

Seniorkursus Vork - Påsken 2023

Mytternes Land



FDF
FRIVILLIGT
DRENG- OG PIGE-
FORBUND

Instruktører

Hanna Holtze, h.sunadottir@gmail.com

Hans Terkel Petersen, hans.terkel@hotmail.com

Kirstine Lerche, kirstinelerche@hotmail.com

Resumé af gruppen

Formålet med gruppen "Mytternes Land" har været at udvide deltagerens viden om folkesagn, myter og formidling samt at give en forståelse for fortællingen som værktøj. Derudover har der været fokus på leg som facilitator og pædagogisk redskab.

Gennem et fantasifuldt ugeprogram har deltagerne "levet" i en gennemarbejdet og gennemgående temaramme, hvor de i ugens løb har mødt forskellige væsner og interageret med dem gennem leg. Derudover har deltagerne arbejdet med at styrke deres evner til at fortælle historier videre, blandt andet gennem et modul om, hvordan man kan målrette fortællinger til forskellige aldersgrupper.

I følgende kompendium gennemgås temarammen samt udvalgte aktiviteter fra ugens løb.



Indholdsfortegnelse

Temaramme	2
Aktivitet 1 - Åbning af portalen	4
Aktivitet 2 - Stjerneløb / Afdækkelse af Myternes Land	5
Aktivitet 3 - Kend din konge	6
Aktivitet 4 - Historiefortælling 101	8
Aktivitet 5 - Fri os fra Åmanden	11
Aktivitet 6 - Teselskab hos Elverkongen	13
Aktivitet 7 - Escaperoom på kirkegården	14
Bilag	18
Bilag, Aktivitet 1	18
Bilag, Aktivitet 2	21
Bilag, Aktivitet 3	32
Bilag, Aktivitet 5	40
Bilag, Aktivitet 7	43

Temaramme

I denne gruppe var det vigtigt, at der var en gennemarbejdet temaramme, som de forskellige aktiviteter kunne passe inden for, samt at have en historie med en udvikling. Rammen for denne gruppe var følgende:

Der er blevet opdaget en mystisk portal i området omkring Vork, og der er derfor blevet oprettet en enhed kaldet "ForskningsCenterVork" bestående af tre forskere (instruktørerne), som har til formål at samle en gruppe modige personer (deltagerne), som kan udgøre

Ekspeditionshold 2.

Holdets opgave er, at få åbnet portalen gennem forskellige ritualer og derefter gå igennem portalen ind i Myternes Land, hvor det er muligt at se alt mellem himmel og jord - altså alle de sagnvæsner mange af os har hørt om, men som vi aldrig har set.



Holdet får af ForskningsCenterVork en række missioner, de skal løse inde i Myternes Land. Gennem portalen møder de forskellige sagnfigurer - nogen vil hjælpe, andre vil drille. Der er tilbagevendende figurer, såsom de underjordiske, der hjælper holdet med at kortlægge myteverdenen og med at møde andre væsner. Derudover bliver deltagerne (aka menneskebørnene) stillet opgaver af Slattenlangpat, kidnappet af Åmanden og de møder også en Elver, der inviterer dem til te hos Elverkongen - i hvert fald hvis de kan vise, at de kender den passende etikette for et sådant royalt teselskab.

Menneskebørnene kommer til te hos Elverkongen, der først virker venlig og som et overklasseløg. Dog viser kongen sit sande ansigt, da holdet har spist af hans forheksede småkager, og kongen er i virkeligheden en forbitret og sur elver, der er træt af, at mennesker ikke længere tror på ham og de andre væsner. Holdet er blevet forhekset af kongens småkager, hvilket gør, at de gradvis vil blive lukket inde i Myternes Land for evigt, og portalen er nu gået i stykker, så de ikke kan komme tilbage til menneskenes verden.

Menneskebørnene får brug for flere væsners hjælp under gruppernes døgn (de underjordiske, havfolket, lygtemanden, trolde og mosekone), for at ophæve Elverkongens forbandelse. Samtidig møder de også en tidligere udsending fra

Ekspeditionshold 1, Alice, der tidligere er blevet fanget i Myternes Land og selv har forsøgt at ophæve forbandelsen uden held.

Trods de undervejs bliver jagtet af Elverkongens udsendte, lykkes det holdet at indsamle ingredienser (suppeurter som løg, gulerødder, porre etc.) til modgiften, som de indtager ved at bade i Mosekonens bryg (et vildmarksbad), hvor ingredienserne bliver smidt ned i.

Modgiften virker og Ekspeditionsholdet kan vende tilbage til deres egen verden, hvor de erfarer, at ForskningsCenterVork er blevet tvunget til at lukke ned grundet faren i Myternes Land. De gamle folkesagn og myter er ikke som eventyr til små børn - de har sandheder i sig, som ikke bør leges med.



Aktivitet 1 - Åbning af portalen

Formål

Deltagerne skal gøres klar til at komme ind i Myternes Land, og de skal derfor gennemgå forskellige "ritualer", som har til formål at være skøre og ryste deltagerne mere sammen gennem oplevelserne. Ritualerne er også til for at skabe en stemning af, at der kan ske alt muligt inde i Myternes Land.

Materialer

- Hæfte med de forskellige koder (se "Bilag, Aktivitet 1" for de forskellige koder)
- Bålkapper eller en anden form for udklædning
- Gong gong eller grydelåg (noget der kan sige en sjov lyd og larme lidt)
- Ansigtsmaling
 - Inspiration til ansigtsmaling
- Reb
- Morsekodealfabet

Selve aktiviteten

Aktiviteten er tænkt således, at deltagerne får alle koderne udleveret af "forskerne" på én gang, og at de så kan dele sig op i mindre grupper, løse de forskellige koder og så udføre de ting, der står beskrevet i koderne. Deltagerne fik at vide, at forskerne havde fundet en række koder tæt på portalen, og at de måske kunne åbne portalen til Myternes Land.



Aktivitet 2 - Stjerneløb / Afdækkelse af Myternes Land

Formål

Formålet med programpunktet er at etablere Myternes Land som en fysisk og virkelig lokation for deltagerne. Stjerneløbet er altså en del af opbyggelsen af gruppens temaramme.

Materialer

- Reb
- Udprintede poster x8 (se "Bilag, Aktivitet 2")
- Snor til ophæng af poster
- Udprintet stjernenavnoversigt (se "Bilag, Aktivitet 2")
- Fakkelt og tændstål til post 3
- Kort over området med plads til at skrive nye navne

Beskrivelse

Ekspeditionshold 2 skal på deres første mission i Myternes Land. Formålet med missionen er, at få optegnet et kort over landets forskellige områder, som de kan bruge til at navigere efter på deres fremtidige missioner.

Når deltagerne er gået igennem portalen møder de den underjordiske. Han har en idé til, hvordan de hurtigt kan løse deres mission, men det skal gøres på hans præmisser.

Han tager dem med til hestebakken, hvorfra han sender menneskebørnene ud til de forskellige områder, hvor de skal løse nogle opgaver for ham. Hvis de kommer tilbage med det rigtige svar, fortæller han dem, hvad områdets navn er, så de kan udfylde deres kort for forskerne.



Plan:

- 2 hold (bundet sammen af reb)
 - Hold 1 starter ved post 1.
 - Hold 2 starter ved post 5.
- 8 poster med stedsspecifikke opgaver + hints om hvilket væsen, der specielt huserer i det specifikke område.
 - Døde poster → indeholder opgaver der skal løses. Svaret skal bringes til stjernecentrum. Hvis opgaven er løst korrekt, får de en hurtig rebus/gåde af den underjordiske, hvor svaret er områdets danske stjernenavn. Deltagerne skal finde den latinske ækvivalent på den underjordiskes stjerneroversigt og skrive dette navn ind på deres kort. Derefter sendes de videre til næste post.

Aktivitet 3 - Kend din konge

For at erhverve sig en invitation til Elverkongens teselskab, kræves det at deltagerne kender hans foretrukne måde at drikke te på, og hvordan den foretrukne te skal forberedes. Ud fra et ark med potentielle forslag, skal deltagerne nu samarbejde om at indsamle, løse og uddelegere opgaver imellem dem. Formålet med aktiviteten er at afprøve deltagernes gruppedynamik og problemløsningsevner. Inden tiden løber ud, skal deltagere have svarene klar til når en NPC (Emma Gad Ikke) kommer og tester dem i deres viden.

Består deltagerne, får de den officielle invitation til teselskab, og en mulighed for at udvise deres etikette og pli foran elverkongen af myrternes land.

Afvikling

Aktiviteten afvikles som et post-indsamlingsløb med en konkret, fast base, informationerne kan samles tilbage ved.

Deltagerne kan opfordres til først at dele sig i to hold, hvoraf det ene hold tager løbeskoene på, og går på postjagt, og det andet bliver tilbage, og løser koder/opgaver og krydser de poster af, som allerede er samle, og løst.

Efterfølgende rideses området, posterne er fordelt ud på op for deltagerne. (Hvis man ønsker at forlænge aktiviteten, eller gøre den mere fysisk udfordrende, kan



området udvides). På Vork P23, foregik aktiviteten på Engen og omkring 10 - 15 meter ind i skovbrynet.

Hvert indsamlet hint betyder, at man kan krydse placeringen, te-typen eller kop-typen af på sit svarark, og dermed vide, at det *ikke* er den. (udelukkelsesmetoden). Når den indsamlede post læses, skal det ses som en form for 'rollespil', der fortæller, hvilken information de får med tilbage.

Når aktiviteten er færdig, skal deltagerne gerne have 1 svar tilbage inden for hver kategori (te-type, kop-type og foretrukne placering at drikke te), og en fremgangsmåde, som de kan vise til Emma Gad Ikke, der kommer og tester dem.

Tidsplan

Aktiviteten er sat til at tage omkring 1 - 1,5 time, men kan være hurtigere færdig, hvis deltagerne er effektive i post indsamling og kodeløsning.

Materialer

Aktiviteten indeholder de udprintede poster, svararket til deltagerne og enkelte genstande til at ligge ude på posterne, som mindre kode-tunge poster, og mere interaktive poster. Dette kan udvides, hvis man selv ønsker det. (post 7, post 12 og post 15). Se "Bilag, Aktivitet 3" for poster.

Materiale	Antal
Citronsaft	1 stk.
Krog m. magnet for enden + magnet til at fiske op.	1 stk.
Gummiænder.	10 stk.
Lighter.	1 stk - lægges ved en anden post.
Plastikrør m. bund.	2 stk.
Tennisbolde.	1 - 2 stks.
Vandkande/vandbeholder.	1 - 2 stks.

Aktivitet 4 - Historiefortælling 101

Formål

Formålet med programpunktet er, at give deltagerne nogle praktiske redskaber til historiefortælling og formidling, som kan videreføres direkte til kredsarbejdet derhjemme. Samtidig bliver deltagerne udfordret i selv at stille sig op, og fortælle en historie for de andre på en indlevende måde.

Materialer

- Fortælling til hver deltager (korte fortællinger/historier/eventyr der passer til den temaramme, modulet skal laves i)
- Keywords til "den gode fortælling"
- Sedler med målgrupper
- Papir og blyanter
- Bål og stemning (evt. en kande te)

Beskrivelse

Forskerne vil gerne sørge for, at opdagelsesenheden har de rigtige redskaber til, at kunne videreformidle deres oplevelser fra Myternes Land. Derfor denne "workshop" i historiefortælling.

Deltagerne får først en introduktion til gode fifs og tricks til at fortælle og formidle historier.

Derefter trækker de hver især en kort fortælling samt et benspænd (eks. en aldersgruppe de skal formidle til, en bestemt situation historien skal fortælles i, osv.). Deltagerne får nu 30 minutter til at forberede sig på at skulle fortælle historien for os andre.

Efter de 30 minutter fortælles historierne på skift rundt om bålet - der gives kort feedback efter hver fortælling.



Hvad er historiefortælling? (håpset fra bestellers.dk)

Historiefortælling er en af de allerældste kunstformer. Mennesker har altid fortalt historier til hinanden, og historierne er overalt. Historier har gennem tiden haft en opdragende funktion i samfundet og er blandt andet blevet brugt til overlevering af viden eller til at videregive normer og værdier. Det er en af grundene til, at mange gamle eventyr har en mere grim slutning end den, vi kender fra Brødrene Grimm og Disney. De onde stedsøstre i eventyret om Askepot fik oprindeligt øjnene prikket ud af fugle. Den lille Rødhætte blev ikke reddet ud af ulven. Der var altså moraler, der fortalte om, hvad der var godt eller forkert, og historierne gik fra mund til mund.

For de fleste af os hører historiefortælling nok også til nogle af vores egne første minder. Farfar, der fortalte røverhistorier fra havet, storesøster, der fortalte uhyggelige spøgelseshistorier ved sengetid og dansklærer Ulla, som fortalte eventyret om Den grimme ælling. Hvis du tænker dig om, kan du sikkert komme i tanke om en af de historier, du igen og igen bad om at høre som barn. For historiefortælling har selvfølgelig også "bare" været rigtig god underholdning. Og det er den stadig, selvom den ikke fylder så meget i vores kultur som tidligere og nogen fejlagtigt tror, at det kun er for børn.

Den moderne historiefortælling lever stadig og kan noget helt specielt. Historiefortælling som kunstform er mundtlig og intim. Den er et modspil til hverdagens skærme for både børn og voksne. Her samles man i nuet om at høre en historie i en stemning af intenst nærvær. Fuldstændigt som mennesker altid har gjort.

Historierne bringer os tilbage til fantasiens verden gennem ord, kropssprog og stemme. Alle i rummet skaber selv billeder i hovedet og bliver på den måde medskabere af historien. Det er en unik situation, der ikke kan genskabes en anden gang. Historiefortælling er nuets kunst.

Historier i massevis

Vi møder historier hele tiden, for de er overalt. Fra de helt små til de store og kendte. Det er alt fra når familien samles om aftensmaden og fortæller om dagens begivenheder til The American Dream med fortællingen om et menneske, der går fra at have intet til at opnå succes. Historier kan altså være del af almindelig dagligdags snak eller være betydningsbærende for et lands kultur.

Vores hjerner aktiveres på en helt speciel måde, når vi hører historier, og det er blandt andet derfor, vi husker historier bedre end fakta. Vi identificerer os med personerne i de moderne fortællinger og lever os derfor let ind i historierne og føler med karakterernes udfordringer og op- og nedture. Med andre ord er historier fundamentale for os som mennesker. Vi forstår verden gennem historier, og historier bliver brugt til at fortolke både vores historier og vores samtid. Sådan har det altid været.

Den moderne historiefortælling lever i Danmark, og her er historier for alle. Der er dem, for voksne og dem, for børn. Dem, der er forberedt, dem, der findes på scenen, nogle med sang, nogle med hvisken, nogle helt korte og nogle ret lange. De alvorlige historier, de sjove, de uhyggelige og alle dem midt imellem. Som kunstform er historiefortælling lige så alsidig som en film eller en roman. Historiefortælling er noget helt særligt.

Fifs og tricks til den gode historiefortælling:

1. Hvad er historien?
 - Læs fortællingen få gange igennem. Hvor foregår det? Hvem er til stede? Hvad bliver der sagt?
 - Se personerne for dit indre øje. Hvordan ser de ud? Hvad har de på? Hvilke karaktertræk har de? Brug dine øvrige sanser: Føl, lyt, lugt, smag fortællingens handling.
 - Hvad er formålet med historien? Sørg for, at du har en eller anden form for budskab, du har til formål at viderebringe. Dette vil hjælpe dig til at målrette historien og lade dig formidle den ordentligt.
2. Lav din egen version af historien
 - Brug dine egne ord og synspunkter til at fortælle - det er okay at ændre historien ved at skære irrelevante dele fra og fremhæve hvad *du* synes, er vigtigt.
 - Sørg for en god begyndelse og en god slutning. Ligesom en fisk: Et godt bid, en fyldig krop og til sidst et slag med halen.
3. Øv dig ved at fortælle højt uden publikum
 - Arbejd bevidst med rytme, pause, betoning, artikulation, temposkift, kropslig indlevelse m.m. Du skal forestille dig hele fortællingens liv og univers.
4. Den rette historie til det rette publikum
 - Sørg for at gøre historien relevant for den målgruppe, du skal videreformidle den til.
 - Overvej de fysiske rammer: Skal du stå op eller sidde ned? – med publikum på gulv, stole, i halvmåne eller cirkel? Hvilken stemning ønsker du at skabe?
 - Undgå spørgsmål undervejs, så der skabes de bedste betingelser for koncentration og intensitet.
 - Husk øjenkontakten med publikum.

Aktivitet 5 - Fri os fra Åmanden

Formål

Deltagerne skal gennemføre et mindre løb, som har til formål at befri nogle af deltagerne, som er blevet fanget af åmanden. Løbet fokuserer på samarbejde mellem de tilfangetagne og de frie, som kun kan kommunikere med hinanden via enten lommelygter eller walkie-talkies, og de to grupper er afhængige af hinanden for at kunne løse opgaverne og derved befri de tilfangetagne.

Materialeliste

- Lommelygte x2
- Walkie talkie - et sæt
- Morsealfabet x2 (gerne den Lille Blå)
- Runealfabetsoversætter
- Udklædning til åmanden
- Evt. højttaler til at afspille spændingsmusik
- Et objekt med navnet "Alice" skrevet med runer.
- Ark med 16 figurer (4x4)
 - Andet ark også med 16 figurer, men hvor fire af figurerne er identiske med det andet ark.
- Boks til at låse walkie talkies inde x2
- Kombinationslås x2
- Seddel med talkode
- Indspillet lydfil (er fra en person ved navn Alice, som fortæller, hun er på flugt fra åmanden, og at åmanden leder efter den glemte historie, som må være at finde ved hjælp af de to ark med figurer)



Se "Bilag, Aktivitet 5" for de forskellige koder.

Forberedelse

Find en lokation hvor de to grupper kan se hinanden men have så stor en afstand, at de ikke kan høre hinanden, når de snakker. På kurset var dette løb placeret ved en sø, hvor der var en røgmaskine, som sendte røg ud over søen og lys, der var med til at skabe en mystisk stemning. Vi fandt, at denne ramme var passende til en åmand.

Det er en fordel at være tre ledere til denne aktivitet: To ledere som kan hjælpe hver sin gruppe (de kan med fordel være klædt ud som sagnvæsner), og én som kan være klædt ud som åmanden og gå rundt og skræmme de to grupper lidt.

Vi havde delt deltagerne op i to grupper inden løbet, hvor vi forsøgte at fordele deltagerne på baggrund af kompetencer og blande gruppen.

Selve aktiviteten

Inden selve løbet: Gør materialerne klar og placér dem de to steder, de to grupper skal være.

Deltagerne havde fået at vide, at de skulle sidde ved søen til en "udesidning", hvor de i en time skulle sidde individuelt og opleve skovens stemning. Dette var dog en løgn, da de kun sad 20 minutter, inden åmanden kom og skræmte deltagerne.

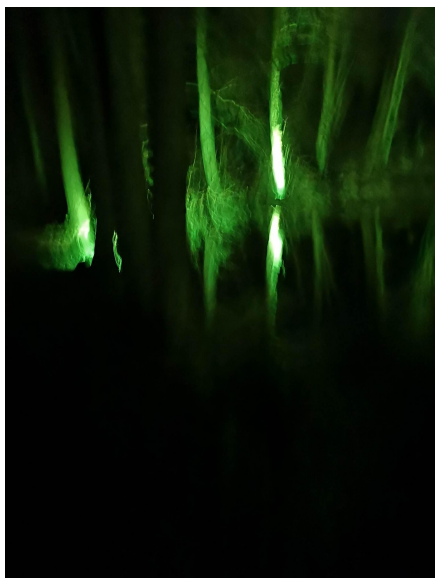
Deltagerne løb nu ned til de to udklædte ledere, som opdelte dem i de to grupper, der var besluttet på forhånd.

Idéen er nu, at hver gruppe er samlet ved deres bokse, hvori walkie-talkies og forskellige koder er. Boksene er låst med en kombinationslås, og ved siden ligger en lommelygte og en seddel med forskellige cifferkoder. Én af cifferkoderne passer til det modsatte holds kombinationslås (hertil vil jeg tilføje, man med fordel kan begrænse antallet af koder til én, for at det ikke tager for lang tid). Det er nu op til de to hold at regne ud, de skal have kommunikeret koden til det andet hold, for at de kan åbne deres boks.

Nu er deltagerens bokse åbnet, og de kan nu kommunikere med walkie-talkies. Holdene har forskellige koder, som de skal bruge hinandens hjælp til at knække (se "Bilag, Aktivitet 5").

Én af koderne er, at dechifrere objektet med navnet "Alice", som står med runer, hvilket de skal sende til et mobilnummer, som står i to andre koder. Når de gør dette, modtager de en lydfil fra Alice. Dette skal lede dem på spor af, de skal finde de fire billeder, som er ens på de to ark med små tegninger, og at de derefter skal komme på en historie, som indeholder disse fire elementer.

Når holdene har fortalt åmanden "den glemte historie", siger åmanden til de tilfangetagne, at de nu er fri og kan gå over til deres venner. Løbet er nu færdigt.



Aktivitet 6 - Teselskab hos Elverkongen

Formål

Deltagerne skal møde Elverkongen, som er en sagnfigur, der er sygeligt glad for mennesketing men samtidig ikke kan fordrage mennesker, da han er sur over, de ikke længere tror på sagnfigurer. Deltagerne skal ud til Elverhøj (et naturskønt sted), hvor de skal give gaver til kongen, danse med elverpiger og drikke te med kongen. I den større historieramme er deres besøg skæbnesvangert for dem, da Elverkongen, som virker som en rar nok person, i virkeligheden har skumle planer, som indebærer, de skal spise forgiftede småkager, hvilket gør, de vil forblive inde i Mytternes Land og være kongens ejendom.



Materialer

- Dug/presenninger til at sidde på
- Teselskabsting som testel, småkager, dug til bordet, vaser.
- Te
- Remedier til at lave kongens perfekte te (jf. aktivitet 3 - Kend din konge)
- Småkager
- Udklædning til Elverkongen og elverpiger.
- Højtaler til at afspille passende musik - fx noget bardcore/bardify.

Fremgangsmåde

Deltagerne ankommer fra deres hiketur ud til Elverhøjen (i dette tilfælde [TROLDBORG RING](#)). De bliver budt velkommen af kongen og hans elverpiger, imens der spilles musik.

Deltagerne er tidligere blevet rådet til at tage gaver med til kongen, som er vild med mennesketing. Disse kan de nu give ham.

Deltagerne skal nu lære dansetrin af elverpigerne, da kongen godt kan lide opvisninger. Det munder ud i en lille optræden for kongen.

Deltagerne har tidligere lært, hvordan kongen kan lide sin te, hvilken deltagerne laver til ham. Stemningen må gerne være posh (tænk britisk og Alice i Eventyrland med teselskabet).

Når deltagerne har drukket te og spist småkager, kan Elverkongen befale dem at lege en lille leg. Derved har den som er Elverkongen tid til at sminke sig, så man kommer til at se ond ud (farve under øjnene, streger ned af halsen etc.)

Aktivitet 7 - Escaperoom på kirkegården

Deltagerne er ved slutningen af deres nataktivitet, og skal slippe ud af Mytternes Land, inden 'ulvetimen' rigtigt er over dem. I escaperoomet skal de 'fremmane' de rigtige ingredienser, for at kunne lave en modgift.

Ingredienserne laves ved at finde escaperoomets gemte/låste symbolkombinationer, og når de er fundet, give dem til NPC'en tilhørende escaperoomet (Alice), så hun kan give dem ingredienserne med tilbage i stedet.

Formålet med aktiviteten er at udfordre gruppens evner indenfor samarbejde, med handicaps fra et mørklagt område, og det faktum at selve aktiviteten ikke er særlig fysisk aktiv, men kræver logik og en løsningsorienteret indgangsvinkel, trods det sene tidspunkt.

Afvikling

Escaperoomets afvikles i påsken 23 på Ødsted Kirkegård, og er opsat på ca. halvdelen af grundens areal. Poster og materialer er markeret med minestrimmel (eller lign). så man ikke er i tvivl om, at det kan/skal bruges, og generelle kirkegårds regler oprives inden spilstart.

- Ikke gå over gravstederne.
- Ikke løbe/kravle/klatre på vægge eller lign.
- Generel respekt for et lånt område.

Poster som ligger tæt på gravsteder/inde over gravsteder, skal have probs (fx. en gribetang) der kan hente tingene for dem, så de ikke fysisk går derind.

Intro: Deltagerne møder en NPC (Alice, ekspeditionsleder af den første ekspedition i Mytternes Land), hvis spøgelse stadigvæk er fanget på kirkegården.

I ugens aktiviteter og op til nu, er deltagerne stødt på karakteren Alice i eventuelle hints, lydoptagelser eller lign. Hun prøvede at løse escaperoomet alene, dengang ekspedition 1 blev sendt ind og fejlede. Hun havde ikke succes med det, tiden løb fra hende, og hendes spøgelse vandrer det sidste sted hun var i live. Men de kan stadigvæk nå det.



Alice udleverer en oversigt over symboler, tegn og egne, interne noter, som viser at hun kender til de forskellige symboler, men ikke ved hvordan de skal 'sammensættes' for at give de ønskede modgift ingredienser.

Deltagerne skal løse escaperoomet inden for tidsrammen, og få så mange ingredienser med sig tilbage til Vork som muligt.

På kirkegården kan instruktørerne gå rundt som 'mood' effekter, og kan være udklædte, skræmmende, lidt spøjse eller venligtsindede. Hav gerne stemningsmusik med, og brug dem som 'guidelines' til hvor deltagerne kan bevæge sig, i tilfælde af at de kommer udenfor escaperoomets område, uden at bryde temarammen.

Aktiviteten sættes i gang med at Alice på det kraftigste håber og anbefaler at de er færdige inden 'ulvetimen', og siger at mosekonen vil kunne bruge ingredienserne, skulle det lykkes dem at løse de forskellige koder og gåder. Herefter er det op til deltagerne at samarbejde om at løse escaperoomet.

Til instruktøren: Nogle af escaperoomets poster kræver din opmærksomhed. Fx. når deltagerne siger 'trylleremsen' til at tænde lys, er det *dig* der tænder lyset. Når deltagerne bygger et stjernebål, er det dig der orienterer dig om at de gør det, og giver dem de materialer de får ud af det.

Gode råd angående escaperooms:

- Til opsætningen: dan dig et overblik over de forskellige strenge, og hvilke materialer der skal bruges på hver streng. (En streng = fx boksen 'rød' på tabellen vedlagt nedenfor.). Læg det foran dig i bunker, når du skal sætte escaperoomet op. Jævnfør opsætningen af escaperoom i bilag 7.
- Vær ikke bange for at bruge alternative løsninger, hvis du ikke har talkodelåse/letterlocks/hængelåse eller lign. Sætter du rammerne, skal deltagerne nok følge det. Eventuelt benyt dig af "må ikke klippes" eller "skal åbnes med en saks" beskeder, vedhæftet bokse og snore,, eller hjemmelavede tal-låse hvor løsningen skal skrives på, og vises til NPC'en.
- Vær ikke bange for at give hints eller vejledning undervejs. At løse escaperoomet, er et godt succeskriterie for aktiviteten.
- Eventuelt fjern eller tilføj 'strenge', for at gøre aktivitetsniveauet sværere eller lettere.

Tidsplan

Omkring 1 time til 1.5 times aktivitet.

Virker deltagerne til at være gået i stå, kan instruktørerne vælge at give hints eller påpege eventuelle fælder de er faldet i. Da escaperoomet er sat midt om natten, med svær belysning og lavt energiniveau, er det en god idé at tage snacks eller lys med til dem.

Husk at også at sætte tid af til opsætningen af escaperoomet.

Materialer

Materialerne for aktiviteten inkluderer disse, og mere udprintede koder og lign. Nedenunder den overordnede materialeliste, vil man også kunne se hvilke materialer der hører til hvilke 'strenge'.

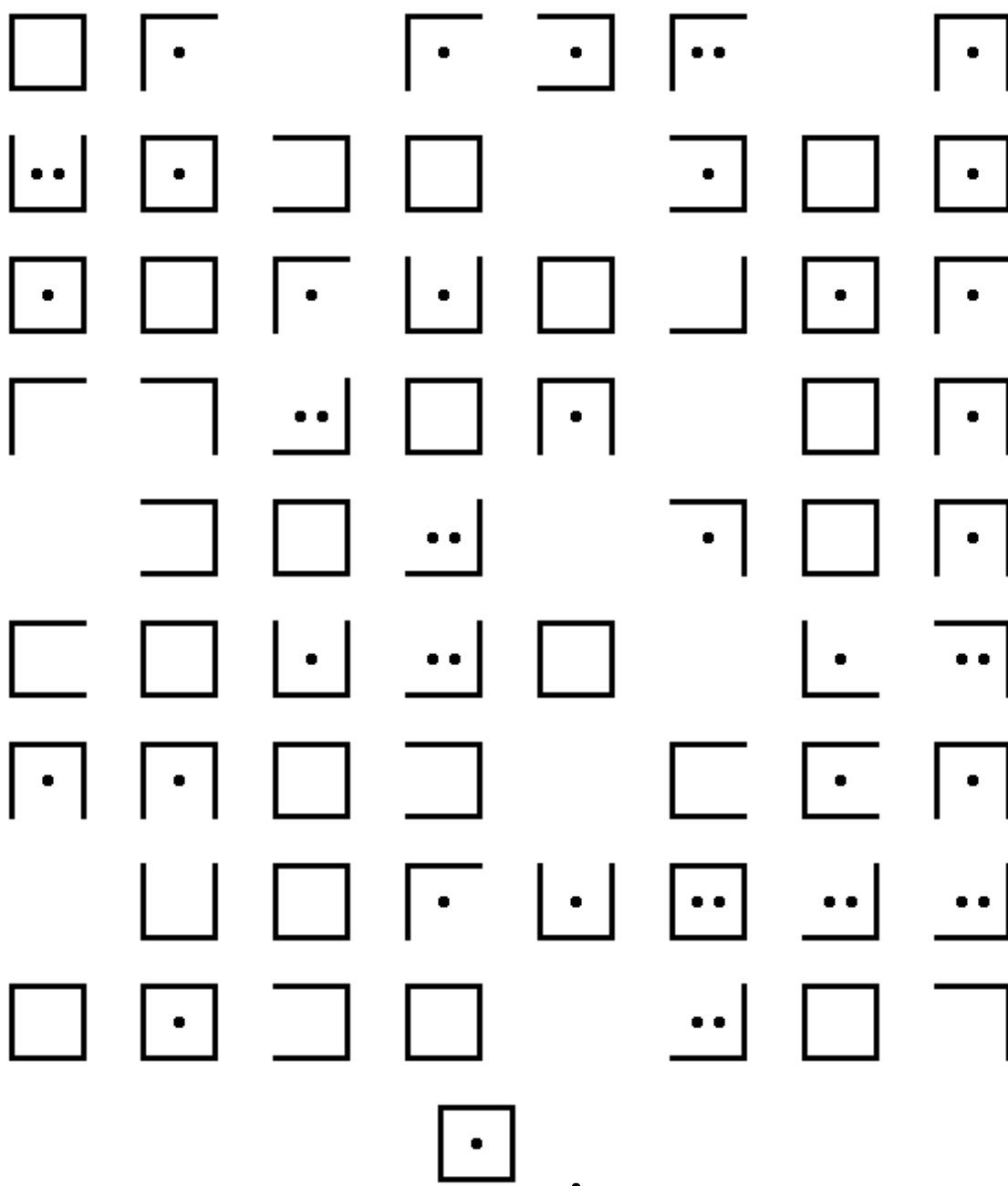
Under “Bilag, Aktivitet 7” findes de forskellige opgaver, og en oversigt over hvilke strenge bruger hvilke materialer.

Afslutningen (løsningen) på hver streng åbner op/afslører hvilke symboler der skal sættes sammen, for at få de ønskede ingredienser ud af det. fx. **3** ⇒ **og 8** ⚡ = **Løg**.

- Deltagerne skal samle alle 7 typer af ingredienser, og gerne så mange af hver slags som muligt. Disse skal senere bruges i en afrundende aktivitet af ‘lygten i spanden’, hvor at deltagerne skal smugle grøntsagerne forbi fangere.

Samlet oversigt over materialer:	Antal
NøgleBoks.	4 - 5
Saks + lille beholder.	1
Lyseffekt/lyskæde	1
Krogepind/gribetang.	1
Letter lock (kan laves i papkrus)	1
Bøger (indenfor temaet)	7
Citronsaft	1
Lighter	1
UV lampe + noget til at skrive med.	1 stk.
Einsteins kode (udprintet) + huse.	1 (se kopier)
Hængelås	3 - 4
Spand	1
Snor	1 rulle
Plastikrør	2
Bordtennisbolde	2 - 3
Vandkande	1
Kæde + lås.	1
Origami fugl.	1
Forskellige probs (kiks, frugt, diverse ark med ubrugelige opskrifter.	-

Samlet oversigt over materialer:	Antal
Balloner	1 pakke.
Tape + tegnestift	1
Brænde	7 - 8 stk.
Assoirterede grøntsager 7 forskellige slags)	20 - 25 stks.
Lineal/tommelstok	1 - 2



Materialer: Inspiration til tegn (runer, fatimas hånd, nordiske tegn), ansigtsmaling.

Kode 3 - "Når I gennem portalen går og portal-ritualet laver, I i tvivl kan blive. Med snor som I fra jorden får, I binde sammen jeres maver. Således kan I beholde jeres forstand og ikke blive fanget af den omvandrende åmand."

De skal først gøre dette, når de er igennem portalen.

Kode: Talkode/alfakode

14 29 18 9 7 5 14 14 5 13 16 15 18 20 1 12 5 14 7 29 18 15 7 16 15
 18 20 1 12 - 18 9 20 21 1 12 5 20 12 1 22 5 18, 9 9 20 22 9 22 12 11
 1 14 2 12 9 22 5. 13 5 4 19 14 15 18 19 15 13 9 6 18 1 10 15 18 4
 5 14 6 29 18, 9 2 9 14 4 5 19 1 13 13 5 14 10 5 18 5 19 13 1 22 5
 18. 19 29 12 5 4 5 19 11 1 14 9 2 5 8 15 12 4 5 10 5 18 5 19 6 15
 18 19 20 1 14 4 15 7 9 11 11 5 2 12 9 22 5 6 1 14 7 5 20 1 6 4 5 14
 15 13 22 1 14 4 18 5 14 4 5 29 13 1 14 4.

Materialer: Reb

Kode 4 - "Myterne mærker, om I hinanden kan lide. Derfor alle skal have et kompliment fra hver at vide."

Den varme stol-agtig. Lidt feel-good hvor de siger noget pænt til hinanden.

Kode: Cæsarkode -> man erstatter bogstaverne med et bogstav X antal pladser længere fremme eller tilbage i alfabetet.

Wfaøøxo whøuoø, yw S rsxkxnox ukx vsno. Noøpyø
 kvvo åukv rkco oa uywzvswoxa pøk rcoø ka csno.

Bilag, Aktivitet 2

Stjerneløbet

Post 1: Engen (hint om elvere)

(Områdets stjernenavn: Corona Borealis (Den nordlige krone))

Opgave:

Her på engen er det sommetider muligt at møde elverfolket, når disse er på ekskursion væk fra Elverhøj. Dog vender de altid tilbage, når deres konge befaler det.

Lav ved denne post en krone af naturmaterialer, der er en sand konge værdig. Kronen skal måle mindst 40 cm i højden.

Den underjordiskes gåde:

En genstand I nu har,
nu mangler I bar',
hvor den så kommer fra.

Post 2: Fugen (ved å-løbet) (hint om bækhesten)

(Områdets stjernenavn: Monoceros (enhjørningen))

Opgave:

I åens vand bor flere væsner side om side. For nyligt var det lige her muligt at hilse på Bækhesten, der hellere end gerne ville give en ridetur ned under det kolde vand...

Nævn mindst 5 andre mytiske hestevæsner.

Den underjordiskes gåde:

Som dyr er jeg sky, men jeg har et godt ry.
Mit manke er sølv, og jeg føder føl.
Min pels er blød og hvid som sne, hvis du skulle være heldig at få mig at se.
Måske har du gættet, hvem jeg er? Det er i virkeligheden ikke så svær'.

Post 3: Gryden (hint om lygtemændene)

(Områdets stjernenavn: Crater (bægeret))

Opgave:

Når mørket falder på og tågen er tykkest, har man brug for lys. Af og til kan man her møde og få hjælp af en Lygtemand - i sådanne tilfælde skal man dog træde varsomt for ikke at ende på afveje.

Få ild i faklen og tag den med tilbage.

Den underjordiskes gåde:

Jeg findes i mange former, men kan altid fyldes op.

Jeg er ikke en gral, ej heller en kop.

Hvad kan jeg være?

Ja rigtigt, et....

Post 4: Bakken bag Halle (hint om mosekonen)

(Områdets stjerneavn: Mensa (Taffelbjerget))

Opgave:

Fra dette punkt er det visse dage muligt at se dampe fra Mosekonens bryg dække de dybe dalsænkninger, moser og fugtige enge i Myrternes Land. Så vidt I mennesker ved, er der ingen andre end Mosekonen, der kender opskriften på den hemmelige bryg, der får tågen til at lægge sig i tykke lag over landskabet - men den bliver oftest brygget i foråret og efteråret.

Hvilke tre retter er følgende opskrifter på?

<p>Hak løget fint, pres hvidløg i en <u>hvidløgspresse</u> eller hak fint og skræl og riv ingefær fint.</p> <p>Opvarm lidt olivenolie i en gryde eller sauterpande.</p> <p>Tilsæt alle krydderierne (spidskommen, koriander, <u>chilipulver</u> og garam masala) og lad det blive svitset i olien i cirka 30 sekunder.</p> <p>Tilsæt så løg, hvidløg og ingefær og giv det 1-2 minutter.</p> <p>Skyl de røde linser grundigt i en si og tilsæt dem til gryden sammen med hakkede tomater, kokosmælk og grøntsagsbouillon. Lad retten simre i cirka 20-30 minutter eller indtil linserne er møre.</p> <p>Smag retten til med salt og peber og eventuelt mere af de forskellige krydderier. Servér i dybe tallerkner med raita og naanbrød.</p>	<p>Rør æggeblommer, sukker og vaniljekorn sammen med en ske. Rør herefter fløde og mælk i æggeblandingen.</p> <p>Sigt blandingen og fordel den i 4 ovnfaste skåle (a ca. 2 dl). Stil skålene på en bageplade og bag dem midt i ovnen.</p> <p>Cremeren skælver når du tager den ud af ovnen, men sætter sig når den er afkølet.</p> <p>Stil xxxx'erne i køleskabet i mindst 3 timer - uden at dække dem til.</p> <p>Drys de iskolde xxxx med sukker og brænd dem med en gasbrænder til sukkeret er smeltet og har taget farve.</p> <p>Server straks.</p>	<p>Kog 1 liter vand, og opløs bouillon heri, så du får 1 liter bouillon.</p> <p>Pil og hak løg og hvidløg, og svits det sammen i olivenolie i en stor gryde. Krydr med salt og peber.</p> <p>Vend risene i gryden. Hæld hvidvin i gryden, og lad den fordampe. Hæld <u>bouillon</u> over, så risene akkurat er dækket, og lad væsken fordampe, imens du rører ofte. Tilsæt gradvist mere og mere bouillon, indtil risene er "al dente". Smag gerne på dem løbende - de skal være netop <u>møre</u> men stadig have en smule bid.</p> <p>Hvis du løber tør for bouillon, kan du tilsætte lidt kogt vand, indtil konsistensen er perfekt.</p> <p>Rør friskrevet parmesan og smør i.</p> <p>Smag til med salt og peber, og servér.</p>
---	---	---

Den underjordiskes gåde: Det ligger frit og er fladt på sin top.

Det kræver lidt gear, hvis du skal derop.

Det lyder som chips, men er det ej.

Dette burde hjælpe jer godt på vej.

Svar:

Dhal

Crème Brûlée

Risotto

Post 5: Søen (hint om havfruer)

(Områdets stjerneavn: Hydra (søslangen))

Opgave:

Kan I høre den smukke sang? Nej? Måske hvis I stikker hovedet under vandet... Henede bor havfruer og havmænd, og hvis der er nogen, der forstår sig på musik og skønsang, er det dem. Faktisk kan deres skønne sang lokke selv de tørreste landkrabber til at hoppe en tur i bølgen.

Lær en sang fra ende til anden og syng den smukt for den Underjordiske.

Den underjordiskes gåde:

I vand hører jeg til, og jeg har en lang krop.

En boa er min fætter - og her hører hjælpen op.

Post 6: Skovbrynet (hint om nisser)

(Områdets stjerneavn: Vulpecula (ræven))

Opgave:

Her i skoven lever de små skovnisser, der hjælper dyrene og ynder at drille jer mennesker. Skovnisserne fordømmer særligt dem, der smider affald i naturen og dermed spolerer deres dejlige skov, for nisserne lever i, af og for denne. Derfor ved nisserne også alt, hvad der er værd at vide om naturens bevoksninger.

Løs opgavearket og tag det med tilbage til den Underjordiske.

Forbind navn med rette billede

Skvalderkål



Enebær



Skovløg



Asketræ



Tyttebær



Karl Johan svamp



Mælkebøtte



Poppeltræ



Kantarel



Rønnebær



Den underjordiskes gåde:

Dens lyd var ukendt, før den blev blæst op.
Dens hale er busket, ligeså er dens krop.
I skoven den bor, men kan også findes,
i byen hvor bondegårdstiden den mindes.

Opgave: forbind naturtingene (billeder af svampe, bær, planter, dyr) med deres rette navn.

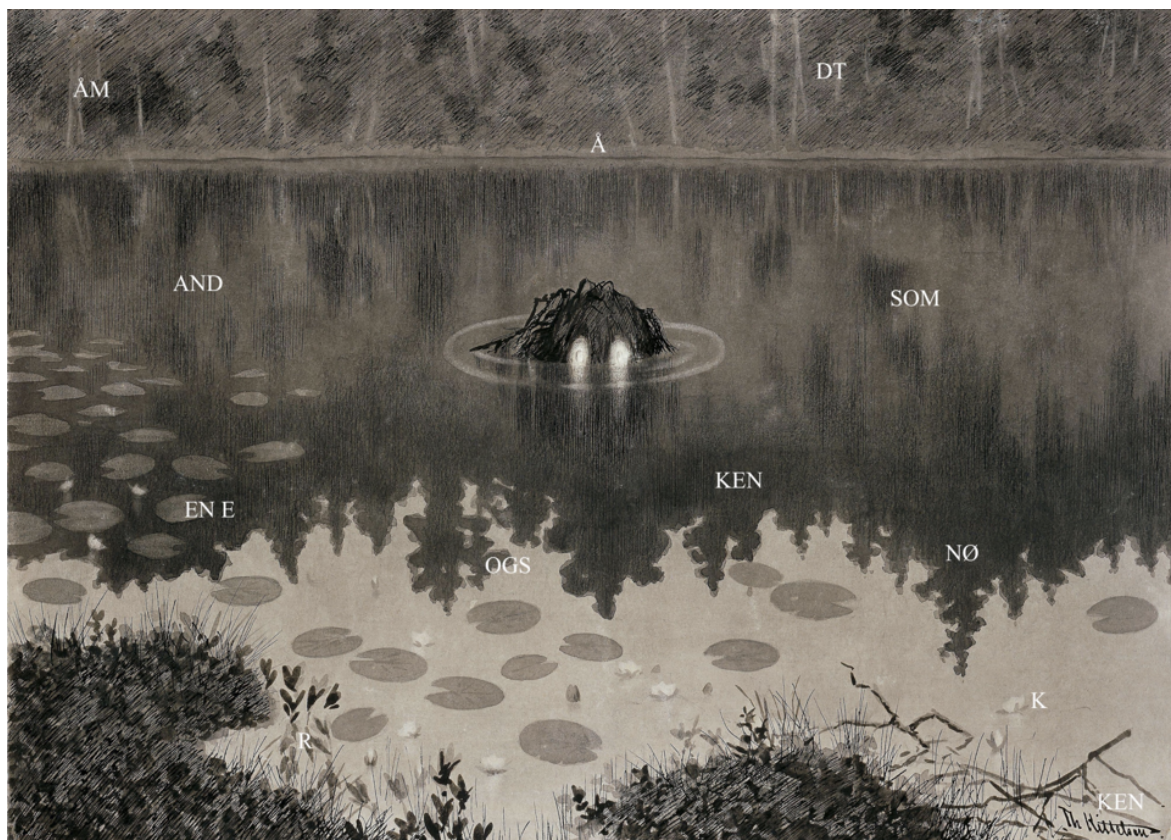
Post 7: Den lille sø (hint om åmanden)

(Områdets stjerne navn: Hydrus (lille søslange))

Opgave:

Han gemmer sig ofte under vandets overflade, til du er alene... Åmanden... Hans hjem er et sted ved denne sø så pas på, du ikke falder i. Eller bliver lokket tæt nok på til at få et lille skub.

Saml puslespillet og aflæs koden.



Den underjordiskes gåde:

I vand hører jeg til, og jeg har en kort krop.
En boa er min fætter - og her hører hjælpen op.

Svar: "Åmanden er også kendt som Nøgken"

Post 8: Flagstangen (hint om skiftlinge)

(Områdets stjerneavn: Horologium (uret))

Opgave:

Sommetider hænder det, at et udøbt menneskebarn bliver byttet med et væsen fra Myternes Land - et sådan barn kaldes en Skifting. Skiftingen vokser op i menneskenes verden, men vil altid have en særlig forbindelse til den mytiske dimension. Hvem ved, måske er en af jeres venner i virkeligheden en forvekslet troldeunge?

Byt en tøjkleme til noget, der virkelig vil imponere den Underjordiske.

Den underjordiskes gåde:

Et tårn, en væg, en arm, et bord.

Jeg kan være lille og jeg kan være stor.

Jeg bliver ofte brugt og gloet på,

og der er en helt særlig ting, kun jeg kan slå.

Den underjordiske stjerne­navnsoversigt (til stjerne­løbet)::

Agterstavnen el. Agterskibet	Puppis
Alteret	Ara
Andromeda	Andromeda
Berenikes Lokker el. Berenices Hår	Coma Berenices
Billedhuggerværkstedet el. Billedhuggeren	Sculptor
Bjørnevogteren	Boötes
Bægeret	Crater
Cassiopeia	Cassiopeia
Cepheus	Cepheus
Delfinen	Delphinus
Dragen	Draco
Duen	Columba
Enhjørningen	Monoceros
Firbenet	Lacerta
Fiskene	Pisces

Floden	Eridanus
Fluen el. Bien	Musca
Flyvefisken	Volans
Føllet	Equuleus
Føniks	Phoenix
Giraffen	Camelopardalis
Guldfisken el. Sværdfisken	Dorado
Haren	Lepus
Herkules el. Hercules	Hercules
Hvalfisken el. Hvalen el. Havuhyret	Cetus
Indianeren	Indus
Jagthundene	Canes Venatici
Jomfruen	Virgo
Kamæleonen	Chamaeleon
Kemiske Ovn el. Ovnen	Fornax
Kentauren	Centaurus
Kikkerten el. Teleskopet	Telescopium

Kompasset	Pyxis
Krebsen	Cancer
Kusken	Auriga
Kølen	Carina
Lille Bjørn	Ursa Minor
Lille Hund	Canis Minor
Lille Løve	Leo Minor
Lille Søslange el. Lille Havslange	Hydrus
Lossen	Lynx
Luftpumpen el. Pumpen	Antlia
Lyren	Lyra
Løven	Leo
Mejslen el. Gravstikken	Caelum
Mikroskopet	Microscopium
Nettet	Reticulum
Nordlige Krone	Corona Borealis
Oktanten	Octans

Orion	Orion
Paradisfuglen	Apus
Passeren	Circinus
Peberfuglen el. Tukanen	Tucana
Pegasus	Pegasus
Perseus	Perseus
Pilen	Sagitta
Påfuglen	Pavo
Ravnen	Corvus
Ræven	Vulpecula
Sejlet	Vela
Sekstanten	Sextans
Skjoldet	Scutum
Skorpionen	Scorpius
Skytten	Sagittarius
Slangeholderen el. Slangebæreren	Ophiuchus
Slangen	Serpens

Staffeliet el. Maleren	Pictor
Stenbukken	Capricornus
Store Bjørn	Ursa Major
Store Hund	Canis Major
Svanen el. Nordkorset	Cygnus
Sydkorset el. Korset	Crux
Sydlig Fisk	Piscis Austrinus
Sydlig Trekant	Triangulum Australe
Søslangen el. Havslangen	Hydra
Taffelbjerget	Mensa
Tranen	Grus
Trekanten el. Trianglen el. Nordlig Trekant	Triangulum
Tvillingerne	Gemini
Tyren	Taurus
Ulven	Lupus
Uret	Horologium
Vandmanden el. Vandbæreren	Aquarius

Bilag, Aktivitet 3

Elverkongen over Elverhøj, den højtærede...

Myternes land har mange, magtfulde væsner, og en af dem er uden tvivl Elverkongen. Konge over elverfolket, bosiddende ved elverhøjen og har omkring sig et helt hof af forskellige væsner.

Hoffet er opdelt indenfor de forskellige årstider, og elverfolkets kultur har nok nogle af de mest rigide, uofficielle regler til hvordan tingene bør gøres, og særligt i hvilken rækkefølge. Etikette er alt, i selskabet af fe-folket og deres forunderlige regler.

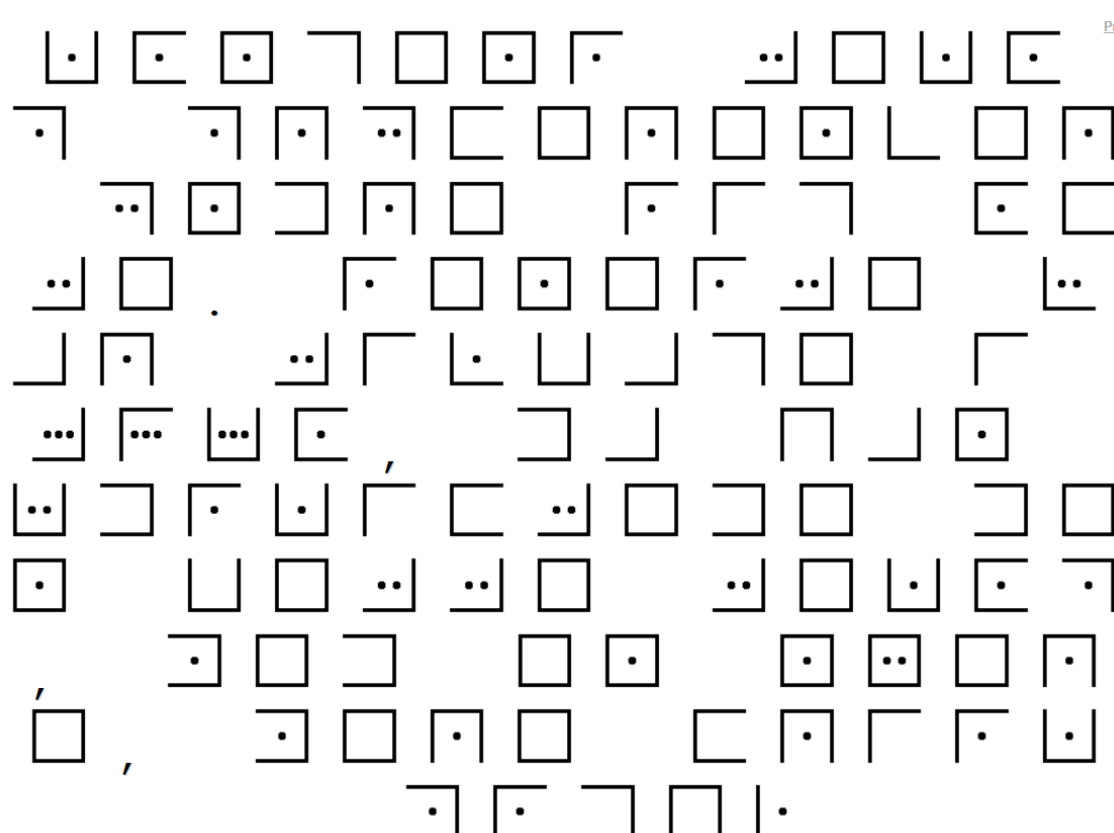
For at kunne finde frem til hvilken te type, hvilken kop type og hvilken lokation han foretrækker at drikke te ved, skal I bruge udelukkelsesmetoden. Skemaet nedenunder giver jer forslag, men jeres opgave, bliver at finde frem til et svar, i hver kategori.

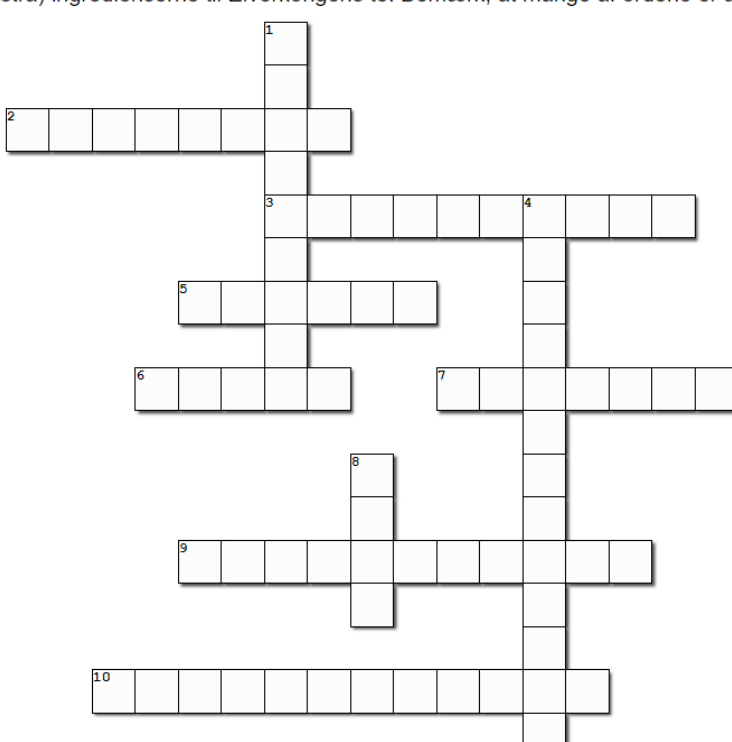
Efterfølgende skal I præsentere fremgangsmåden til Emma Gad Ikke, som skal introducere jer til den perfekte te etikette, når man fester med elverfolket.









































Fremgangsmåden er poster som ligger på post 16, 19 og 20.

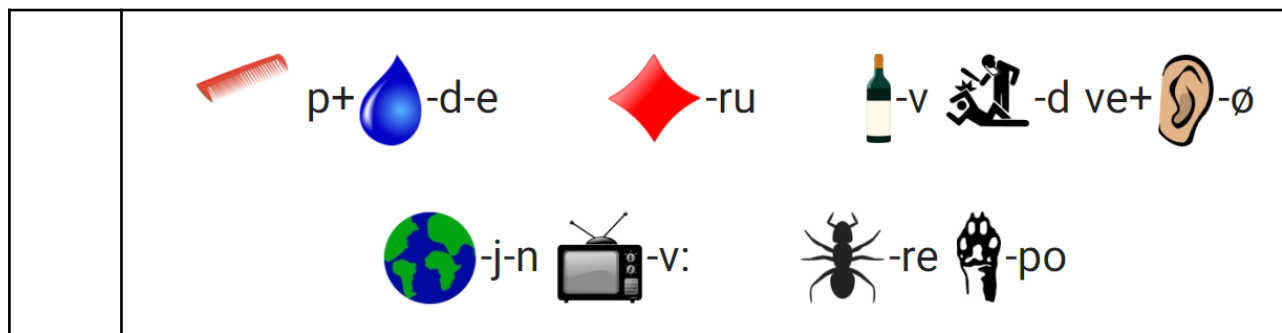
(Denne aktivitet skal ses som et rollespil. Deltagerne finder 'gør' hvad der står på posterne, hvilket leder dem igennem aktiviteten og lader dem benytte sig af udelukkelsesmetoden.).

Te type	Kop type	Lokationer: foretrukne te - drikke lokation.
Jordbær te	Stor tekop	Corona Borealis
Vanilje te	Himmelfin tekeop	Monoceros
Earl grey te	Bette tekop	Hydrus
Blåbær te	Dansende tekop	Aurigen
Sommer te	Super tekop	Horologium
Vinter te	Stjerne tekop	Hydra
		Crater
		Mensa
		Vulpecula

	tmyupc yjluakr: cmaru xvklcqrvacdul nk melæyup, ck tu åmp yjluc årml dær æetcvaulxucdup, cupulu nk klud. qrvacdul jpcåud: ljtju, qrk vy yeru. xvldgllurcul nk melæyup xlmqutuc - vyck curova amp yulpu oær tlæååu du.
10.	<p>Hydra har ofte selskab af forskellige vandånder, som elsker at sladre. I spørger dem til råds, angående jeres forsøg på at finde hans favoritsted at sidde og drikke te. De svarer:</p> <p>11 15 14 7 5 14 15 22 5 18 13 25 20 5 18 14 5 19 12 1 14 4 , 4 18 9 11 11 5 18 14 27 16 16 5 19 9 14 20 5 4 5 20 20 5 19 20 5 4 . 8 1 14 8 1 18 1 14 4 18 5 19 20 5 4 5 18 1 20 22 27 18 5 .</p>
11.	Vi frabeder alle borgere i Myternes land, at gå ind i Crater. Det er et farligt område - drik heller ikke te her.
12.	Note fra en af Elverkongens tjenestefolk: han har mistet interessen for vaniljete. Har faktisk ikke set ham drikke det, i flere årtier efterhånden.
13.	<p>I åbner en af de gamle bøger, med tekoppernes slægthistorie, igennem årene i Myterlens land. Noget af det er dog på et meget gammelt sprog, med underlige symboler.</p> <p style="text-align: right;"><small>Print</small></p>  <p>Tag udover det, materialerne ved posten med jer tilbage. De skal måske bruges senere.</p>
14.	I tager turen til Hydrus, hvor at en bjergtroid huser. Her stiller i spørgsmålet, drikker elverkongen te her? Han snakker desværre kun troltsk.

	<p><i>Ja, er sitzt leider nicht oft hier. Ansonsten würde ich ihn gerne noch öfter sehen, hier bei den Steinzähnen. Aber er bevorzugt es nicht.</i></p>		
<p>15.</p>	<p>Positioner gummieænderne så de giver det rigtige ord.</p>		
<p>16.</p>	<p>I jeres søgen efter hans favoritte, tekop og sted at sidde, snubler i over denne opskrift på hvilke ekstra ingredienser han foretrækker at tilføje.</p> <p style="text-align: center;">Ingredienser</p> <p>Find (ekstra) ingredienserne til Elverkongens te. Bemærk, at mange af ordene er adjektiver.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: right; font-size: small;">Created using the Crossword Maker on TheTeachersCorner.net</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Across</p> <ul style="list-style-type: none"> 2. Et italiensk band 3. Det som klokkeblomst drysset 5. De fleste prinsesser i disney gør dette 6. En hurtig sten 7. Når man laver en appelsinjuice 9. Noget man kan se om natten, sammen med noget der kommer fra himlen. 10. Det modsatte af 'ond' og 'krop'. </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Down</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Noget der beskriver diamanter 4. Man kan gøre det med julehjerter, hår, fingrer og meget mere. 8. Når man går opad på et kort. </td> </tr> </table>	<p>Across</p> <ul style="list-style-type: none"> 2. Et italiensk band 3. Det som klokkeblomst drysset 5. De fleste prinsesser i disney gør dette 6. En hurtig sten 7. Når man laver en appelsinjuice 9. Noget man kan se om natten, sammen med noget der kommer fra himlen. 10. Det modsatte af 'ond' og 'krop'. 	<p>Down</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Noget der beskriver diamanter 4. Man kan gøre det med julehjerter, hår, fingrer og meget mere. 8. Når man går opad på et kort.
<p>Across</p> <ul style="list-style-type: none"> 2. Et italiensk band 3. Det som klokkeblomst drysset 5. De fleste prinsesser i disney gør dette 6. En hurtig sten 7. Når man laver en appelsinjuice 9. Noget man kan se om natten, sammen med noget der kommer fra himlen. 10. Det modsatte af 'ond' og 'krop'. 	<p>Down</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Noget der beskriver diamanter 4. Man kan gøre det med julehjerter, hår, fingrer og meget mere. 8. Når man går opad på et kort. 		
<p>17.</p>	<p>I finder ud af hvorfor der ikke er flere dansende tekopper i området. Mogens fortæller jer, at de alle er taget på deres årlige dansefærd henover bjergene. .</p>		
<p>18.</p>	<p>Svævende i luften, er der en magisk lille note.</p>		

	<p>Renovering af Monocerost.</p> <p>Magien i området skal lige reaktiveres, og Monoceros er igang med en måne-genopladning.</p>
<p>19.</p>	<p>Er det lykkes jer at løse ordgåden fra post 16? Så frygt ikke mere, dette er en del af rejsen! Tag denne post, og udpeg hans vaner Det ord i skal bruge, er 'svaner'.</p> <p>-----</p> <p>ajopksøo - bqfvvpkbil - kbåpqopqpzo</p>
<p>20.</p>	<p>Etikette og rækkefølge - hvordan blandes de ekstra ingredienser i? Løs koden, og den giver jer rækkefølgen og fremgangsmåde.</p> <p>  -å  -v f+  -b-e tr+  -s+l   -nde+v, s+  </p> <p>    -k-e t+  -b s+  -b+d  -o </p> <p>   -ke. </p> <hr/> <p>  -ug+g f+  -b-e 1  -ø  -r-n. </p> <p>  -no  -ø f+  -møn  -de+l  -ru </p> <p>  -e  r+   g+  -sl r+  -m+t  -b-be </p> <p> d+ 1 h+   -o+e  -b g+  -b-n+p  -ge, </p> <p>  -s+f  -ning f+  -g+gt  -k-t+f 1 </p>



1.	Han har altså aldrig set elverkongen drikke af en stor tekop. Aldrig
2.	Velkommen til.
3.	Velkommen til
4.	<p>(skal fiskes op af et hul eller lign) Materialer til at bygge en fiskestang, ligger ved post</p> <p>Den sidste, kop gik i stykker til sidste års sommerbal. Kongen har ikke fået anskaffet sig et nyt siden, jeg tror at det var hans himmelkop han tabte</p>
5.	<p>Kæreste far.</p> <p>Jeg håber <u>ikke</u> du har gennemgået den tesamling her for nyligt. Sidst jeg kiggede, ledte jeg og ledte jeg efter en af mine egne favorit-teer, men kunne altså ikke finde den nogle steder? Jeg ved at du hader blåbær-te, så jeg tænker ikke, at det er dig selv der har drukket den? Husk at invitere mig med, hvis du får gæster.</p> <p>Din datter.</p>
6.	<p>I træder ind til begyndelsen af Elverhøjen. Her er der kun en enkelt elver, som tøffer omkring og luffer nogle egern, og i får lige stoppet ham på sin rundtur. Han siger:</p> <p>“Hvad spørger i mig om? Om det er her, vores konge sidder og drikker te? Nej, normalt tager han sin eftermiddagste andre steder end Elverhøjen - selvom det er her som han bor”</p>
7.	<p>Besked til alle borgere under Elverkongen. Sidste vinter kom en eller anden til at smide alle earl-grey teen ned i et hul i jorden. Vi har ikke kunne skaffe mere, så ingen - ikke engang kongen - kan få earl grey te.</p> <p>Skrives i citronsaft.</p>
8.	Sommer te
9.	<p>Dagens gøremål: Samle forårsblomster på Aurigen, så de kan gøres klar til midsommerfesten,</p>

	<p>senere på året. Blomster ønsket: Røde, blå og gule.</p> <p>Forstyrrelser på Aurigen frabedes - også selvom man gerne vil drikke te.</p>
10.	<p>Vindstrøm å har ofte selskab af forskellige vandånder, som elsker at sladre. I spørger dem til råds, angående jeres forsøg på at finde hans favoritsted at sidde og drikke te. De svarer:</p> <p>Kongen over mytternes land, drikker næppe sin te dette sted. Han har andre steder at være.</p>
11.	Intet Undergrunden
12.	Intet Vanilje te
13.	Bette tekop
14.	<p>I tager turen til Stentænderne, også ofte kaldet stentænderne, hvor at en bjergtrod huser. Her stiller i spørgsmålet, <i>drikker elverkongen te her?</i> Han snakker desværre kun troltsk.</p>
15.	Super tekop. (10 gummiehænder)
16.	<p>1 g l 2 m å n e s k i n n m 3 t r y l l e 4 s t ø v e 5 s y n g e r d 6 k o m e t 7 p r e s s e t n 8 n o 9 s t j e r n e r e g n d t t 10 v e n l i g s i n d e t t</p>

17.	Dansende tekop
18.	Monocerost
19.	måneskin - tryllestøv - stjerneregn
20.	Hvilken rækkefølge skal ekstra tingene i? <ul style="list-style-type: none"> - først tryllestøv. - Så stjerneregn. - Til sidst, måneskin.

Te type	Kop type	Lokationer: foretrukne te - drikke lokation.
Jordbær te 17	Stor tekop 1	Corona Borealis 6
Vanilje te 12	Himmelfin tekeop 4	Monoceros 18
Earl grey te 7	Bette tekop 13	Hydrus 14
Blåbær te 5	Dansende tekop 17	Aurigen
Sommer te 8	Super tekop 15	Horologium (20)
Vinter te (16)	Stjerne tekop (19)	Hydra 10
		Crater 11
		Mensa 3
		Vulpecula 2

Svarene:

Vinter te, Stjerne tekop, Horologium

Bilag, Aktivitet 5

Kode 1

To sedler med koder til de to kombinationslåse. Koderne skal gives til det modsatte hold, så de skal kommunikere koden til de andre.

Kode 2

Den forsvunde forsker har benyttet en substitutionskode, hvor bogstaverne i koden byttes ud med bogstavet, som er tre pladser tilbage i alfabetet.

Koden er : "Hvis åmandens klamme arme har fanget jer, I i problemer er. For at hjælpe jer, jeg sikker på jeres viden må være. Derfor spørger jeg hvad mit navn kan være?"

Den kodede besked: "Esfp zjækabkp hiæjyb æojb eæo cækf bq gbo, F f moløibjbo bo. Clo æq egximb gbo, gbd pfhbo mz gbobb sfabk jz sxob. Aboclo pmyodbo gbd, esæa jfq kæsk hæx sxob?"

Materialer: Koden skrevet ned og en kodeløser som henter til, hvordan bogstaverne er byttet om.

Der ligger samtidig et papir med en runekode ved det frie hold, hvor forskerens navn står skrevet med runer. De tilfangetagne har et runealfabet ved dem.

Kode 3

Navnet Alice skrives med runer på et stykke papir eller et objekt.



Deltagerne skriver svaret til en online kilde, som sender dem en fil tilbage med en indtalt besked, der bliver afspillet baglæns.

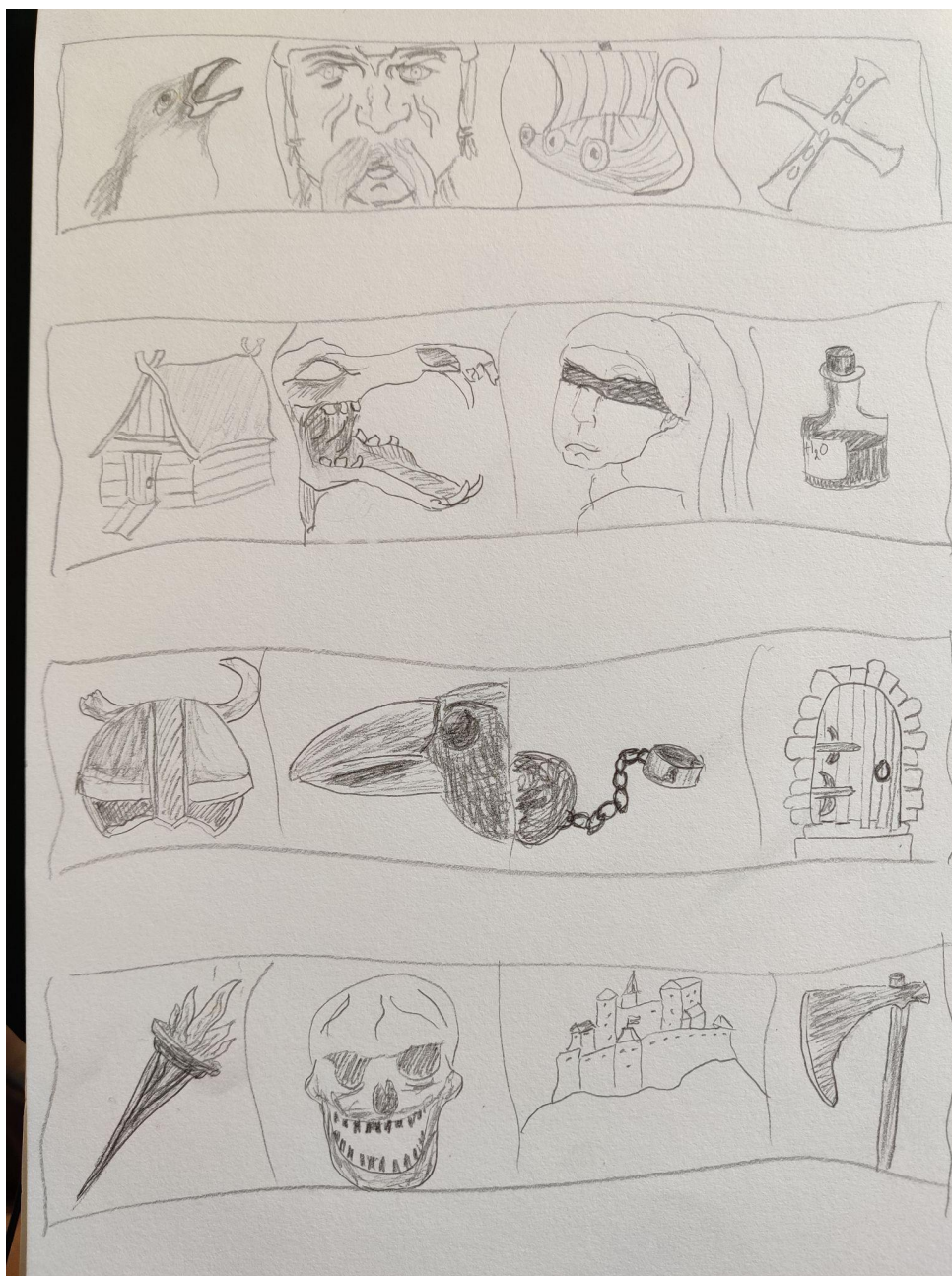
Kode 4

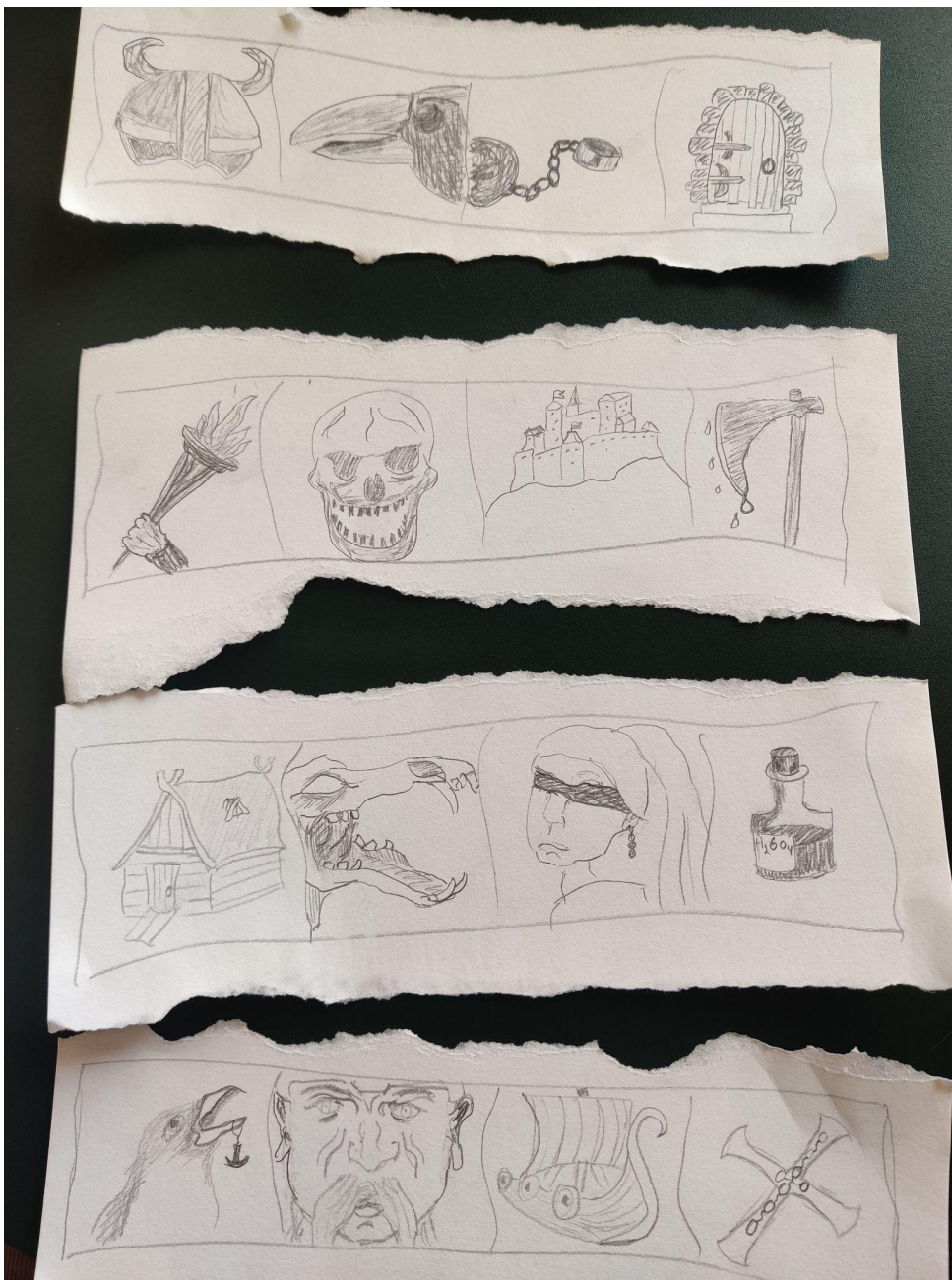
En indtalt besked man selv skal lave. Den skal indeholde en besked fra Alice, som evt. er på flugt fra åmanden. Hun skal så fortælle deltagerne, at åmanden leder efter "den glemte historie", som de skal fortælle ham. Yderligere får de og vide, at de skal finde ud af hvilke fire billeder, der er identiske på de to stykker papir.

Kode 5

De fangede har et ark med fire rækker x 4 kolonner med forskellige symboler, som ligner hinanden, men hvor der er små forskelle (fra Unlock). Gennemgående er, der i alt er fire figurer, som går igen på de to ark, som er de helt samme figurer med den samme placering.

De frie har det samme antal figurer, men rækkerne er klippet fra hinanden.





Bilag, Aktivitet 7

Forslag til symboler:

↻ 3	↑ B	→ 1	↓ 5	◆ N
↗ A	≧ 7	⊕ E	⇒ 7	♀ 3
↔ 5	⬆ V	⬇ X	☒ 8	⊗ S
↑↑ 2	⊕ 8	↗ P	← 2	↪ L

Opsætning af Escaperoom: Skridt 1 er starten for deltagerne. Skridt 4 er slutningen.

Svar:	Sort: ↻3 og ≧7	Rød: ⬆V og ↑B	Orange: ↪L og ⬇X	Grøn: ☒8 og ◆N
4.	<p>Lås: Boks - snor omkring. (må ikke brændes skilt)</p> <p>Løsning: Klippes op af Saks.</p>	<p>Lås: Letterlock. To billeder som er ituklippede, og skal samles (med kodetegnene skrevet bagpå).</p> <p>Løsning: Lock-lettersne åbnes med et kodeord.</p>	<p>Lås: Har ingen lås, men et papir der ligger løst. De rigtige symboler er markeret med citronsaft, og skal findes imellem alle de andre.</p> <p>Løsning: Få symbolerne frem på papiret.</p>	<p>Lås: Boks med hængelås. De rigtige symboler tegnet på et papir indeni.</p> <p>Løsning: Lås op med nøgle</p>
3.	<p>Lås: En boks med tape over, hvor at der står den først må åbnes når der tændes lys. (En "trylleformular" lyser stedet op)</p> <p>Løsning: Lyset tændes når trylleformularen læses op.</p> <p>Hint/trylleformular:</p>	<p>Lås: En lock-letter - lavet af toiletpapirsroller/pap eller lign. Det valgte ord 'åbner' låsen. Vælg gerne en bog eller lign, som passer til temarammen.</p> <p>Kodeord: Kristus</p> <p>Løsning: Find den rigtige bog, som har det rigtige ord markeret i sig.</p>	<p>Lås: Lighter → (kan bruges til flere ting)</p> <p>Fåes ved at:</p> <p>Løsning: en einsteinskode: Hvem bor ved hvilket hus?</p> <p>Bankes der på det 'rigtige' hus, udleveres en lighter.</p>	<p>Lås: Nøglen er gemt i en spand, ophængt et sted via snor.</p> <p>Løsning: Brænde snor over for at få en lille spand ned, med en nøgle i</p> <p>(Note på snor: Må ikke klippes eller skæres)</p> <p>Lighteren</p>

	<p><i>Hvis i ønsker at, snippe boksens bånd, Må i benytte jer af denne ånd, Lad det lysne, lad det skinne. Lad os noget skarp og klart, finde.</i></p> <p>→</p> <p>Gemmes i en kodelås - kan være fire eller fem cifret.</p>	<p>Læg et papir ud, med et udklippet felt der isolerer det valgte koderod. Lægges papires ovenpå den rigtige bog, på den rigtige side, vil ordet 'kristus' stå frem.</p>		<p>udleveres på en anden streng, men skal også bruges her.</p>
2.	<p>Lås: Aflæses på et gemt clue. Hav en lineal/målestokslinje/tommelstok eller lign, som du må markere de brugte tal, til låsen, med sprittusch.</p> <p>Gem/læg tommel - stokken ved et sted, hvor den skal fiskes op med en gribetang</p> <p>Løsning: Kodelåsen aflæses på en lineal. Som skal fiskes op med en gribetang, et gemt sted i området.</p>	<p>Sidetal: Gem fx. sidetallet i en falsk indkøbsliste med enkelte nr. markeret med fed.</p> <p>Eller, skriv på en specifik side i en anden bog, en 'note' fra Alice.</p> <ul style="list-style-type: none"> - fx. i relation til nogle af opskrifterne i bilagee: "Kage?" 		
1.	<p>Afsluttende noter: Gribetangen lægges løst et sted i området.</p>	<p>Bog. Labyrinth der danner hintet til hvilken bog de skal åbne.</p>		

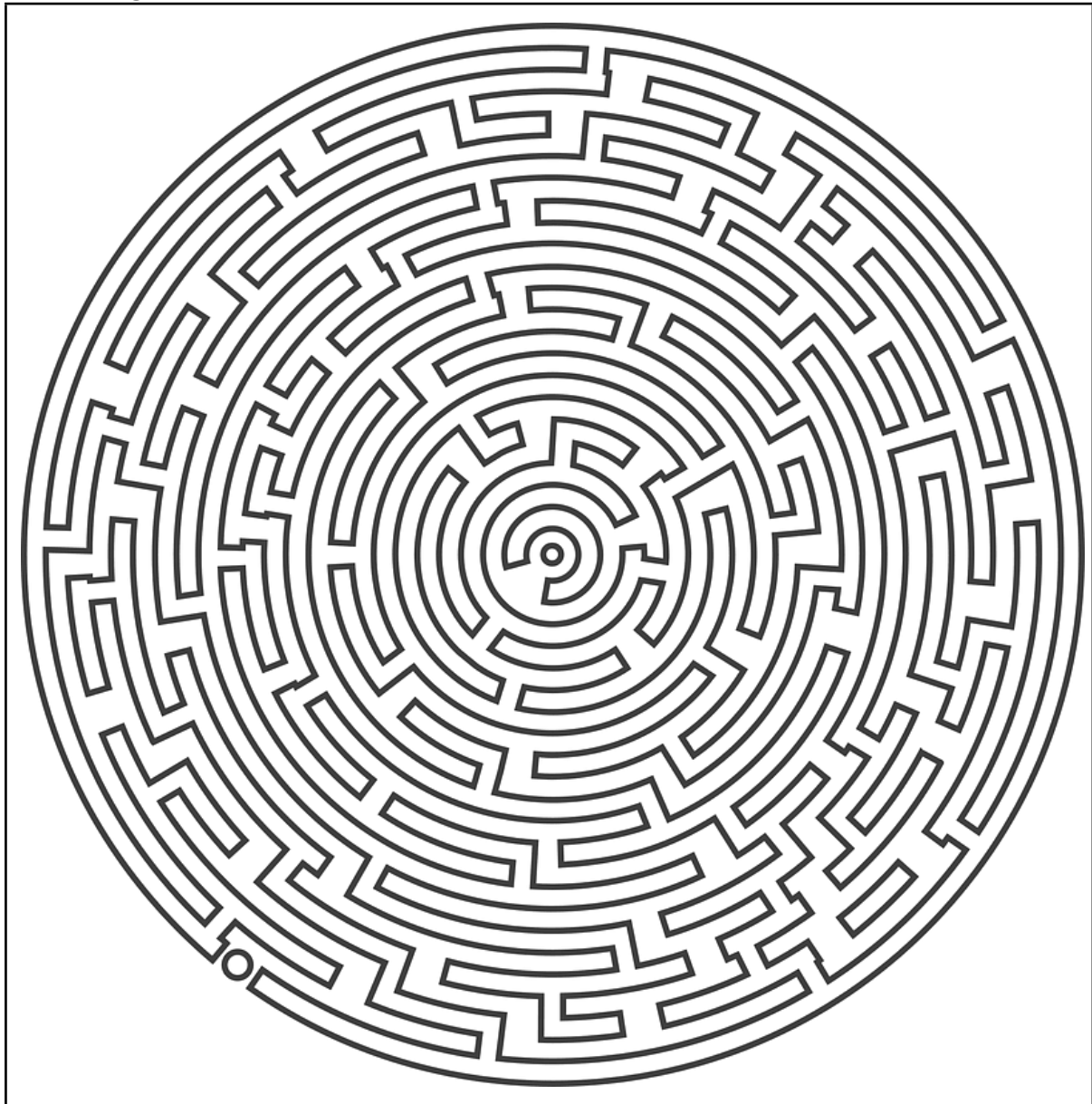
	Vær opmærksom på at lytte efter, til når de siger remsen højt.	<p>Navn på bogen: Skriv i labirinten bogstaver, så løsningen danner den rigtige bog.</p> <p>Bog: Kirken i dag.</p> <p>Skriv diverse andre bogstaver andre steder i labirinten, så man kun danner det rigtige ord, hvis man løser labirinten.</p>		
	<p>Materialer Boks. Saks + lille beholder. Lyseffekt. Trylleformular (evt i frimurerkode). Talkode boks af en art. Lineal/tommelstok. Krogepind/gribetang</p>	<p>Materialer Letter lock Kodeord: Bøger (7 stk ish) Udprintet labyrint. Indkøbsliste m. kode.</p>	<p>Materialer Citronsaft Lighter Einsteins kode. Noget der indikerer forskellige typer af huse.</p>	<p>Materialer Hængelås Boks Spand Snor (brandbar)</p>

Svar:	Blå: ⚡E og ↔5	Lilla: ↶2 og ↷L	Hvid: ⊕8 og →1
4.	<p>Lås: Rør med bordtennisbolde m. symbolerne på. Deltagerne skal få dem op.</p> <p>Løsning: Vandkander - få vandet til at stige.</p>	<p>Lås: En origamifugl, som er 'foldet ud'.</p> <p>Forskellige symboler er tegnet rundt omkring, men det rigtige svar er et "unik" sted på fuglen.</p> <p>De rigtige symboler er gemt under vingerne.</p>	<p>Lås: Gemt i en nøgleboks. Symbolerne med nedskrevet UV markeringer.</p> <p>Løsning: Nøgle gemt i ballon</p>
3.	De er låst fast til en pæl af en art.	Manual til at folde en origamifugl, gemt imellem nogle gamle	Ballon hængt op et random højt sted (udenfor rækkevidde).

	<p>Løsning: Fisk nøglen op af et plastikrør med en magnetfiskestang.</p>	<p>bageopskrifter.</p> <p>Marker hvilke symboler der er de rigtige med UV.</p> <p>Skriv et digt/rim/hint om fx. at kigge under vingerne, eller lign.</p> <p>Løsning: Find manualen, fold fuglen.</p>	<p>Løsning: Tommelstok/noget der kan foldes ud, hvor man kan tape en nål og noget tape for enden.</p>
2.	<p>Hint Evt. udlever magneten via en npc i escaperomet, eller gem det imellem nogle chokoladekisks eller lign.</p>		<p>Tape og nål låst inde i en boks m. talkode lås.</p> <p>Løsning: Når deltagerne bygger det rigtige bål, sker to ting.</p> <p>Der udleveres en nøgle (som låser en boks til UV lampen op)</p> <ul style="list-style-type: none"> - og en talkode, som låser boksen med tegnestiften og tapen op.
1.	<p>Morsekode m. hint, gemmes den i chokolade:</p> <p><i>Alt hvad der kan spises er lækkert for sjælen husk at spise chokolade det mætter for dølen</i></p>		<p>En bunke brænde lægges et sted, med en seddel der siger</p> <p><i>“Giftigt brænde, må ikke samles op af hænderne”.</i></p> <p>Deltagerne skal bruge gribetangen til at bygge et stjernebål.</p> <p>Løsning: Mørkeblåt/stjernebål. Forskellige koder leder frem til dette svar:</p> <p>Rebus Morsekode Algebra.</p>

	<p>Materialer Plastikrør. Bordtennisbolde m. symboler på. Vandkander. Kæde + lås. Frugt, grønt og chokokiks. Morsekode</p>		<p>Materialer Nøgeboks og nøgle.. Balloner. Tape Talboks/kodeboks. Brænde Tegnet skitse af 'alfebål'.</p>
--	---	--	--

Rød streng:



Jeg glæder mig sådan til at tage ud og handle i alfelunden senere. Jeg har lavet mig en lille liste af ting jeg bør skaffes - så er jeg sikker på at jeg ikke glemmer det.

Her kan nævnes:

- Trolde-te - **3** stks.
- Slangeham - 45 stks.
- Dugdråber fra den tidlige morgensol - 78 stks.
- Trøffelhatte - 2 stks.
- Snemonetter - **34** stks.
- Kanteraller - 57 stks.
- Æg - 1 stks.
- Blomsterfrøer - 23 stks.

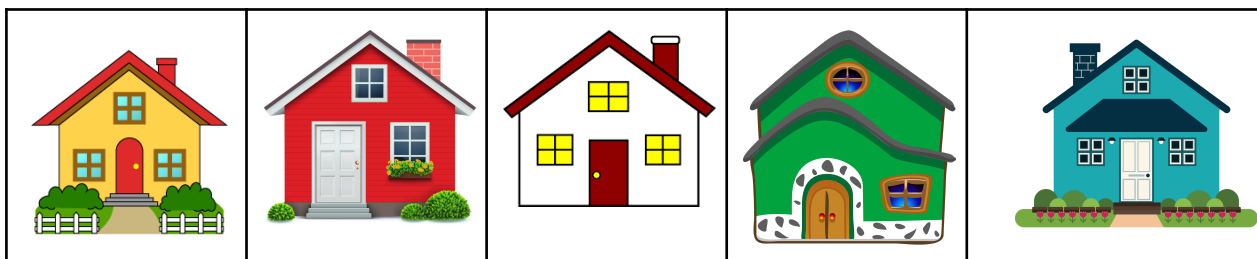
Orange streng:

	1	2	3	4	5
Farve					
Nationalitet					
Rygning					
Drik					
Kæledyr					

Et menneske kom engang til vores verden, og fortalte mig dette.

- Englænderen bor i huset med de røde vægge.
- Svenskeren har hunde.
- Danskeren drikker te.
- Huset med grønne vægge er lige til venstre for huset med hvide vægge.
- Ejeren af huset med grønne vægge drikker kaffe.
- Manden der ryger Pall Mall har fugle.
- Ejeren af huset med gule vægge ryger Dunhills.
- Manden i det midterste hus drikker mælk.
- Nordmanden bor i det første hus.
- Manden der ryger Blend har en nabo, der har katte.
- Manden der ryger Blue Masters drikker øl.
- Manden, der har heste, bor ved siden af Dunhill -rygeren.
- Tyskeren ryger Prince.
- Nordmanden bor ved siden af huset med blå vægge.
- Manden der ryger Blend har en nabo, der drikker vand.

*Og så spurgte han til sidst, hvilken husejer, har en fisk som kæledyr?
Jeg har hørt, at hvis man banker på det rigtige hus, får man en gave.*



Blå:

Svar på morse:

Alt hvad der kan spises er lækkert for sjælen
husk at spise chokolade
det mætter
for dølen

.-/.-./-//..../...-/-/-...//-.//.-//-.//-.//.../..--/./...//.//.-//.-./-/-/-/-/-/-/-/-/-/ /...-/----/-.-//.../---/-.-/-.-././-//.../..-./.../-.-//.-//.../..-./...//.-./.../---/-.-/---/-.-.-./.-/-.-.//-.//.-//---/-.-/-/-/-/-.-//...-./---/-.-//.-./-.-/-.-././-//

Lilla streng:

1.

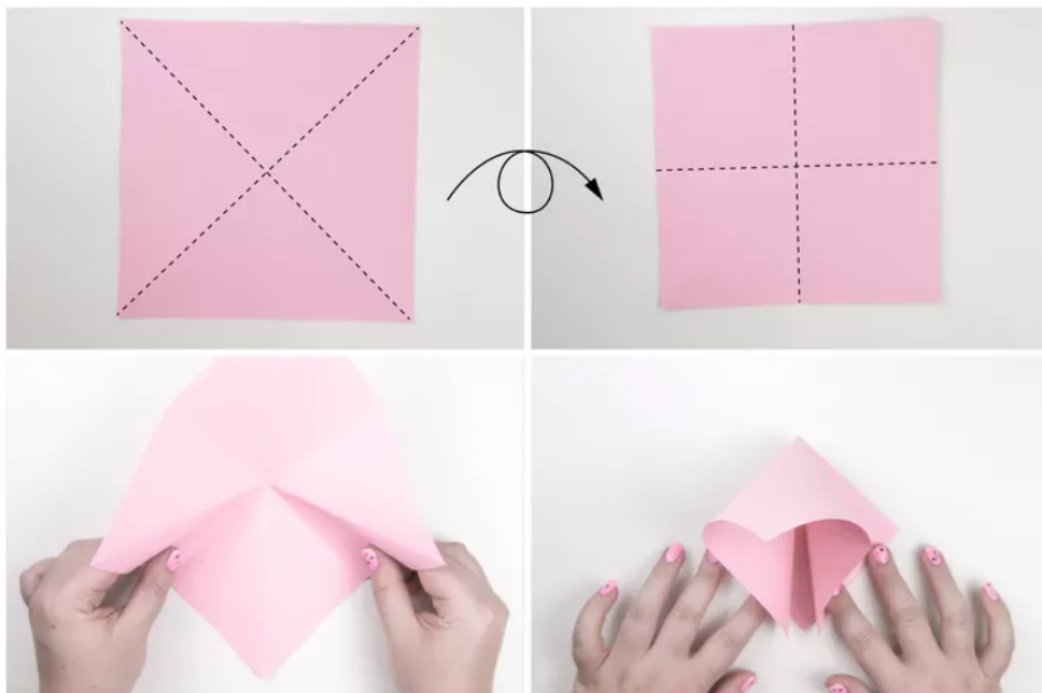
Origami Flapping Bird Instructions - Step 1

Start white side up. Fold the paper diagonally in half both ways and unfold.

Flip the paper over to the other side. Fold the paper in half top to bottom, left to right and unfold.

Rotate the paper and grab the left and right corners.

Bring the corners forward and down, flattening the top corner on top.



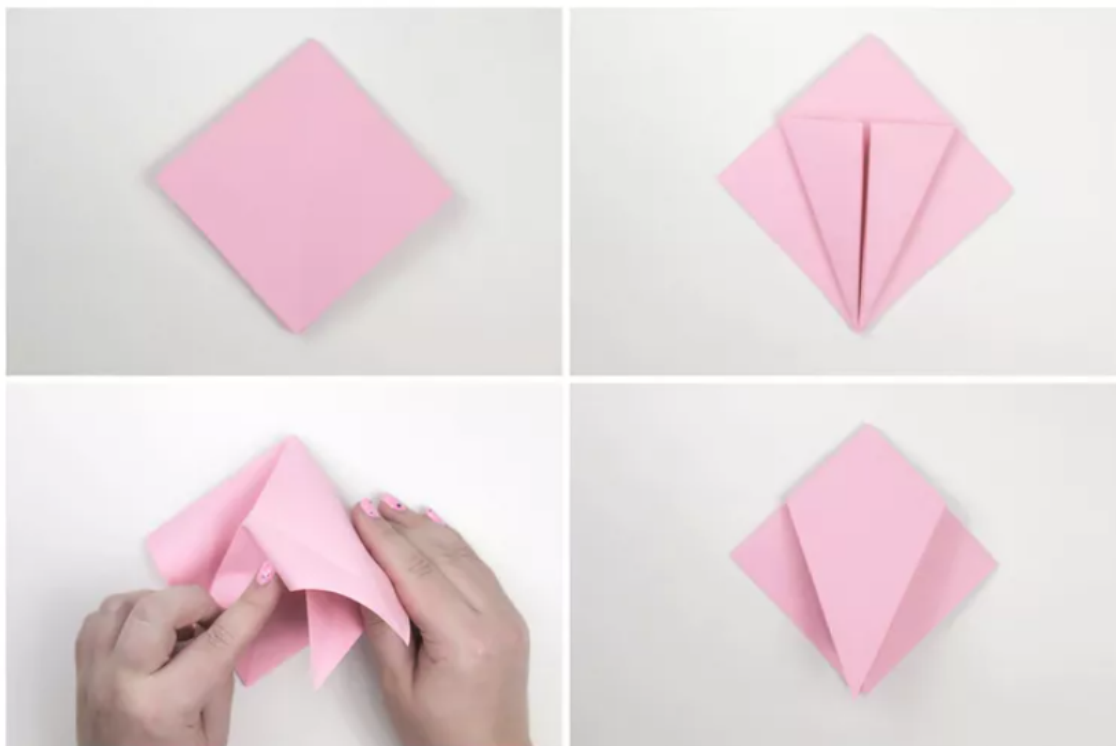
2.

Origami Flapping Bird Instructions - Step 2

This is now a square base.

Fold the left and right edges to the center as shown.

Reverse inside fold the last folds.



3.

Origami Flapping Bird Instructions - Step 3

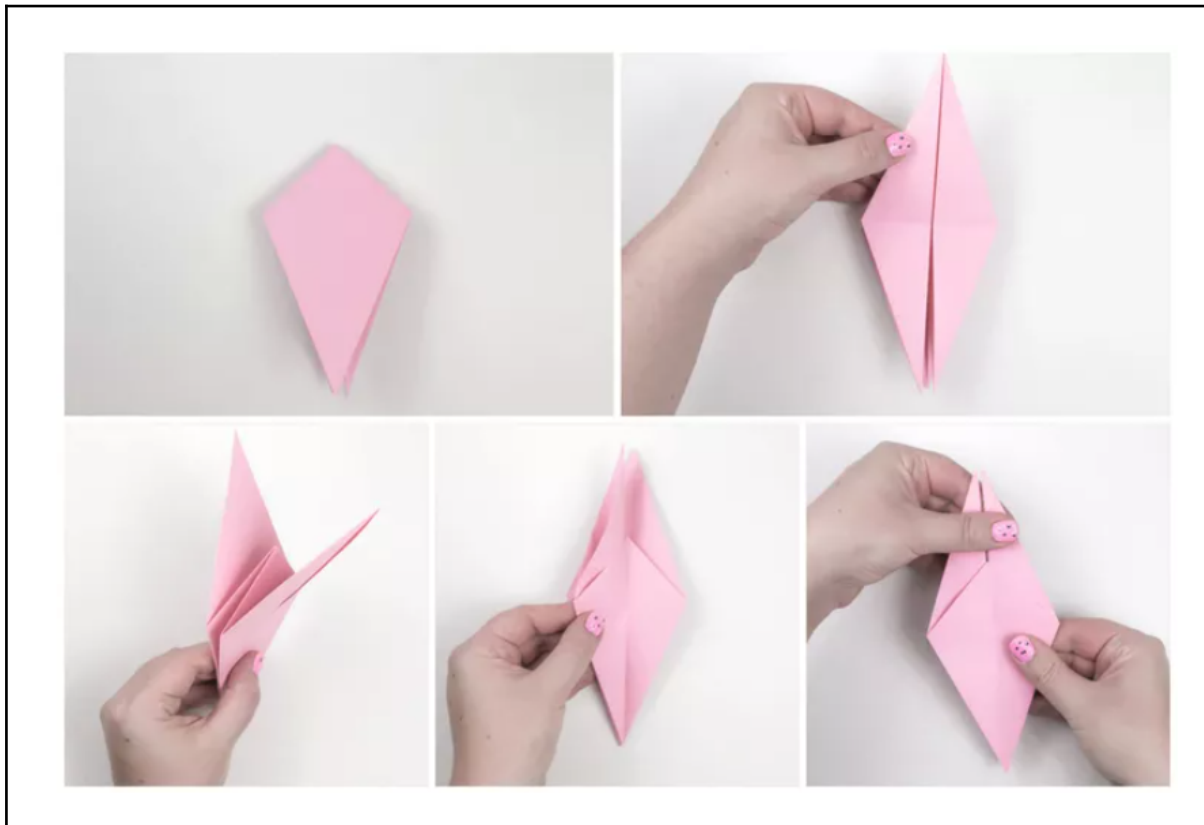
Flip the paper over left to right, repeat the last folds.

Lift the top layer to the top.

Do the same on the back; this is what it should look like.

Fold the Front flap in half, same on the back, like turning the pages of a book.

This is what you should now have.



4.

Origami Flapping Bird Instructions - Step 4

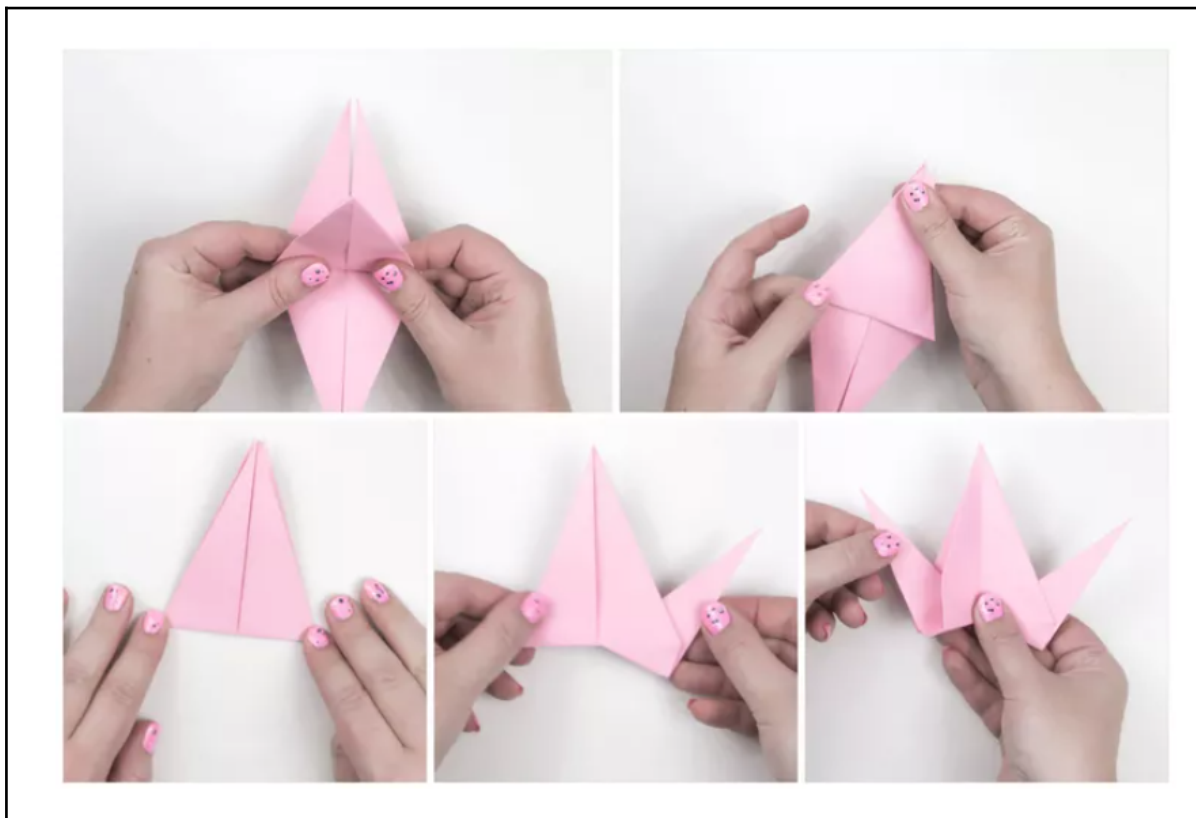
Fold the flap up as far as it will go.

Repeat on the back.

You should have this triangle.

Pull out the head from the inside.

Now pull out the tail to where it looks nice to you.



5.

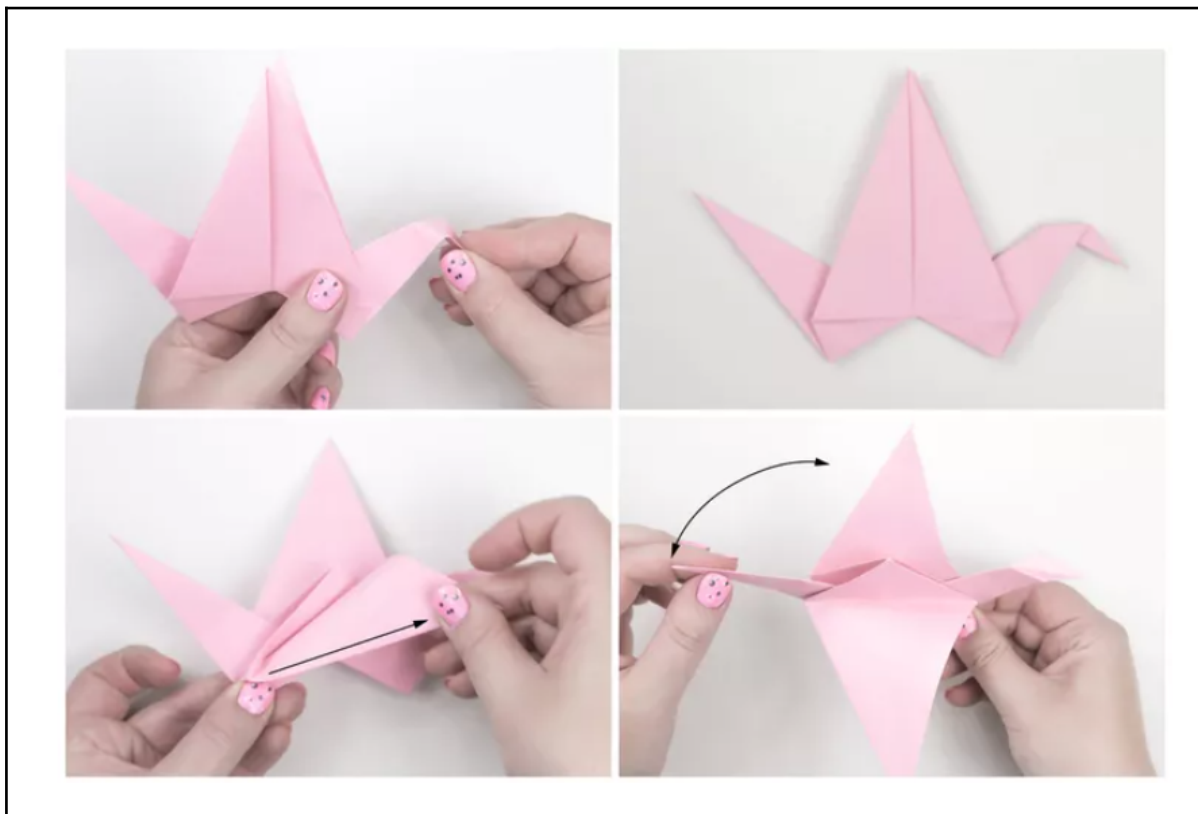
Origami Flapping Bird Instructions - Step 5

Shape the head by reverse folding a section.

This is the result.

It looks like an origami crane! It's not though! Pull gently on the wings towards the head of the bird; also it helps to curve the front edge of the wing.

Hold the bird under its neck, gently lift the tail up and down; the wings should flap! Our bird only flapped one of its wings; we think the paper was too big and too flimsy.



Baked Apple Dumplings

$\frac{3}{4}$ cup scalded milk	1 cup flour
$\frac{1}{2}$ cup corn meal	4 teaspoons Royal Baking Powder
2 tablespoons sugar	3 sour apples
$\frac{1}{2}$ teaspoon salt	cinnamon
3 tablespoons shortening	brown sugar

Pour scalded milk over corn meal, add sugar, salt and shortening. When cool, add flour and baking powder which have been sifted together. Roll out very thin on floured board. Cut into six parts and on each put sliced apples sprinkled with cinnamon and a little brown sugar. Fold ends of dough over top and bake in moderate oven about 20 minutes.

Eggless Plum Pudding

1 cup bread crumbs	1 teaspoon cinnamon
2 cups rye flour	1 cup chopped suet
4 teaspoons Royal Baking Powder	1 cup seeded raisins
$\frac{1}{2}$ teaspoon salt	1 chopped apple
1 teaspoon cloves	1 cup molasses or corn syrup
	1 cup milk

Mix dry ingredients thoroughly; add suet and prepared fruit and mix well. Add gradually molasses or syrup and milk, stirring constantly. Steam $2\frac{1}{2}$ hours. Serve with hard sauce.

Pastry

1 cup flour (all barley flour, all oat flour or half white corn meal and half white flour).	2 tablespoons shortening
	$\frac{1}{2}$ teaspoon salt
	2 teaspoons Royal Baking Powder
	$\frac{1}{4}$ cup cold water

Sift the dry ingredients together. Rub in shortening lightly and add slowly water enough to make stiff dough. Divide paste into two parts and roll out very thin on floured board.

Cheese Pudding

$\frac{3}{4}$ cup yellow corn meal	$\frac{1}{4}$ teaspoon paprika
3 cups boiling water	1 teaspoon salt
$1\frac{1}{4}$ cups grated cheese	1 cup milk
Few grains cayenne	1 egg
	3 teaspoons Royal Baking Powder

Pour corn meal slowly into boiling water, stirring constantly, and allow to boil about ten minutes. Add cheese, seasoning, milk and beaten egg yolk and cook until well blended. Remove from fire, and when cold add baking powder and fold in the beaten egg white. Bake in greased dish in moderate oven about 30 minutes. Serve immediately. When cold, it can be sliced and fried for either luncheon or supper.

Prune Cake

$\frac{1}{3}$ cup shortening
 $1\frac{1}{3}$ cups brown sugar or
1 cup corn syrup
 $\frac{1}{2}$ cup milk
1 cup rye flour
 $\frac{3}{4}$ cup white flour

3 teaspoons Royal Baking Powder
 $\frac{1}{2}$ teaspoon cinnamon
 $\frac{1}{2}$ teaspoon nutmeg
 $\frac{1}{2}$ lb. prunes (washed, stoned
and cut into pieces)

Cream shortening, add sugar or syrup, and milk. Mix well and add the flour which has been sifted with the spices and baking powder. Add the prunes and mix well. Bake in greased loaf pan in hot oven 30 to 35 minutes.

Spice Loaf Cake

$\frac{1}{3}$ cup shortening
 $\frac{3}{4}$ cup sugar
1 egg
 $\frac{1}{2}$ teaspoon cloves
1 teaspoon cinnamon
 $\frac{1}{4}$ teaspoon allspice

$\frac{1}{4}$ teaspoon nutmeg
2 cups barley flour or 1 cup
rye and 1 cup white flour
3 teaspoons Royal Baking Powder
1 cup milk
 $\frac{1}{4}$ cup citron

Cream shortening, add sugar and well beaten egg. Add one-half the dry ingredients which have been sifted together. Add the milk and mix well. Then add the remaining dry ingredients and the citron. Bake in greased loaf pan in moderate oven 35 to 40 minutes.

Royal Sponge Cake

$\frac{3}{4}$ cup sugar
 $\frac{1}{2}$ cup water
3 eggs
2 teaspoons Royal Baking Powder

1 cup barley or oat flour
 $\frac{1}{2}$ teaspoon salt
 $\frac{1}{8}$ cup cold water
1 teaspoon flavoring

Boil sugar and water until syrup spins a thread and add to the stiffly beaten whites of eggs, beating until the mixture is cold. Sift together three times flour, salt and baking powder; beat yolks of eggs until thick. Add a little at a time, flour mixture and egg yolks, alternately to white of egg mixture, stirring after each addition. Add $\frac{1}{8}$ cup cold water and flavoring; mix lightly and bake in moderate oven about one hour.

Raisin Cakes

$\frac{1}{2}$ cup shortening
1 cup brown sugar
1 egg
 $\frac{3}{4}$ cup rye flour
 $\frac{3}{4}$ cup white flour

3 teaspoons Royal Baking Powder
 $\frac{1}{2}$ teaspoon cinnamon
 $\frac{1}{4}$ teaspoon nutmeg
 $\frac{1}{4}$ teaspoon cloves
 $\frac{1}{2}$ cup milk

1 cup raisins

Cream shortening, add sugar and well beaten egg. Add dry ingredients which have been sifted together. Mix well and add milk. Add raisins which have been cut in pieces and dredged with some of the measured flour and mix. Bake in greased tins 25 to 30 minutes.

Cakes and Frostings

FOUNDATION LAYER CAKE

1 cup sugar	1 teaspoon baking powder
$\frac{1}{2}$ cup butter	$\frac{1}{2}$ cup milk
2 beaten eggs	1 teaspoon vanilla
2 cups pastry flour	

Cream butter and sugar with hands until very light. Add beaten eggs, add and alternate milk and flour sifted with baking powder. Bake in two layers in a 350 degree oven (moderate) from 25 to 30 minutes. Use any filling or frosting.

FOUNDATION WHITE CAKE

$1\frac{1}{2}$ cups sugar	1 teaspoon baking powder
$\frac{1}{2}$ cup butter	whites 2 eggs stiffly
1 cup milk	beaten
2 cups pastry flour	1 teaspoon flavoring

Cream butter and sugar with hands until very light. Add flour and baking powder, sifted, alternate with milk. Add flavoring and lastly, stiffly beaten whites. Bake in two layers in a moderate oven, 350 degrees, 25 to 30 minutes.

ANGEL CAKE

9 egg whites (or 1 scant cup)	1 cup pastry flour
$\frac{1}{2}$ level teaspoon cream of tartar	$\frac{1}{4}$ teaspoon salt
$1\frac{1}{4}$ cups granulated cane sugar	1 teaspoon vanilla

Beat the whites of eggs and salt, to a froth, add cream of tartar and beat until it will bear the weight of spoon whip, add two teaspoons water, beat, then add sugar which has been sifted twice. Add vanilla and lastly fold in the flour which has been sifted several times. Bake in an ungreased angel cake tin in a slow oven, 300 degrees, for 50 minutes. Remove from oven, turn pan upside down, let cool.

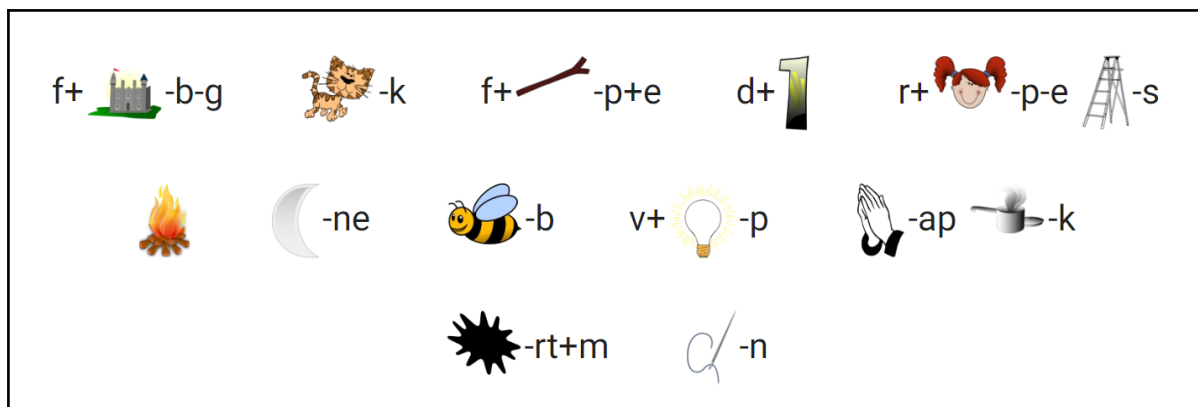
MARBLE ANGEL FOOD CAKE

Make angel cake batter. Before adding flour divide batter and to one-half add half of sifted flour ($\frac{1}{4}$ cup) and vanilla. The other part fold in the other half of flour sifted with two tablespoons of cocoa. Add $\frac{1}{4}$ teaspoon lemon extract.

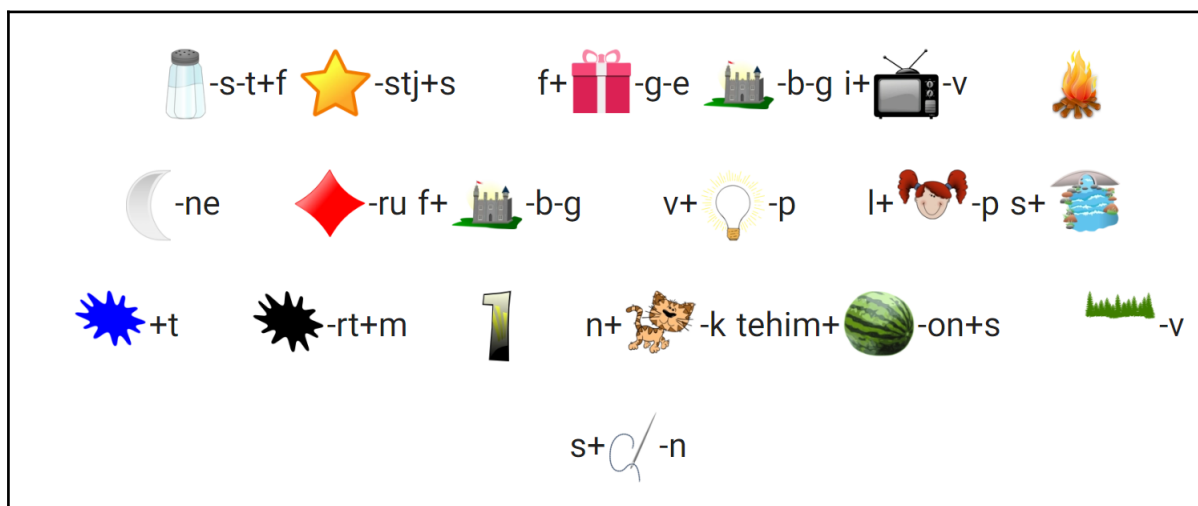
Alternate the dark and light batters in an angel food pan. Bake in slow oven, 275 degrees, for 25 minutes then increase temperature to 325 degrees for 25 minutes more.

Hvid streng:

For at finde det rigtige bål må i være kloge som ål



Alfernes favorit bål må derfor være ligeså blåt som en nattehimmels sko sål



Hvis svaret er over 100, er det rødt.

Hvis svaret er under 100, er det grønt.

Hvis svaret er lige præcis 100, er det orange.

Hvis svaret er 0, er det lysblå.

Hvis svaret er midt imellem 100 og 200, er det lyserød.

Hvis svaret er imellem 0 - 100, er det mørkeblåt.

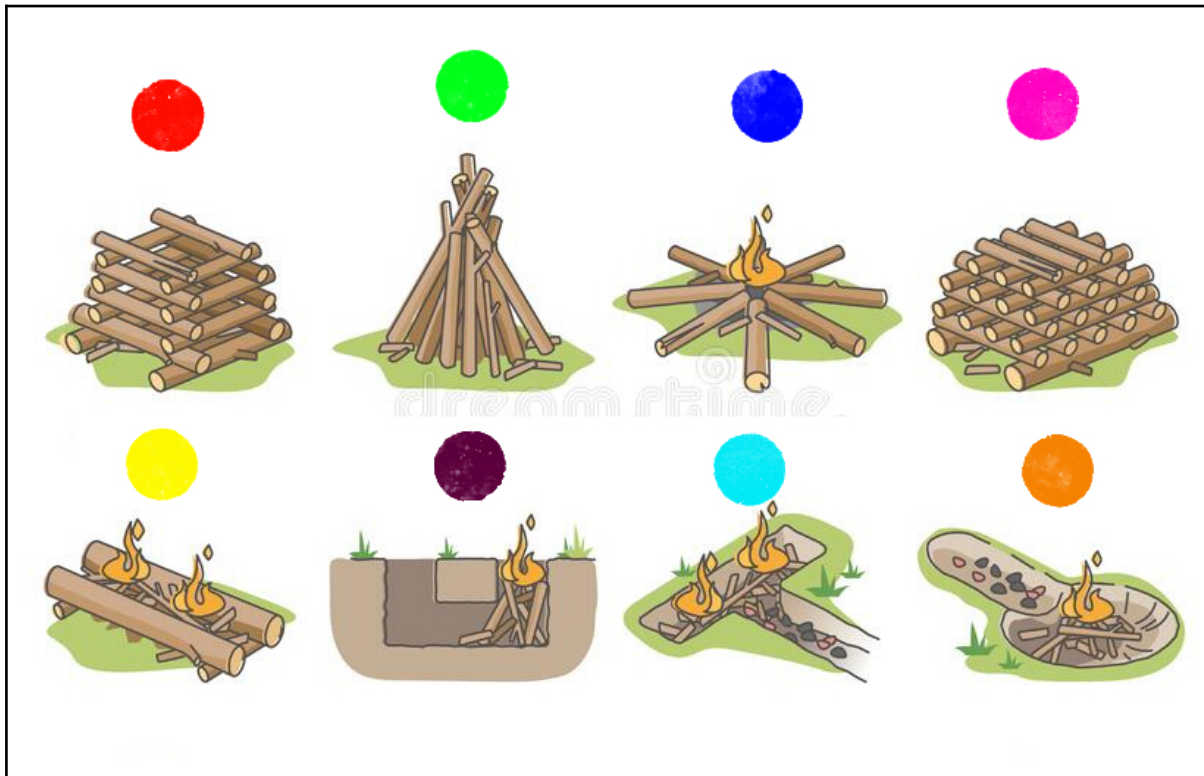
Hvis det ikke kan løses uden lommeregner, er det gult.

Hvis det kan løses af en pusling, er det mørkelilla.

Hvad er:

$$1 + 1 + 1 + 1 + 11 + 1 + 1 +$$

$$1 + 11 + 1 \times 0 + 1 = ?$$



Sort streng:

Syng en fælles sang:

Hvis i ønsker at, snippe boksens bånd,
Må i benytte jer af denne ånd,
Lad det lysne, lad det skinne.
Lad os noget skarp og klart, finde.