



FDF

FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

Heist - Kompendium

FDF Seniorkursus Vork – Efterår 2023

Instruktører

- Mathias Korsgaard - mathias.korsgaard@gmail.com
- Mathilde Nilsson - mathilden98@gmail.com
- Laurits Edske - Laurits.Edske@FDF.dk

Resume af gruppen

Gruppen - Heist - er en temagruppe som er bygget op omkring et aspirant forløb, hvor deltagerne i løbet af ugen bliver trænet i at arbejde sammen, tænke ud af boksen og i færdigheder inden for indbrud og heists. De bliver først og fremmest rystet sammen som gruppe og bliver testet og presset på individuelt basis, så de lærer sig selv og hinanden bedre at kende. De kommer ud på forskellige typer af heists om natten og følger en rød tråd i en historie om et større hemmeligt bureau som de stjæler for. De finder ud af at bureauet ikke er med dem, men vil snyde dem, og skal sammen skaffe alle deres rigdomme og personlige informationer tilbage. De bliver til sidst stillet for et moralsk dilemma, om det er fedt at være i en verden af folk der snyder og lyver, og blive jagtet af politi og vagter, eller om det er på sin rette plads at aflevere tingene tilbage og fortsætte i deres normale og moralsk korrekte liv.

Gruppefoto her



DF

IVILLIGT
E- OG PIGE-
ORBUND



Vork Efterår 2023 - Heist



FDF

FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

Indholdsfortegnelse

Aktivitet 1 - Teambuilding	3
Aktivitet 2 - IQ/Styrke/Listigheds-test →Mathias	4
Aktivitet 3 - BreakInRoom-Heist →Mathilde	6
Aktivitet 4 - Mona Lisa/tut Heist →Mathias	7
Aktivitet 5 - Handlebane → Mathilde	8
Aktivitet 6 - Mission-Impossible Abseiling	9
Aktivitet 7 - Data Heist	10
Aktivitet 8 - Det store udfordringsløb →Mathilde	11
Aktivitet 9 - Den sidste Heist → Mathias	12
Bilag 1 - Teambuilding:	13
Bilag 2 - IQ/Styrke/hastighedstest	14
Bilag 3 - Data heist	15
Bilag 1	16



FDF

FRIVILLIGT
DRENG- OG PIGE-
FORBUND

Aktivitet 1 - Teambuilding

Formål

At få rystet gruppen sammen, så de selv og vi instruktører ser hvordan de snakker og arbejder sammen. Lære hvem der kan tage en lederrolle og hvem der måske er mere tilbageholdende i gruppedynamikken. Nogle af aktiviteterne er også udvalgt til at alle kan/skal være med, så alle bliver tvunget til at byde ind for gruppens succes.

Materialer

- Legoklodser eller anden byggematerialer
- Reb/Markeringsstrimmel
- Udprint af figur billede

Beskrivelse af aktivitet

Genskab figuren: Der vises 2 billeder af en figur (Oppefra og fra siden) som gruppen nu skal genskabe i virkeligheden af legoklodser. Figuren skal bygges et andet sted, hvor man ikke kan se den fra billederne af. Deltagerne skal nu løbe/gå frem og tilbage med 1 klods ad gangen for at genskabe modellen ud fra de 2 billeder.

4D-modellen: Gruppen inddeles i 4 hold som alle står med front imod midten, hvor der ligger legoklodser. De har alle et 2D billede af en legofigur på et billede. De må ikke vise det til de andre grupper og skal nu genskabe deres eget billede. Der er ikke nok til at lave alle 4 billeder hver for sig. Gruppen skal selv regne ud at det er 4 billeder af den samme figur set fra forskellige vinkler..

Form rebet: Gruppen får et reb der er lavet til en cirkel, de skal nu med bind for øjnene tage fat i rebet og i fællesskab forme det til en simpel figur fx. en firkant eller trekant. Først hvor de gerne må tale sammen og så efterfølgende uden at tale sammen. Deres hænder må ikke flytte sig på rebet, når først de har taget fat.

Tæl i fællesskab: Gruppen står i en cirkel med bind for øjnene, de må ikke tale sammen og skal nu tælle "sammen" til et tal som er lidt højere end deres antal af personer (så længe de er under 20 personer). Hvis 2 personer siger et tal samtidig, skal de starte forfra.

Minefelt: Der laves en bane på 8x8 felter, gruppen skal nu igennem banen uden at ramme "miner" på vejen. Der er én person som går ind ad gangen, rammer personen en mine skal personen ud af banen igen. Deltagerne kan ikke se minerne, og kan ikke markere felterne. De skal altså huske hvor de er og kommunikere til den person som går ruten. Instruktøren har ruten på et papir eller excelark.





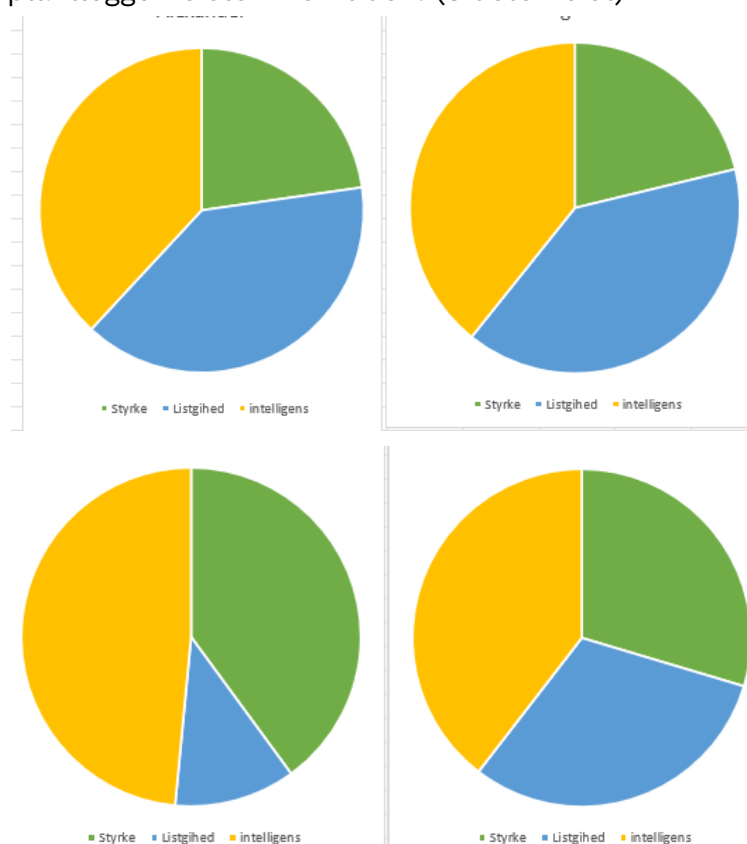
FDF

FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

Aktivitet 2 - IQ/Styrke/Listigheds-test →Mathias

Formål

Bygge grundlaget for temarammen, og inkorporere et konkurrenceelement (der ikke må tages for seriøst). Hvorfor der laves cirkeldiagram der ikke sammenligner deres resultater. Altså hvis den ene deltager eksempelvis scorer 10 gange højere på alle test sammenlignet med en anden, vil de have de samme diagrammer, da de blot måles ud af 100. Med disse data, og med deres egen iagttagelse af hinandens styrker og svagheder, kobler aktiviteten sig op på at de må benytte sig af denne information til selvstændigt at vide hvordan de uddelegerer roller når de selv må planlægge heists i fremtiden. (Sidste heist)



(Udsnit af tests)

Materialer

- IQ tests
- Lyd- og lysrum
- Plant græsområde
- 100 sten pr. deltager

Beskrivelse af aktivitet



FDF
FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

IQ

- Aspiranterne lukkes ind i Sale (et lyd- og lys rum), præsenteres for deres test og tager plads på gulvet. Rolid musik spilles. Efter kort tid skifter vi genre, der skrues op for musikken, og en stressende fornemmelse spredes sig. De løser IQ test i 45 minutter. Resultaterne gemmes og måles.

Styrke

- Aspiranterne udsættes her for bip-test, planken, bear crawl, sidde op ad væg, burpees, og vandring rundt om bygningen med hænderne på anklerne imellem benene. Resultaterne gemmes og måles.

Listighed

- Med 100 sten står to aspiranter foran hinanden og skal gennem 5 mulige runder stå tilbage med flest sten.
 - 1. runde. Der vælges hvor mange sten de vil kæmpe med. Ud af 100.
 - Spiller 1 kæmper med 13 sten
 - Spiller 2 kæmper med 27 sten
 - Spiller 2 vinder runde 1
 - 2. runde. Spiller 1 kan nu kæmpe med 87 sten, og spiller 2 med 73 sten. Man vil altså vinde med en "smule" hver gang.
- 15 matches
 - I dette tilfælde sten. 15 sten placeres foran to modstandere. Man vil ikke have den sidste sten, og man skiftes til at tage enten 1,2 eller 3 sten.



FDF

FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

Aktivitet 3 - BreakInRoom-Heist → Mathilde

Formål

Formålet med dette heist var at deltagerne skulle stjæle Vorks gemte skat ved at bryde ind i Halle midt om natten, åbne skatten og komme væk derfra uden at blive set.

Materialer

- skattekiste m. tilhørende skat
- hængelåse/kodelåse
- koder

Beskrivelse af aktivitet

Denne heist var delt op i to. Et forsøg hvor planen mislykkedes og deltagerne må flygte, og en hvor det heisten gennemføres.

Del 1: Den hvor planen mislykkedes

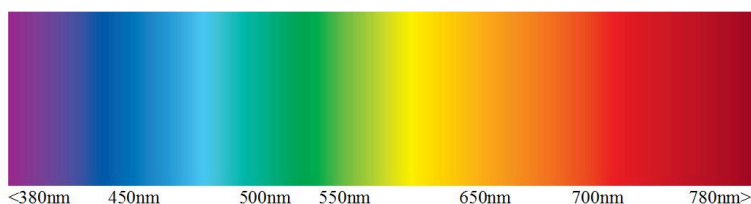
Deltagerne har ved at åbne en låst kasse fået et hint om, at der er en skat gemt i Halles mørke. Opgaven er derfor at finde og åbne skatten. Kisten er låst med 3 hængelåse. Under hver hængelås sidder der et hint, som sammen med 3 hints, der ligger i kassen, de tidligere åbnede kan bruges til at åbne kisten.

Første lås åbnes ved at finde 4 farvede bogstaver rundt omkring i halle.

Bogstaverne kan nu vha. et koordinatsystem omdannes til tal. eks. **D** = 0

	Yellow	Purple	Red	Green	Orange	Blue	Black
D	0	4	4	7	8	6	3
G	6	2	5	3	8	2	3
E	7	0	0	5	5	7	7
X	4	5	1	3	7	5	7
I	5	2	0	7	8	5	7
L	2	5	6	2	3	6	9
H	9	2	7	3	2	1	5
B	7	7	4	6	2	7	2
U	6	7	7	7	7	3	6
J	6	9	6	3	3	6	4

Rækkefølgen på tallene, der skal åbne kodelåsen, findes ved at bogstavernes farve placeres fra venstre mod højre i nedenstående billede.





Nøglen til **anden lås** var hængt op i loftet, og kunne hejses ned ved at deltagerne hjalp hinanden med at løfte nogle tunge vanddunke.



Tredje lås havde fokus på logik, og kunne åbnes ved at løse et matematisk regnestykke lavet med det egyptiske talsystem.

1	10	100	1.000	10^4	10^5	10^6



Svar: 6585

Dog går der en alarm lige som deltagerne skal til at åbne kisten går der en alarm og deltageren må flygte fra politiet.

Del 2:

Deltagerne får gennem en besked fra agent X til opgave igen at bryde ind i halle. Denne gang skal det dog være om natten, så de ikke bliver opdaget. Der er derfor fokus på lyd og lys disciplin når opgaven skal gennemføres. Der deles også roller ud inden missionen, så der er styr på, hvem der holder observation under heisten. Dog er låsene på kisten blevet opdateret siden de sidst forsøgte at bryde ind.

Ned fra loftet i Halle hang nøglen til den lille kasse, der ligesom ved første heist indeholdt ledetråde til at åbne den store kiste.

Første lås åbnes igen ved at løse en farvekode. Den lille kasse var fyldt med en hel masse sten. Enkelte af disse sten var farvede i 4 forskellige farver, hvor antallet af de farvede sten i den rigtige rækkefølge gav en 4-cifret kode.

I den lille kasse lå der ikke kun en masse sten, men også en hel masse nøgler. Nøglerne til **de to hængelåse** skulle findes heri.

Den sidste kodelås kunne åbnes ved at omskrive et tal fra det babylonske talsystem til vores eget 10-talssystem. Det babylonske talsystem er et 60-talssystem og de første 59 tal ser således ud:



FDF

FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

1	▼	11	▲▼	21	▲▲▼	31	▲▲▲▼	41	▲▲▲▼	51	▲▲▲▼
2	▼▼	12	▲▼▼	22	▲▲▼▼	32	▲▲▲▼▼	42	▲▲▲▼▼	52	▲▲▲▼▼
3	▼▼▼	13	▲▼▼▼	23	▲▲▼▼▼	33	▲▲▲▼▼▼	43	▲▲▲▼▼▼	53	▲▲▲▼▼▼
4	▼▼▼▼	14	▲▼▼▼▼	24	▲▲▼▼▼▼	34	▲▲▲▼▼▼▼	44	▲▲▲▼▼▼▼	54	▲▲▲▼▼▼▼
5	▼▼▼▼▼	15	▲▼▼▼▼▼	25	▲▲▼▼▼▼▼	35	▲▲▲▼▼▼▼▼	45	▲▲▲▼▼▼▼▼	55	▲▲▲▼▼▼▼▼
6	▼▼▼▼▼▼	16	▲▼▼▼▼▼▼	26	▲▲▼▼▼▼▼▼	36	▲▲▲▼▼▼▼▼▼	46	▲▲▲▼▼▼▼▼▼	56	▲▲▲▼▼▼▼▼▼
7	▼▼▼▼▼▼▼	17	▲▼▼▼▼▼▼▼	27	▲▲▼▼▼▼▼▼▼	37	▲▲▲▼▼▼▼▼▼▼	47	▲▲▲▼▼▼▼▼▼▼	57	▲▲▲▼▼▼▼▼▼▼
8	▼▼▼▼▼▼▼▼	18	▲▼▼▼▼▼▼▼▼	28	▲▲▼▼▼▼▼▼▼▼	38	▲▲▲▼▼▼▼▼▼▼▼	48	▲▲▲▼▼▼▼▼▼▼▼	58	▲▲▲▼▼▼▼▼▼▼▼
9	▼▼▼▼▼▼▼▼▼	19	▲▼▼▼▼▼▼▼▼▼	29	▲▲▼▼▼▼▼▼▼▼▼	39	▲▲▲▼▼▼▼▼▼▼▼▼	49	▲▲▲▼▼▼▼▼▼▼▼▼	59	▲▲▲▼▼▼▼▼▼▼▼▼
10	▲	20	▲▲	30	▲▲▲	40	▲▲▲▲	50	▲▲▲▲		

Fx 64 : ▼ ▼▼▼▼ (1 kile på position 2 = 60 og 4 kiler på position 1 = 4).



FDF
FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

Aktivitet 4 - Mona Lisa/tut Heist → Mathias

Formål

Den oprindelige tanke med aktiviteten var at det skulle være et BreakInRoom, på samme måde som Pengeheist (Heist 1). Efter nærmere overvejelser bedømmer vi at gruppen, der virker en smule træt, har brug for løjer. Tutten inkorporeres i heisten der skal give hele aktiviteten et mindre seriøst udtryk. Altså der brydes lidt med temarammen, men på bekostning af noget der måske godt kan betale sig. Heisten må heller ikke vare for længe bedømmes der. Derfor er sværhedsgraden heller ikke for høj. De får direkte adgang til at begå tyveriet.

Materialer

- Maleri
- Tut
- UV-lygter
- UV-pen

Beskrivelse af aktivitet

Deltagerne blev vækket om natten, der skulle give en fornemmelse af en enestående mulighed, så at kuppet blev et hurtigt "in and out". Deltagerne blev udstyret med UV lygter og skulle finde et markat der "verificerer" det som de skal stjæle. For at aktivere flere på samme tid har de også fået hints der skal lede dem til at finde den "legendariske tut". Hintsene fungerer som en klassisk skattejagt: Led her→ Led her→ Led her, til sidst finder de nøglen og kan løbe med tutten. Da sidste tyv løber ud af døren får "politiet" øje på dem og tyvene jages med sirenellyd og blå blink. De opnår tut og maleri.



FDF

FRIVILLIGT
DRENG- OG PIGE-
FORBUND

Aktivitet 5 - Handlebane → Mathilde

Formål

Formålet med handlebanen var at teste og udfordre deltagerne i deres opmærksomhed, sans for detalje og evne til at holde hovedet koldt med en høj puls.

Materialer

- 2 fyldte vanddunke
- Kegler
- 8 genstande til kimsleg
- Minestrimmel
- Bind for øjnene
- Nål og tråd
- Softgun
- Dåser

Beskrivelse af aktivitet

Deltagerne blev en og en guidet igennem en handlebane, der skulle gennemføres på tid. Handlebanen bestod af forskellige stationer hvor forskellige former for opgaver skulle gennemføres hurtigst muligt. Ved første station skulle to fyldte vanddunke fragtes gennem en bane hurtigst muligt, for at få pulsen op hos deltageren. Ved næste station fik deltageren 45 sek til at huske 8 genstande, dog med den detalje at de ikke vidste hvor længe de skulle huske dem. Næste station skulle deltageren følge en minestrimmel med bind for øjnene op og ned af skrænten. Dette havde til formål at teste deltageren i at agere uden deres syn, da det ofte er i mørke man opererer som tyv. Herefter fik deltageren til opgave at tråde en nål, hvilket kræver rolige bevægelser, som kan være svært med høj puls og et ønske om at gennemføre hurtigst muligt. Til sidst skulle deltageren skyde til måls med softgun, der kræver et roligt åndedræt og en sans for detalje for at ramme. Efter gennemførelsen af handlebanen blev deltagerne bedt om at opremse de 8 genstande, de havde set i starten af banen. Denne øvelse skulle være med til at teste deltagerne i deres opmærksomhed og hukommelse i stressede situationer.



FDF

FRIVILLIGT
DRENG- OG PIGE-
FORBUND

Aktivitet 6 - Mission-Impossible Abseiling

Formål

At lave en klatreaktivitet, som passer ind i en temaramme, som er en fed og lidt unik oplevelse. Der blev tilføjet en opgave, for at give et formål med at klatre aktiviteten, men opgaven skulle være simpel, så klatredelen var i fokus som det fede.

Materialer

- Klatregrej
- Klatreinstruktør

Beskrivelse af aktivitet

Deltagerne har abseilet sig selv ned, frithængene i luften. De har haft følelsen af at blive firet ned langsomt ligesom i Mission Impossible. De har løst et simpelt puslespil ved jorden, som når det er fuldført, gør at de må ramme jorden og hægte sig af. Aktiviteten kræver en erfaren klatreinstruktør, som kan sætte en bane op, der hænger mellem 2 træer.





FDF

FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

Aktivitet 7 - Data Heist

Formål

At introducere gruppen for selv at skulle planlægge og tænke scenarier igennem. De har her ikke skulle lave det store arbejde under selve heisten, men mere lave det gode benarbejde for at det hele lykkes og alle har en rolle som de føler vigtig. Informationsindsamlingen og planlægningen har været 80% af opgaven. Hacker delen og data heist delen, var med til at skabe en mere moderne ramme inden for hvad man kan stjæle og skaffe fra andre.

Materialer

- Overflod af informationer
- Computer
- USB-stik
- Evt. Walkie Talkies

Beskrivelse af aktivitet

Gruppen er tidligere på dagen blevet sendt ud for at indsamle information fra alle mulige mennesker på kurset. De er blevet bedt om at lære hvordan man bruger en af smedenes Walkie Talkie, og har udspioneret på det område som vi forventer at skulle bryde ind i. Nogle af informationerne er ligegyldige, andre er super vigtige for succes. Deltagerne ved ikke hvad der er hvad, og er nødsaget til at skaffe alt den information de kan.

De får om aftenen en besked om, hvad de skal stjæle og bliver nu sat i gang med at udtænke en plan til at lykkes. Instruktørerne blander sig så lidt som muligt, men er til stede for at sikre sig at deres tanker ikke løber af sporet. Deltagerne har naturligvis fået alle de informationer de skal bruge for at kunne lykkes, da succes er ekstremt vigtigt for netop denne heist, da den er vendepunktet for temarammen.

Deltagerne uddeler opgaver til alle. 2 bliver lært op i at bruge vores "Hack-attack" som ligger på et USB stik. Nogle er afledningsmanøvre, nogle er indbruds folk, nogle holder vagt, og nogle har styringen/overblikket. De får også Walkies så de kan snakke sammen under selve heisten.

Selve heisten går ud på at de skal bryde ind af et vindue som er på klem, indsætte USB-stikket i en computer, køre et program, og stikke af inden vagten kommer tilbage fra afledningsmanøvren.

Filen som lå på computeren var en krypteret fil som instruktørerne "dekryptere" i løbet af natten, som indeholder informationer om at bureauet vil stikke dem alle i ryggen, ved at beholde rigdommene selv og kaste deltagerne til politiet som en syndebuk. Dette leder op til gruppernes døgn.



FDF

FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

Aktivitet 8 - Det store udfordringsløb →Mathilde

Formål

Formålet med løbet var at få deltagerne til at overskride nogle grænser sammen på en sjov måde. Meget af det program der var planlagt i gruppen skulle enten løses enkeltvis eller samlet i hele gruppen. Derfor ønskede vi at lave et løb, der skulle gennemføres i mindre hold, hvor deltagerne skulle lave nogle sjove aktiviteter. Samtidig havde vi som instruktører brug for tid til at forberede senere programpunkter, derfor lavede vi et løb hvor der skulle bruges et minimum af instruktørkræfter.

Materialer

- Telefoner
- Opgaveark
- Instagram Konto

Beskrivelse af aktivitet

Deltagerne blev delt ind i hold af ca. 4 personer. Løbet går i al sin enkelthed ud på at samle flest point sammen ved at løse så mange opgaver som muligt, og dokumentere det med billeder og video. Grupperne får hver i sær uddelt et ark med en så lang række af opgaver, at det er umuligt at gennemføre dem alle på den givne tid. Hver gruppe skal oprette en instagram konto, der kun må følges af instruktørerne og det er så her deres løste opgaver skal postes. Opgaverne består af mange forskelligartede udfordringer, som giver point alt efter hvor svære de er at løse. Derudover, kan der samles ekstra point ind, hvis bestemte detaljer indgår i opgaven. Opgaverne skal gerne bære præg af, at være sjove udfordringer, som man ellers ikke ville gøre normalt, for at skubbe til deltagernes grænser.

Opgavearket er vedhæftet i bilag.



FDF

FRIVILLIGT
DRENG- OG PIGE-
FORBUND

Aktivitet 9 - Den sidste Heist → Mathias

Formål

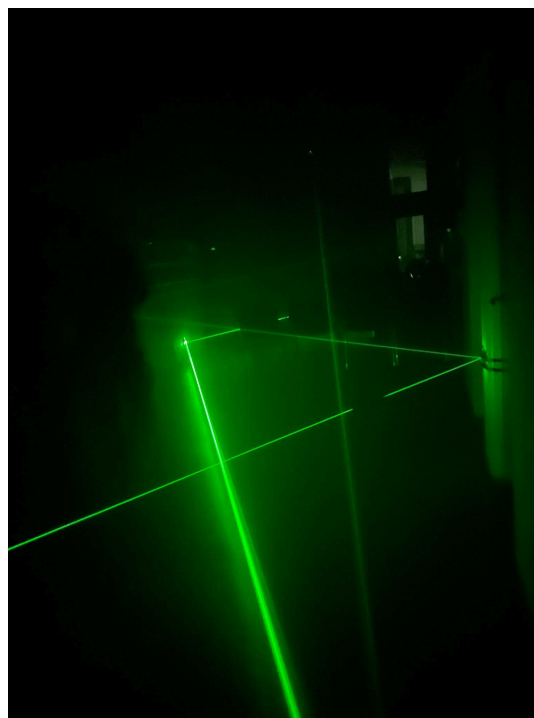
Deltagerne skal her få en fornemmelse af at have lært noget og sammensætte den viden de har skrabt til sig gennem ugen, og bruge den på sidste kulminerende heist.

Gennem teambuilding og træningen (IQ, Styrke, Listighed) har de fået et indblik i hinandens styrker og svagheder og kan nu uddelegere opgaver sådan at de er i overensstemmelse med dem.

De har gennem ugen prøvet kræfter med diverse koder, laserbane, låsebrydning, walkiehåndtering og informationsindsamling. De skal nu bruge alle disse info.

Materialer

- Dåser
- Mange nøgler (1 rigtig)
- Motherboard
- Balancebom
- Maleri
- Kæde
- Skakkode
- Sudukokode
- Pose med penge
- 2 lasere
- Røgmaskine
- Spejle
- Kiler
- Tape
- Kraftfulde lygter
- 3 kolde smede



Beskrivelse af aktivitet

- Først indsamler tyvene info om deres næste heist på et klassisk O-Løb. Det blæser meget, derfor er infoen fløjet væk. De skal ud og samle den. Informationer om stedet og vagter, plantegning og sms beskeder. Her sidder de sammen og planlægger, (med minimal indgriben fra vores side), og formår at uddelegere roller. De sniger sig ind og får stjålet goderne tilbage. Her skulle tyvene været jagtet. Og efterfølgende stillet overfor det afgørende dilemma. - Vil de jages resten af livet? Eller aflevere tingene tilbage hvor de fandt dem og sove trygt? Flere scenarier kan udspille sig. Hvis de valgte at beholde tingene ville de blive jaget og vækket midt om natten.
EVT Tilføjelse til aktivitet
 - Reel risiko. Konsekvenser ved handlinger, på selve heisten.

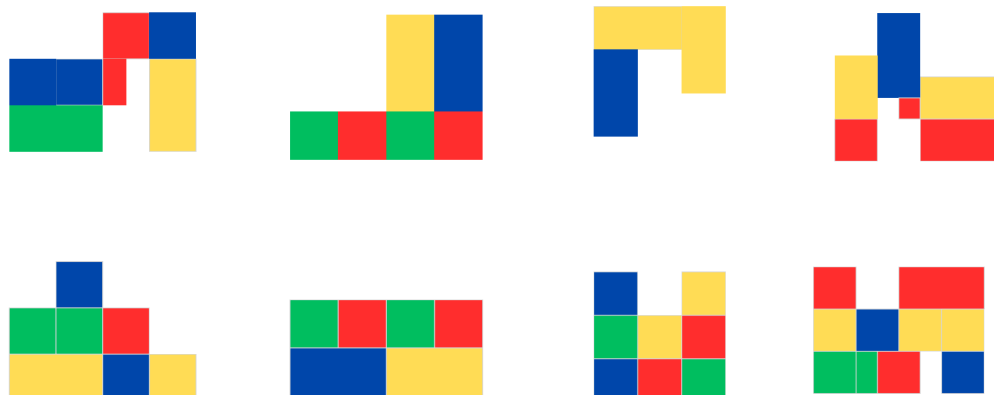


FDF

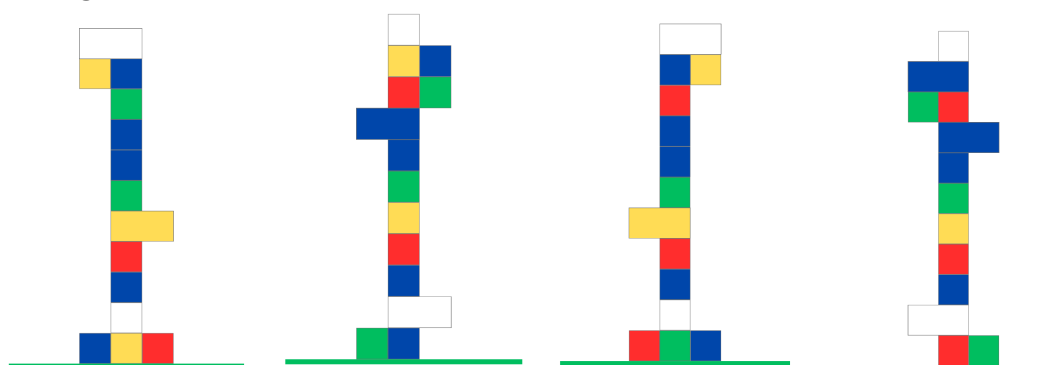
FRIVILLIGT
DRENG- OG PIGE-
FORBUND

Bilag 1 - Teambuilding:

Genskab modellen:



4D-Lego:



Minefelt:

Let:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	x							x
2			x	x	x		x	x
3	x				x			x
4	x	x	x			x		x
5		x			x	x		x
6	x	x		x				x
7	x	x		x		x	x	x
8	x				x			

Svær:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	x	x		x	x	x	x	x
2	x				x			
3	x	x					x	x
4			x	x				
5				x	x	x	x	
6	x	x	x				x	
7	x			x				
8	x				x	x	x	



FDF

FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

Bilag 2 - IQ/Styrke/Listigheds-test

<https://mensa.dk/test-din-iq>

Navn	Bip-test	Burpees (På 4 min)	Planken	Ankel gang (Hoved er højeste punkt, altid fat om anklerne)	Bear crawl	Sidde op af væggen
Alexander						
Angelina						
Emma						
Gustav						
Josefine						
Karen						
Malthe						
Mikkel						
Noah						
Robert						
Sofia						



FDF

FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

Bilag 3 - Data heist

Guide til at lave et fake hackerprogram (windows PC):

- 1) Åbn notesbog
- 2) indsæt følgende kode:

```
@echo off
color a
title Hack Attack
echo Scan the network? Y/N
PAUSE >nul
arp -a
ping -n 10 8.8.4.4
echo Secure connection available. Hack into computer and download all files? Y/N
PAUSE >nul
echo Hacking into system... please wait...
timeout /t 5 >nul
echo Successfully connected to system. Downloading all files... this may take a
while.
timeout /t 5 >nul
dir /s "C:\Program Files"
echo All files downloaded and decrypted.
echo Cover your tracks? Y/N
PAUSE >nul
echo Deleting hack history...
timeout /t 5 >nul
cls
echo Press X to disconnect from the hacked system.
PAUSE >nul
```

- 3) Gem filen som en .BAT fil
- 4) Når programmet åbnes, ligner det at man hacker, men der sker i realiteten intet



Bilag 5 - Det store udfordringsløb

Det store udfordringsløb

HUSK

- At i skal oprette en insta-konto til jeres gruppe
- At i KUN må godkende jeres instruktører som followers
- At I skal hashtagge opgavens NUMMER - ikke navnet, NUMMER! (eks: #10)
- At tjekke hvordan opgaven skal dokumenteres - hvis der står video, tæller et billede ikke
- At hele holdet skal samarbejde og være repræsenteret i opgaverne
- At være kreative - tænk Stormester
- Vis hensyn og respektér hinandens gæster

Nr.	Opgave	Point	Mulighed for ekstra point	Ekstra point	Dokumenter via
1	Vis et trylletrick til en fremmed	50	Hvis man tryller et dyr frem	100	Video
2	Vind i sten/saks/papir mod en fremmed	30	Gør det sammen med den fremmede i bare tæer (begge skal have bare tæer)	150	Video
3	Tag et billede, hvor alle på holdet har neglelak på	60	Hvis alle har neglelak på alle fingre	120	Foto
4	Gå på line	10	Få en, der hedder Line til at gå på line (ID med navn skal fremvises)	80	Video
5	Spis tre fed hvidløg (husk at tygge)	100	Hvis du ånder en fremmed i hovedet bagefter (med samtykke selvfølgelig)	200	Video
6	Find Holger (ID)	50	Hvis han har stribet tøj på	100	Foto
7	Spis en hel chili	50	Hvis det er en Habanero	100	Video
8	Scor et mål	0-200	Vi vurderer		Foto/video
9	Hold en gudstjeneste i kirken	60	Hvis i vier to fremmede	180	Video
10	Lav en tøj kæde med mindst 13 stykker tøj	50	Point for hvert ekstra stykke tøj	20	Foto/Video
11	Lav ormen i en butik	80	Hvis du får en medarbejder med på den	150	Video
12	Slå en vejrmølle	25	Hvis i laver tre synkrone vejrmøller	50	Video
13	Klap en hund	10	Hvis i lader den slikke jer i ansigtet	80	Video/foto

**FDF**FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

14	Spørg en fremmed om vej, og gå så den modsatte vej	75	Hvis du råber og spørger en på afstand og personen svarer	125	Video
15	Lav et kærestebrev til jeres yndlings Vork-medarbejder	50	Hvis det er et Haiku digt	100	Video
16	Kom i lære i køkkenet	100	Hvis i tager opvasken	150	Video/foto
17	Hjælp en smed	100			Video/foto
18	Gør noget sindsygt!!	0-1000	Instruktørerne vurderer		Video
19	Prut om prisen på en genstand	50	Hvis det lykkes	100	Video
20	Lav en musikvideo	100-300	Instruktørerne vurderer kvaliteten		Video
21	Bland bland-selv-slik i en sok i stedet for en pose (Husk at købe det - vi stjæler ikke)	125			Video
22	Leg mannequin i et butiksvindue	80	Hvis man er iført sjov beklædning	100	Foto/video
23	Gå Lucia-optog i en butik	50	Hvis en medarbejder er Lucia-brud	250	Video
24	Lav mad og spis det	50	Hvis i laver en ulækker mad	100	Video/foto
25	Tag et billede med ordensmagten	80	Hvis i får dem til at lægge en af jer i håndjern	500	Foto
26	Børst tænder i remoulade	30	Hvis i skyller mund i ketchup efter	60	Foto/video
27	Gå i krabbegang over et fodgængerfelt	100			Video
28	Lav et interview med en fremmed om fugle	80	Få personen til at sige forskellige fuglelyde	100	Video
29	Syng fødselsdagssang for en fremmed	25	Hvis vedkommende kan dokumentere at have fødselsdag	100	Video
30	Kom til Vejle (Bevis det med et billede af jer selv foran byskiltet)	200			Foto
31	Tag et selfie med en buschauffør	100	Hvis han/hun smider et håndtegn	140	Foto
32	Spis noget, man ikke burde spise	100			Video

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

33	Spørg, om personen foran dig i køen vil betale for dig	110	Hvis de gør det	90	Video
34	Få en fremmed til at snøre dine snørebånd	100	Efter de har gjort det, snører du dem op igen og gør det selv foran dem	150	Video
35	Optræd med en March og Lejr sang	100	Hvis i danser	150	Video
36	Slå smut med en sten	40	Hvis i får over 5 smut	80	Video
37	Gå glad i bad	60			Foto
38	Lav parkour og råb "Parkour!" imens	40	Hvis det er sejt	50	Video
39	Lav en meme	100	Hvis i kan få FDF memeriet til at poste det	150	Foto/video
40	Pant noget, som ikke kan pantes	20	Tilkald hjælp fra en ansat	100	Video
41	Lav telefonfis med en fra holdets far eller mor (telefonnummeret skal være synligt)	100	Hvis de bliver rasende	300	Video
42	Kravl op i et træ	20	Hvis hele holdet kravler op i samme træ	130	Foto
43	Lav planken i minimum 60 sekunder	40	Hvis det er i 120 sekunder	100	Video
44	Snyd foran i køen i Brugsen. Begrund det med, at du har diabetes	80			Video
45	Find en af jeres dobbeltgængere	100			Foto
46	Lav en TikTok	0-100	Instruktørerne vurderer kvaliteten		Video
47	Grav noget ned	70	Hvis man holder en begravelse med to gæster udefra	150	Video
48	Fri til en tilfældig	100			Video
49	Bund en halv liter piskefløde	50	Hvis du drikker en hel liter	200	Video
50	Tag 100 armbøjninger sammen i gruppen	40	Hvis det er én person som gør det	60	Video
51	Lav noget hjemmebag	50	Hvis i får en fremmed til at lave det til jer	120	Video



FDF
FRIVILLIGT
DRENG- OG PIGE-
FORBUND

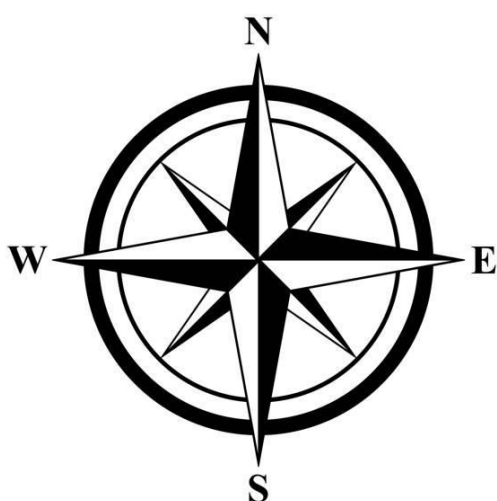
52	Lav synkronsvømning	20	Hvis det er i vand	150	Video
53	Dyp en fod i vandet	40	Hvis det er rindende vand	60	Video
54	Lav en rap-sang	0-100	Hvis der er vers og omkvæd	40	Video
55	Lav et catwalk show i en butik	80	Hvis i får 3 fremmede til at deltage med jer	80	Video
56	Spørg en lokal om deres yndlingssted i Ødsted og besøg efterfølgende stedet	75	Hvis det ikke er et af Ødsteds 7 vidundere	25	Video/Foto
57	Besøg de 7 vidundere af Ødsted: Ødsted kirke, OK-tanker, Ødsted skole, Cicle-K, Ødsted Tennisklub, Mølkjær kro, Brunmosehallen	70			Foto
58	Find en gravsten	70	Hvis det er Verner Lomholt Jensen	300	Foto
59	Byg et sandslot	50	Hvis der er flag på	50	Foto
60	Lav en turguide af en legeplads	30	Hvis i får en fremmede til at gøre det	120	Video
61	Spil en tenniskamp	50	Hvis i vinder over en fremmed	100	Video
62	Spis pizza hos Ødsted Pizza	100	Hvis der er ananas på	33	Foto
63	Leg 5 forskellige lege fra legedatabasen	40	Hvis i får en fremmed med	40	
64	Se tv i en stue	90			
65	Tag et billede af: 55.652562, 9.393678	50			Foto
66	Find en myre	10			Foto
67	Malk en ko	105	Hvis den er økologisk	45	Foto
68	Rid en tur	75	Hvis det er på en hest	100	Foto/Video
69	Gæt en lort	20			Video
70	Få et lift	95	Hvis det er en ferrari	200	Foto
71	Genskab en scene fra en Disneyfilm	50	Hvis vi kan gætte filmen	60	Foto/video
72	Snit en træmand	30			Foto



73	Fang/find et insekt og giv det et navn	45	Hvis det er en vårfluelarve	500	Foto
----	--	----	-----------------------------	-----	------

Bilag 5 - Sidste heist

Skak kode



I det sydvestlige hjørne af det sort-hvide land møder I den tapre ridder. Den tapre ridder er sendt på en mission af landets konge for at redde prinsessen og frelse det sort-hvide land fra grusomhederne. Han bevæger sig nord i 3 km, indtil han kommer til en by. Han går på kroen, og spørger hvor han kan finde prinsessen. Kromutter svarer, at hun havde hørt rygter om en troldmand, som bor i bjergene nord for byen. Den tapre ridder siger tak og drager nordpå til bjergene. I bjergene møder ridderen trolmanden, men trolmanden stiller ham et væddemål. Han vil kun hjælpe den tapre ridder, hvis han kan drikke al væsken fra den heldige kilde. Så det gør den tapre ridder. Den tapre ridder er ikke nogen solid dranker, så han besvimer af den stærke væske fra kilden. Da ridderen vågner, befinder han sig nu i den totalt modsatte ende af det sort-hvide land... Han beslutter sig for at gå nordpå igen for at finde noget



FRIVILLIGT
UNGDOMS- OG PIGE-
FORBUND

hjælp. Efter 2,5 dages og 2,5 nats vandring når han en stor sø. Den er ikke til at komme over så han drager nu vest på. Den tapre ridder kommer nu til et skur... Et gammelt, slidt skur... En heks springer frem! Den tapre ridder tager sit sværd frem og truer med at skære heksen ned, hvis hun er ude på narrestreger. Men heksen vil slet ikke den tapre ridder noget ondt. Hun tilbyder ham en eliksir, som vil hjælpe ham på rette vej. Den tapre ridder er meget skeptisk, men har ikke andet valg end at drikke den, for han ved ikke, hvilken vej han skal gå. Han drikker eliksiren. Alt bliver klart for ham nu. Hans ben begynder helt af sig selv at gå stik syd fra heksens skur. Han ender med at gå 2 km, hvor han finder prinsessen. De fester og de lever lykkeligt til deres dages ende i den lille firkant, hvor han fandt hende.

Sudoku Kode

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

$$(_ + _ + _ + _ + _ + _ + _ + _ + _) \cdot 12 = \underline{\hspace{2cm}}$$



FDF

FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND

Puzzle 13 (Easy, difficulty rating 0.30)

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