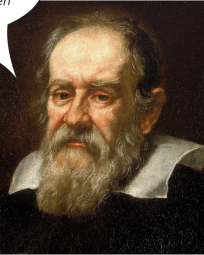
"Alle at fo blev er"

Ayn Rand, født Alisa Sinajevna Rosenbaum var en russisk/amerikansk forfatter og filosof, bedst kendt for sin filosofi "objektivisme" og bøgerne Kun den stærke er fri (engelsk: The Fountainhead) og - og verden skælvede (engelsk: Atlas Shrugged). I 1935 påbegyndte Ayn Rand manuskriptet til Kun den stærke er fri (originaltitel: The Fountainhead), som i modsætning til Vi der lever's politiske tema tog udgangspunkt i etiske dilemmaer; frihed, uafhængighed og personlig integritet.

- ?

Galileo Galilei (f. 1564)

"Alle sandheder er lette at forstå, når de først er blevet opdaget; Pointen er at opdage dem."




Galileo Galilei var en italiensk filosof, fysiker og astronom. Han var en af pionererne inden for astronomi. Galileo var, ligesom sin far, også en ferm luxtenist. I 1610 sad Galileo Galilei i sit observationstårn med et hjemmelavet teleskop. Da han rettede det mod solen opdagede han solpletter, des områder af den synlige overflade, som er ca. 2000 grader koldere end resten af overfladen. Han observerede tre punkter på himlen i en lige linje, som bevægede sig forskert. Han troede, at det var stjerner, men senere fandt han flere af disse prikker, og han konkluderede, at det var en slags planeter, der kredede omkring Jupiter - måner. Derfor blev Jupiters fire største og mest kendte måner, Io, Europa, Ganymedes og Callisto, opkaldt efter ham som "de galileiske måner". Desuden observerede han Venus' faser og konkluderede, at planeterne cirkler omkring solen snarere end omkring jorden. Han kom med væsentlige bidrag til emner som bevægelse (lov om legemers fald), materialestyrke samt udvikling af videnskabelig metode.

ameri- tivisme" 2d) og - gnytte el: The s tema ed og

+ ?

Pythagoras (f. 570)

"En dum er kendt ved sin tale og en vis mand ved stilhed."



Pythagoras fra Samos var en græsk filosof, mystiker, matematiker, musikteoretiker og musikterapeut. Pythagoras skal have været den første til at indføre begrebet "filosofi" som et ord for at beskrive kærlighed til og interesse for visdom, der hjælper sjælen til at finde sig til rette i kosmos. Det er fra pythagoræerne, vi har fået ordet "matematik", af græsk mathēmatikḗ téchnē (= læreteknik, kunsten at lære). En af deres indsigter var, at alt i virkeligheden kan tilbageføres til tal, samt forhold tallene imellem. Det interessante ved Pythagoras' bevægelse er, at man ikke kun skulle frigøre sjælen ved hjælp af øskese, men også filosofiske tanker og videnskabelige studier som en måde at rense sjælen på, parallelt med et fokus på det fysiske helbred. Mange af antikkens læger var pythagoræere.

+ ?

Francis Bacon (f. 1561)

"Bøger skal følge
videnskaben og
ikke videnskaben
bøger."



Francis Bacon, britisk filosof, statsmand og forfatter. Allerede som 22-årig blev han parlamentsmedlem, og han blev lordskansler (finansminister) som 57-årig i 1618, men afsat i 1621 på grund af anklager om bestikkelse. Bacon var opført på *index librorum prohibitorum*, den katolske kirkes indeks over forbudte bøger. Bacons navn er knyttet til den induktive metode og til det videnskabelige eksperiment. Induktion var allerede kendt af Aristoteles, men Bacon peger på, at man tidligere har generaliseret ud fra få eksempler eller for hurtigt generaliseret uden at tjekke om generaliseringen er holdbar. Han anses som grundlægger af erfaringsfilosofien, også kaldet empirisme, men igen er det spørgsmålet på hvilken måde han udviklede empiricismen, der allerede i en vis form var til stede hos fx Aristoteles. Bacons hovedværk hedder *Novum Organum* "Det nye værktøj" fra 1620, som er en del af det aldrig færdiggjorte *Instauratio magna* ("Den store fornyelse"). Med denne titel refereres til Aristoteles værk "Organum" som det oprindelige værktøj, som Bacon hermed mener at han fornyer.

+

?

Adam Smith (f. 1723)

"Det er ikke for det godhjertede i
slagteren, bryggeren eller bageren
at vi forventer at få middagsmad,
men for deres egen vindings skyld."



Adam Smith, var en britisk/skotsk økonom og moralfilosof. Han kaldes også for den økonomiske liberalismes fader. Adam Smith var hele voksenlivet en god ven af den lige så berømte skotske utilitarist og empiriker David Hume. I modsætning til denne mente han ikke at nytte burde bestemme vores handlinger og moral. I Smiths moralfilosofiske bog fra 1759, *The Theory of Moral Sentiments* (Teorien om Moralens Grundlag), udpeger og betoner han sympatien, de altruistiske følelser mellem mennesker, som den specifikt moralske følelse. Værket udgør et supplement til hans senere hovedværk, hvor selvløbsen, egoismen, opfattes som motivet for menneskets økonomiske virksomhed. Efter hans død blev det således afsløret at han igennem sit liv havde doneret en stor del af sin indkomst til godtgørende formål.

-

?

Opgaver efter eget valg - Tørskind Grusgrav

Deltagerne bliver præsenteret for "overskrifterne" til en række opgaver og skal nu selv fordele sig på dem. Deltagerne ved ikke hvad opgaverne går ud på før de har valgt dem. Når en opgave er løst, får deltageren point og må nu vælge en ny opgave. Deltagerne kunne også vælge at deles om en opgave og dermed og deles om pointene.

Materialeliste

- Garn
- Spande
- Rør med huller i
- Einsteingåder-IQ-bog
- Pinde til Da Vinci Bro
- Brænde
- Dolk
- Tændstikker
- Avis
- Strygestål
- Random ting
- Klamt de kan spise
- O-løbs-kort
- Papir og blyant
- Lidt udklædning
- Puslespil
- Rapport med oplysning
- Piet Hein Digtsamling
- Noget man kan bygge et tårn af
- Rubrikscube
- Rulle snor
- Saks
- Grillspydspinde
- Raftekonstruktionstegning
- Tegnemalegrej
- Papir
- Stor tung ting
- Kort med markeringer over hvor den store tunge ting skal rykkes til og fra
- Gåder
- LEGO-figur
- Ler
- Æbler
- Skræller
- Print af opgavebeskrivelser
- Print af pointark
- Pløkker

Forberedelse

Postbeskrivelser og materialer sættes op på et fx en græsplæne.

Selve aktiviteten

Instruktøren sætter sig et centralt sted med pointarket samt en oversigt over posterne (kun overskrift). Deltagerne vælger hvilken post de vil starte på. Når deltageren har løst en opgave vises besvarelsen til instruktøren og der gives point. Nu vælger deltageren en ny opgave osv.

Bilag

Bilag 1 - Opgavebeskrivelser

Strik

Strik 5x5 cm retstriik.

Vandet

Flyt vandet fra spand a til spand b med røret.

Brain

Løs gåderne

Bro

Byg en Da Vinci bro med materialerne

Bål

Tænd et bål med materialerne

Memory

Løb ned bag feltet og husk så mange af tingene, som muligt. Du har 10 minutter.

Hjælp

Gennemgå førstehjælps 4 hovedpunkter

ADD

Spis så meget du kan af det der ligger foran dig

Planke

Stå i planke så lang tid du kan

Stilstand

Stå helt stille i 15 minutter

Tid

Gæt hvornår der er gået 10 minutter

Løb

Du skal på O-løb. Find posterne og find ordet.

Musik

Skriv en lejlighedssang og fremfør den.

Show

Lav en sketch. Du skal bruge udklædning.

Puzzle

Løs puslespillet

Rapport

Hvor mange hundekroge skal der være foran butikken?

Poesi

Du lære digtet udenad og fremføre det.

Højt og stabilt

Byg det højeste tårn

Cube

Løs rubriks cuben

Pind og snor

Brug materialerne til at bygge modellen på billedet.

Portræt

Lav et selvportræt

Tungt og langt

Løb ud til punktet på kortet med kassen og tag den anden med tilbage.

Gåde

Løs gåderne

LEGO

Byg lego figuren præcist som på billedet

Ler

Lav et dyr i ler

Skrællekunst

Skræl æblet så du får den længste skræl

På hovedet

Stå på hovedet

Bilag 2 - Pointark

OPGAVE	NAVN
Strik	
Vand	
Brain	
Bro	
Bål	
Memory	
Hjælp	
Ad	
Planke	
Stilstand	
Tid	
Løb	
Musik	
Show	
Puzzle	
Rapport	
Poesi	

Højt og stabilt	
Cube	
Pind og snor	
Portræt	
Tungt og langt	
Gåde	
LEGO	
Ler	
Skrællekunst	
På hovedet	

Bilag 3 - Gåder og svarark

1) Kan du nævne tre dage i træk uden at bruge ordene mandag, tirsdag, onsdag, torsdag, fredag, lørdag eller søndag?

2) 2 sønner og 2 fædre havde været på jagt og skudt 3 ænder. De delte, så hver fik en and. Hvordan kan det lade sig gøre?

3) Du deltager i et løb, og overhaler personen på andenpladsen. Hvilken position har du nu?

4) En bonde har 10 får. Alle undtagen 9 dør. Hvor mange levende får har han tilbage?

5) En mand har et firkantet hus. Hver side vender mod syd. En bjørn går forbi. Hvilken farve har den?

6) Nogle måneder har 30 dage, andre har 31 dage. Hvor mange har 28?

7) Hvad hedder numsen på et eger?

8) En ung mand var ude at rejse i sin ferie. Da en ældre mand, som sad over for ham i toget, spurgte, hvor gammel han var, svarede han: - I forgårs var jeg 19, og næste år bliver jeg 22. Hvad var det for en ferie?

9) Den 7. juli 1934 blev Paris ramt af en frygtelig storm. Ved midnatstid brød det rene skybrud løs. Er det muligt, at der var solskinsvejr i Paris 72 timer senere?

10) Hvor mange æbler kan en voksen mand spise på tom mave?

11) Hvad hedder numsen på en høne?

12) Hvad falder ofte uden at slå sig?

13) Hvor mange skiver kan man skære af et helt brød?

SVAR-ARK!

45) Kan du nævne tre dage i træk uden at bruge ordene mandag, tirsdag, onsdag, torsdag, fredag, lørdag eller søndag? I går, i dag, i morgen

46) 2 sønner og 2 fædre havde været på jagt og skudt 3 ænder. De delte, så hver fik en and. Hvordan kan det lade sig gøre? De var tre. En søn, en far og en farfar

47) Du deltager i et løb, og overhaler personen på andenpladsen. Hvilken position har du nu? To

48) En bonde har 10 får. Alle undtagen 9 dør. Hvor mange levende får har han tilbage? 9

50) En mand har et firkantet hus. Hver side vender mod syd. En bjørn går forbi. Hvilken farve har den? Hvid

52) Nogle måneder har 30 dage, andre har 31 dage. Hvor mange har 28? 12 måneder

54) Hvad hedder numsen på et eger? Nøddudgang

58) En ung mand var ude at rejse i sin ferie. Da en ældre mand, som sad

over for ham i toget, spurgte, hvor gammel han var, svarede han: - I forgårs var jeg 19, og næste år bliver jeg 22. Hvad var det for en ferie?
Juleferie

66) Den 7. juli 1934 blev Paris ramt af en frygtelig storm. Ved midnatstid brød det rene skybrud løs. Er det muligt, at der var solskinsvejr i Paris 72 timer senere? Nej

81) Hvor mange æbler kan en voksen mand spise på tom mave? 1

90) Hvad hedder numsen på en høne? Exit

94) Hvad falder ofte uden at slå sig? Regnen

97) Hvor mange skiver kan man skære af et helt brød? Én

Bilag 4 - O-løb

- 1 C
- 2 H
- 3 E
- 4 C
- 5 K
- 6 P
- 7 O
- 8 I
- 9 N
- 10 T



Bilag 5 - gåde

4 personer (A, B, C og D) er fanget i en grotte. De har kun én lommelygte og den har strøm til 60 min. I grotten kan man maksimalt bevæge sig 2 personer af gangen og man skal bruge en lommelygte for at finde vej igennem. Dvs. at en eller flere personer skal tilbage med lommelygten for at andre kan komme ud. De 4 personer bruger forskellig tid på at komme igennem grotten. Hvis to personer går sammen, er det den person der bruger længst tid om at komme igennem, der tæller.

I hvilken rækkefølge skal de 4 personer gå igennem grotten?

A: 5 min
B: 10 min
C: 20 min
D: 25 min

