
Seniorkursus Vork

Kompendium

Kompendium til gruppen: Da Mor Var Dreng
Efteråret 2014
Instruktører: Lærke, Jonas & Amalie



Beskrivelse af gruppen

Kursusgruppen "Da mor var dreng" er en lege og udviklings gruppe. Deltageren skal i gruppen afprøve en masse forskellige lege, samt selv videreudvikle disse. Deltageren skal også selv udvikle lege, og der igennem lære at skabe nye anderledes lege, som kan tages med hjem i kredsen.

Formålet med gruppen

I kursusgruppen "Da mor var dreng" har deltagerne arbejdet med kompetencegivende lege, med særligt fokus på idégenerering og lege-udvikling. Deltagerne har både arbejdet med flere former for fysiske og mentale udfordringer og har derigennem opnået forståelse for læring igennem disse . Gruppen har desuden modtaget praktisk undervisning i formidling af ideer og koncepter til børn og unge.

Instruktører

Jonas S. Holmriis, jholmriis@hotmail.com

Lærke Langballe, laerkelangballe@hotmail.com

Amalie Dreyer, amaliedreyer@gmail.com

Indholdsfortegnelse

Overordnet program	s. 3-5
Aktivitet: West Mala	s. 6
Aktivitet Frezzer	s. 7-8
Aktivitet Balle ball	s. 9
Aktivitet Gnidvøh-bold	s. 10
Aktivitet Hey that's my fish	s. 11
Aktivitet Stationshjerner	s. 12
Aktivitet Sænke-slagskibe	s. 12
Aktivitet Popcorn micro/makro	s. 13
Aktivitet POP-corn	s. 13
Aktivitet Ideudvikling	s. 13-16
Aktivitet QUESTBOARD	s. 17-22

Overordnet program over ugen

Gruppeprogram fællesprogram

Lørdag:

16:00 deltagerne ankommer til vejle – gedemarked
første leg? Deltager pakker ud, navneleg
18:00 velkommen i grupperne spise landmandsbuffet
19:30 velkomst vork-tid folkefræs
21:15 andagt (ude)
21:45 show
22:45 kakaodisk
oprydning i spisesalen

Søndag: tons, hjerne

07:30 vækning + borddækning
08:00 morgenmad + opvask
09:15 flag + andagt
10:00 tonse lege
west mala 20-30min
freezer 40-50 min.
balleball 30 min.
gnidvøh-bold 30min.
12:00 frokost
13:00 førstegangsdeltagermøde
1400 – 15:15 ideudvikling lave nye lege
15:5 – 16:15 vi leger vores nye lege og snakker om hvad der fungerer og hvad ikke gør.
16:30 hey thats my fish
17:45 dække bord
18:00 aftensmad + opvask spise på en sjov måde
19-21:15 stationshjerner
20:30 sidstegangsdeltagermøde
21:30 andagt
22:00 23:00 gruppetid: vi hygger udendørs med flagermuslygter varm kakao

Mandag: micro/macro

07:30 vækning
08:00 morgenmad
09.15-11.45
sænke slagskibe 50 min
popcorn i teæg 30 min alle laver et micro bål
popcorn i kæmpe gryde fange popcorn med kæmpeteæg 30 min
11:45 fællesdag med picnic ved søen (vi vasker op herefter)
fællesdag hele dagen
01:00 fællesdag slut

Tirsdag: miximaximulig

09:20 flag

09:25 fælles brunch

10:15 andagt

10:30 -11:45 lysningssamtaler

12:00 gruppetid miximaximulig

- Intro omkring ide udvikling og processen bag
 - Afprøver først i fællesskab – forstå teorien og tankerne bag.
 - Terninger og kategorier
 - Alle afprøver – feedback fra grupperne
 - Lego med ord på
 - Alle afprøver – feedback fra grupperne
 - Lav små kategorier papir
 - Man skal lave sin egen leg fra bunden .
 - Slå med en terning – vælg en ting i alle 5 kategorier.

17:45 borddækning

18:00 aftensmad + opvask spise på en sjov måde

20:00 – 22:00 andagt + show

22:00 – 23:00 kakaodisk

23:30 ro i sovefløj spisesal åben

onsdag: gruppernes døgn

07:30 vækning + borddækning

08:00 morgenmad + opvask

09:15 flag + andagt

10:00 gruppernes døgn

11:30 borddækning

12:00 frokost + opvask spise på en sjov måde

18:00 aftensmad

gruppernes døgn vi slutter kl 24:00 med suppe og hygge evt ved et bål

Torsdag: venskabsgrupper

10:00 andagt

10:30 instruktørmøde

11:00 gruppetid

Udvikling af lege på ny, vi skal lave nogle sjove lege, som vi kan lege med vores venskabsgruppe.

12:00 frokost

14:00 forberede venskabsgrupper finpudsning af lege

16:30 venskabsgrupper

Vi har aftensmad borddækning + opvaske tjans

21:00 gåtur

21:20 gudstjeneste ude

godnat – eller en leg vi ser hvor sent det bliver og hvor trætte de/vi er:)

Fredag:

07:30 vækning + borddækning

08:00 morgenmad + opvask
09:15 flag + andagt
10:00 – 12:00 gruppeevaluering
12:00 frokost spise på en sjov måde
14:00 – 17:00 fælles oprydning
17:00 sidstegangsmøde
17:30 – 18:00 instruktørmøde
18:30 – 19:30 festmiddag
19:30 – 20:30 festaftensaktivitet ude
21:00 – 21:50 show vork tid retur
instruktørband + kakaedosk slut 00:15

Lørdag

07:00 vækning
08:00 morgenmad fælles
10:30 andagt
11:00 farvel til deltagerne
11:30 busafgang for deltagere

Aktivitet: West Mala

Formål:

West Mala er en hurtig og sjov leg, som er en del af kategorien tonse lege som deltageren skal igennem på kurset. Deltagerne skal prøve nogle forskellige tonse lege, hvor man både kæmper alene eller sammen i grupper.

Materialer:

Der skal ikke bruges nogen materialer.

Udførsel:

I West Mala har man to "fangere", som starter med at stille sig med ryggen til hinanden. Legen går nu ud på at de to fangere råber "west mala" hopper et skridt væk fra hinanden, og derefter med lukkede øjne tæller ned fra 30. Nu skal alle de andre deltagere i legen hen og røre begge fangere og derefter gemme sig inden fangerne har talt ned fra 30. Når fangerne har talt ned og så åbner de øjnene. Så skal fangerne se hvor mange af de andre deltagere de kan finde (se) uden af flytte sig. Når fangerne ikke kan finde flere, råber de igen "west mala" og hopper et skrid længere væk fra hinanden og begynder nu at tælle ned fra 25 med lukkede øjne. Sådan fortsætter indtil der ikke er flere deltagere eller fangerne er nået ned til 0.

Tælle rækkefølge : 30, 25, 20, 15, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0

Deltagernes evaluering og ændringer af WEST MALA

Godt:

- legen kan leges mange steder båden udendørs og i et kredshus
- kan leges både for små og store børn/voksne
- automatisk deadline
- legen ændres meget ved forskellige locations

Dårligt:

- nemme gemmesteder gør det for svært for dem der er den at finde folk kan gøres bedre hvis:
 - alle gemmere har et handicap
 - man kun leger indenfor en bane - som evt kan formindsket hver gang man skal gemme sig igen
 - man må ikke gemme sig fler personer samme sted
 - man må ikke gemme sig to steder i træk

Udvikling af West mala:

Post-it ideer:

- klokker på sig så man kan høre hvor folk er
- inddelt i hold
- 3-4 fangere/tællere
- tag en selfie med fangerne
- man er sammen i hold to og to, når ens makker dør dør man også selv
- ben skal være bundet sammen
- fangere har bevægelsesfrihed
- død i 10 min

- banen bliver mindre og mindre
- halvdelen af deltagerne er blinde
- man skal være bundet samme

Ny leg ud fra West Mala:

To personer er forbundet med et reb som er viklet en gang rundt om flagstang (eller noget andet) det skal kunne bevæge sig så når den ene går langt væk fra flagstangen går den anden tættere på. Der er lavet en cikel rundt om flagstangen (af reb/minestrimmel) som fangerne kan bevæge sin inden for. Alle deltagere skal holde sig inden for denne cirkel hvis de kommer udenfor cirklen er de døde. Hvis de bliver fanget af fangerne er de også døde. Hvert minut skal de ind og slå til flagstangen. Hvis ikke de når det inden det næste minut starter er de også døde. Legen slutter når fangerne har fanget alle deltagere, eller når der er gået ti minutter

Aktivitet: Freezer

Formål:

Freezer er en mellemting mellem fane-leg og linie-leg. Det er en tonse leg som er rettet mod en ældre målgruppe, altså fra væbnere/seniorvæbnere og op efter.

Materialer:

- 30 meter minestrimmel
- 20 pløkker
- 2 faner
-

Der er her et link til hvordan banen ser ud:

<http://www.dingse.dk/dw/download/Freezer.pdf>

Udførsel:

Spillerne inddeles i to lige store hold, som får hver deres fane og base. Man kan vinde på to måder: 1. Ved at kapre modstanderens flag og bringe det tilbage til egen base 2. Ved at udrydde alle spillere på det modsatte hold.

Linierne må under ingen omstændigheder overskrides. Rører man jorden på den anden side af en streg, dør man og udgår af spillet. Men man må godt trække og skubbe henover linierne. Man kan forlade sin base via den smalle gang i det ene hjørne af basen, men det kan selvsagt være lidt svært at holde balancen, hvis der bliver skubbet og trukket langs gangene.

I hjørnet af basen, hvor gangene begynder, er der et lille trekantet felt. Det kaldes det giftige felt. Har en person sin ene fod placeret i det giftige felt, er han giftig og kan dræbe alle dem, han kan røre i modstanderens felt og banens yderzone (han må dog stadig ikke krydse linien ind til modstanderens felt). Kun én person kan være giftig ad gangen. Den giftige spiller kan dog ikke dræbe de modstandere, som kommer ind via gangene.

Kamikaze-reglen

En kamikaze er et selvmordsangreb, hvor en spiller kaster sig henover en linie og

river en eller flere modstandere med sig henover en anden linie (i et spring).
Ønskes et mindre voldsomt spil, kan denne form for angreb forbydes.

Findes i FDF's legedatabase.

Deltagernes evaluering og ændringer af Freezer

Godt:

- Sjovt med en anderledes bane

Dårligt:

- meget stilstand i legen alle kan ikke være aktive samtidig
kan gøres bedre hvis:
 - midre hold gør at alle er mere aktive
 - skiftende pladser så alle prøver at være den giftige og dem der tonser og hiver
over på den anden side
 - forhindringer på banen
 - en ydre bane

Udvikling af Freezer:

Post-it ideer:

- man har bestemte roller
- skal leges når det er mørkt
- ingen kommunikation
- ingen hænder
- ingen bane
- flere personer
- bruge udfordringer på banen, ringe man skal igennem, over kasser osv.
- point med haler
- med handicap f.eks hovederne tapet sammen
- de døde ligger stille
- 4 hold i stedet for to
- grisen (fanen er iskold og glat)
- bolde
- score mål med bolde i legen
- længere udvej

Aktivitet: Balleball

Formål:

Formålet med balle ball aktiviteten er at opleve og afprøve en udvikling af et kendt boldspil. Da deltagerne selv skal arbejde med videreudvikling af kendte spil og lege, afprøver de tidligt i forløbet balle ball for at vise en allerede videreudviklet leg.

Materialer:

- Balle ball sæt

Udførsel:

Holdspil til 10 personer - 5 på hvert hold. Hver spiller får en t-shirt med velcro for- og bagtil. Der skal scores ved at bolden kastes ind i et målområde, hvor den gribes af en medspiller. Gribes sker ved at bolden bliver hængende på brystet i velcro'en - der må ikke bruges hænder. Hvis bolden falder på gulvet, samles den op med numsen. Bolden kastes med hænderne. Ingen skridt med bolden og ingen voldelig fysisk kontakt. Kan spilles både ude og inde på en lille håndboldbane. Målfeltet kan laves med kegler eller man kan bruge håndboldbuen.

Deltagernes evaluering og ændringer af Balle Ball

Godt:

- at der var flere bolde i spil hele tiden
- at der var flere mål end et eller to
- at man ikke måtte score i et mål to gange i træk
- at nogle bolde gav fler point end andre

Dårligt

- når græsset er vådt er det svært at lege den udendørs kan gøres bedre hvis:
 - man bruger større bolde evt i flere størrelser
 - anderledes mål f.eks mål i træerne

Udvikling af balleball:

Post-it ideer

- velcro på flere kropsdele
- velcro dragt man kan gribe med hele kroppen
- hjelme
- på glidebane
- ingen kommunikation/snak
- laves i vand, velcro = et lille net
- rå æg der kan smadres
- haler
- hænger sammen to og to
- flere mål
- man skal have to bolde i mål på samme tid for at få point
- mere tempo
- flere bolde

Ny leg ud fra balleball:

- 3 hold
- flere mål udfordrende steder 6 mål
- mål er hulahopringe placeret i træerne bolden skal igennem hulahopringen
- skal gribes med maven eller med enden
- 1 point for at ramme plet i målet
- 3 point for derefter at gribe med maven
- alle bolde tæller samme point

Aktivitet: Gnidvøh-bold

Formål:

Gnidvøh-bold er oprindeligt en traditionel boldleg (høvdingebold) som er blevet videreudviklet. Ændringerne af regler og spillemåde, viser deltagerne af man på få måder kan ændre en kendt leg til noget nyt og spændende.

Materialer:

- 1 bold

Udførelse:

Deltagerne inddeles i to lige store hold. Banen deles i to halvdele. Hold A stiller sig langs kanten af den ene halvdel, hold B langs kanten af den anden. Én person fra hold A stiller sig midt i banehalvdelen omringet af hold B, og én fra hold B midt i feltet omringet af hold A. Bolden gives til et af holdene. Holdet har nu til opgave at ramme den enlige modspiller midt i feltet. Lykkes det, må den der skød gå over til sin egen holdkammerat på anden banehalvdel. Herved bliver det så lettere for modstanderholdet, da de nu har to mål. Lander bolden inde i feltet må kantspillerne ikke hente dem. Det må kun de, der står inde i feltet. Gribes bolden sker der ikke noget.

Hvilket hold bliver først samlet på en banehalvdel?

Link til aktiviteten:

http://leder.fdf.dk/inspiration/aktiviteter/legedatabasen/?tx_activitydatabase_game%5Bactivity%5D=67&tx_activitydatabase_game%5Baction%5D=show&tx_activitydatabase_game%5Bcontroller%5D=Game&cHash=b8501a0e5f3cf4a7a7214982c1317639

Findes i FDF's legedatabase

Deltagernes evaluering og ændringer af Gnidvøh-bold

Godt:

- omvendt spil – et kendt enkelt spil der er twistet
- ingen dør i legen alle kan være med hele tiden

Dårligt:

- tilgode ser ikke alle

Kan gøres bedre hvis:

- hold adskillelse
- høvdinge skyder på høvdinge
- straf for ikke at ramme nogen

Udvikling af gnidvøh bold:

Post-it ideer:

- flere hold på en gang evt 4
- holde fast i de andres hænder og må ikke give slip
- indsætte forhindringer
- en fanger
- i midten af banen skal du sidde ned, må ikke stå op
- vandballoner
- klam bold
- kun kaste med den dårlige arm
- stopdans
- flere bolde
- løftes op over jorden dræber
- hvis en en udenfor banen griber skal en inde i banen ud
- et felt inde i midten hvor man ikke må røre hvis man gør kommer man ud

Ny leg ud fra gnidvøh:

Gnidvøh blandet med stopdans. Der skal være musik mens man leger, den der styrer musikken må ikke kunne se spillerne på banen. Musikken skal stoppe en gang imellem som i stopdans og når den gør det, skal dem udenfor banen bytte plads med dem indenfor banen. Legen slutter når hele holdet er inde.

Aktivitet: Hey that's my fish

Formål:

Aktiviteten hey that's my fish, skal udfordre deltagerne mentalt, men samtidig udfordre deres samarbejdsevner.

Materialer:

- 60 store plader med tegnede fisk på 1-2-3 fisk på hver
- pap-næb i farver så man kan se hvilke pingvinder der er på hold med hinanden

Udførsel:

Pladerne ligges ud jorden så man kan gå i alle retninger, fiskesiden skal vende opad.

Alle pingvingvinder (pånær en fra hvert hold der er pingvin-mor) stiller sig på en plade med en fisk. Nu gælder det om på skift at få flest fisk. Man må gå i én retninger så langt man vil til man ender på en plade med flest mulige fisk på. Den plade man startede på kommer pingvin-mor og henter og ligger uden for spillepladen. Det antal fisk der er på pladen er nu holdets point. Pingvin-mor går rundt og holder øje med sine unger og hjælper dem med at finde vej til flest mulige fisk. Hun må gå rundt om hele spillepladen.

Man må ikke hoppe over et hul i spillepladen hvor der engang har været en fiskeplade.

Holdene skal være strategiske og bure hinandens pingviner inde ved at fjerne fiskeplader omkring dem, og samtidig selv sørge for at undgå at blive buret inde. Hvis en pingvin er blevet burdet inde og ikke kan bevæge sig er pingvinen ude af spillet og må tage den fiskeplade han står på med hen til holdets øvrige point.

Spillet slutter når ingen pingviner længere kan rykke sig, eller det ene hold har mistet alle sine pingviner

Aktivitet: Stationshjerner**Formål:**

Hjerne-lege. Vi skal her udforske og lege med vores hjerne. Vi skal se hvor meget vi kan holde til og hvornår vi bliver trætte og giver op. Vi skal arbejde med komplicerede gåder og svære hjernevrider opgaver.

Materialer:

Forskellige gåder, mindetrap, matematiske problemer og hjernevrider figure.

Udførsel:

Deltagerne skal ud på et stjerne-løb p tid, hvor de skal løse forskellige hjernevrider opgaver.

Aktivitet: Sænke-slagskibe**Formål:**

Deltagerne skal afprøve hvordan det fungerer når man tager et kendt brætspil og laver det i stor størrelse. Igen er udvikling og tankerne bag i centrum.

Materialer:

- Presenning
- Slim i små bægre
- Sorte sække til deltagerne
- Minestrimmel til optegning af felter.

Udførsel:

Banen sættes op, og hver hold placere sine skibe (deltagere) på banen. Her efter spilles der almindeligt sænke-slagskib. Bomberne er bægre med slim som kastes over presenningen og hvis en deltager på det andet hold rammes, er dette skib ude. Skibene må ikke flytte sig uden for deres tildelte felt.

Aktivitet: Popcorn micro/makro**Formål:**

Deltagerne skal se hvordan man kan tage en helt almindelig FDF aktivitet og gøre den sjov og anderledes. Først tager vi aktiviteten og laver den i micro forhold, på micro bål. Bagefter tager vi aktiviteten og laver den i mega format.

Materialer:

- Pinde til makro popcorn.
- Sier til makro popcorn
- Teæg fra Ikea til micro popcorn
- Snor

Udførsel:

Micro popcorn:

Alle deltagere skal lave et lille bål og derefter lave en popcorn i et teæg over deres lille bål

Derefter skal deltagerne i deres grupper, lave de store teæg som skal bruges til mange mange popcorn.

Aktivitet: Ideudvikling og processen bag**Formål:**

Deltagerne skal lære at ideudvikle på forskellige måder, og bruge forskellige metoder til at skabe nye og spændende aktiviteter og møder.

Materialer:

- Terninger
- Lego
- Papir
- Kuglepinde

Udførsel:

Deltagerne skal blandt andet ved hjælp af lego og legeskemaer forsøge at skabe nye og anderledes aktiviteter.

Deltagernes Ideudvikling – lege skema, duploklodser

Miximaximulig-lege

Navn: Blød Volley

Materialer:

sindsygt mange bløde ting som ikke gør ondt at få i hovedet.
Volley net

Beskrivelse:

2 hold

1 forhindring i midten som man ikke kan se over (tænk uigennemsigtig volleynet)

sindsygt mange bløde ting som ikke gør ondt at få i hovedet.

Hver ting giver et aftalt antal point og det gælder nu om at have færrest point.
Ting kastes så fra side til side i vildskab

Navn: Mælkekassestabling 2.0

Materialer:

Reb til at binde folk sammen.
Mælkekasser

Beskrivelse:

X antal hold

2 personer bindes sammen, 1 kan ikke se men tale, 1 anden kan se men ikke tale
Holdene står i en cirkel omkring et lager af mælkekasser

Det gælder nu om at stable så høj en stak som muligt. De to deltagere skiftes til at stable

Navn: Indisk Stoleleg

Materialer:

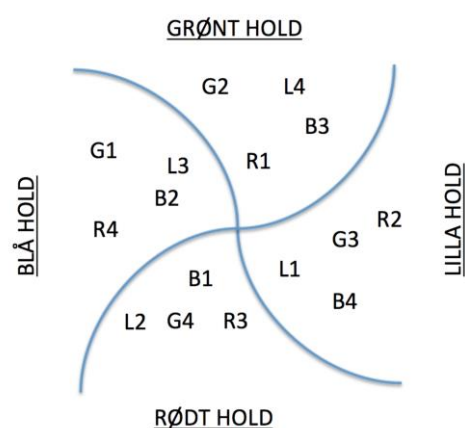
Minestrimmel
Stole
Musik

Beskrivelse:

4 hold mod hinanden

2 og 2 bindes sammen med begge hænder

Banen ser ud som følger:



En masse stole med farver på, svarende til hvert holds farver, står omkring banen. Det gælder nu for holdene om at samle så mange point som muligt i deres rum. Eksempelvis får rødt hold 4 point hvis en rød stol står i rummet R4. Alle hold må flytte på alle stole og dermed forpurre modstanderholdets planer.

Navn: Dancing Disney

Materialer:

Kort med disneyfilm titler, to grise (sorte svin, gunnar)

Beskrivelse:

to hold mod hinanden. En fra hvert hold går op på scenen trækker et kort og danser i fællesskab disneyfilmen der står på kortet. Når holdet vil gætte hvilken disneyfilm det er får de grisen til at grynte og gætter. hvis det er rigtigt får holdet et point. Man skifter til at danse så alle prøver både at danse og gætte. Man spiller enten til til 10 point eller bedst ud af 10 runder.

Navn: Tegn og gæt med Disney

Materialer:

stort papir, tusch, kort med disney film titler

Beskrivelse:

man er indelt i fire hold. Man vælger et holdmedlem der skal trække et kort fra "tegn og gæt med disney-bunken" der kan for eksempel stå "løvernes konge". Hvis holdet indefor et minut kan gætte filmen må de synge så mange sange (eller evt bare sige titlerne på sangene) fra filmen som de kan inden tiden er gået. Hver sang giver et ekstra point. Der gives altså et point for rigtig film og et point pr. sang.

Man kan sætte en tidsramme på spillet, eller spille efter point.

Navn: Hullastar

Formål:

musikquiz ala hulahop

Materialer:

Hullahopring, ipod, høretelefoner

Beskrivelse:

deltagerne bliver delt op i to hold. Første hold starter med at vælge to deltagere til at være aktive. Den ene skal hulahoppe, den anden skal have høretelefoner i ørene som afspiller musik fra ipod. Deltageren med høretelefoner skal nynne det den hører i høretelefonerne, resten af holdet skal gætte hvilken sang der bliver nynnet. Nynneren må kun nynne så længe der hulahoppes. Stopper hulahopperen med at hulahoppe er det næste holds tur. Musikken bliver sat på pause og det næste hold starter derfra hvor holde 1 stoppede. Sådan skiftes de to holde til at nynne hulahoppe og gætte. Man må ikke hulahoppe eller nynne to gange i træk. Hvis man har nynnet må man ikke gætte med før den næste sang går i gang – ellers kender man jo svaret:-)

Navn: afrikansk volleyball

Materialer:

Kaste bløde ting, et net man ikke kan se igennem, musik

Beskrivelse:

Man er bundet sammen to og to, og delt i to hold. Man starter med at få 10 minutter til at finde forskellige bløde ting at kaste med – hvert hold finder hver sine ting. Når de 10 minutter er gået kommer man tilbage til det sted man leger. Man starter musik og en ukendt tid og begynder at kaste ens materialer over til det andet hold. Man kaster alle ting frem og tilbage fra banehalvdel til banehalvdel. Der skal sidde en og stoppe musikken engang imellem og når musikken stopper skal man bytte bane halvdel. Undervejs i legen kan man evt kaste flere ting ind på banerne. Holdet med færrest ting på deres banehalvdel når tiden stopper har vundet. Man kan evt gøre det sådan at tingene giver minuspoint - jo større ting der er på ens banehalvdel når legen er slut desto flere minuspoint får man.

LEGE-SKEMA:

Handikap:	Mål:	Materialer	Roller			
Blind	På tid	Bold	En der er den			
Uden arme	Flest/mest	Mælkekasser	Alle mod alle			
Ben tapet sammen	Færrest/mindst	Reb	Sammen to og to			
Man må ikke snakke sammen	Intet mål andet end at have det sjovt	Stol	To hold mod hinanden			
Bundet til en partner	Længst	Vand	Tre hold mod hinanden			
Intet handikap		Toiletpapir	Alle samarbejder			

Aktivitet: QUESTBOARD

På gruppernes døgn skal deltagerne i deres grupper dyste med hinanden i kategorierne.

- Quest
- Battle
- Top quest

Quests:

- **bytte bøbmand** I får udleveret 1 kr. og et varmt håndtryk derfra skal i bytte jer frem til en cola. (30 min, 3 point)
- **spil-op** Lav en video af gruppen der spiller på mindst et musikinstrument (inde i Ødsted eller andet så den ikke er lånt hos showtime) (1 time, 2 point)
- **sikkerhed** Skaf et billede af alle deltager med cykelhjelm på og siddende på en cykel. (1 time, 2 point)
- **dyreriget** Tag et billede af gruppen med mindst fem forskellige dyr (30 min, 2 point)
- **jens hansen** Optag en video af mindst 2 fra gruppen der hopper i høet på et høloft sammen med en rigtig bonde (1 time, 4 point)
- **fergie** Tag et billede af gruppen der sidder på ladet af en traktor (ikke fergie) med en fører der ikke er medlem af gruppen (1 time, 4 point)
- **køb ind** Tag et billede af en fra gruppen bag disken i dagligbrugsen i ødsted (1 time, 1 point) åbent fra 14 -17
- **find vej** Tag et billede af gruppen foran fem forskellige vejskilte (30 min, 2 point)
- **vand** Tag et billede af alle gruppens fødder under vand (10 min, 1 point)
- **ild** Gruppen skal tænde et bål med tændstål. (15 min, 1 point)
- **grav** Tag et billede af tre gravstene med fornavne der starter med H (1 time, 2 point)
- **præst** Lav en video af et gruppemedlem i en præstekjole der synger første vers af nu går solen sin vej (1 time, 2 point)
- **flag** Tag et billede af tre naboer der alle har hejst hvert deres flag (ikke vimpel) (1 time, 3 point)
- **hund** Tag et billede af gruppen sammen med fire levende hunde (1 time,

- 3 point)
- **kaffe** Tag et billede af gruppen der drikker kaffe i en fremmed persons dagligstue. (1 time, 4 point) åbent mellem kl 10-12
 - **stige** Tag et billede hvor hele gruppen står på samme oprejste stige (15 min, 1 point)
 - **hjerne** Løs hjernefigur 1 (15 min, 1 point)

 - **by** Hovedstæder 5 lande (10 min, 1 point) *skal findes frem (jonas)*
 - **city** Hovedstæder 5 lande (10 min, 1 point) *skal findes frem (jonas)*
 - **stad** Hovedstæder 5 lande (10 min, 1 point) *skal findes frem (jonas)*
 - **smag** Kryderier - smag jer igennem 2/3 skal være rigtige (15 min, 1 point)
 - **selfie** Snigerselfie med Troels (45 min, 3 point)
 - **tid** WOD på tid (20 min, 3 point)
 - **hul** Grav et hul, som er en meter dybt (30 min, 2 point)
 - **reb** Bind Knop med et helt reb. alle fra patruljen skal have fat og må ikke slippe mens der bindes (10 min, 2 point)
 - Råbåndsknob
 - Tømmerstik
 - Pælstik
 - Dobbeltthalvstik
 - Slipstik
 - Sløjfe
 - **kæde** Tag et billed hvor gruppen star I kæde mellem de to træer på vej til ødsted (45 min, 2 point)
 - **regne** Løs en ligning (10 min, 1 point)
 - **kilo** Find præcis 7,4 kg jord (15 min, 1 point) åbent fra kl 10 -12
 - **boom** Lær jeg kører i min lille bil udenad med boomwackers (15 min, 2 point)
 - **fly** Lav et papirfly, som kan flyve 30 meter (15 min, 2 point)
 - **løs** Løs koden og svar på gåden (15 min, 1 point)
 - Hq nylqgh kdu wr vbqqhu, vrp hu ibgw vdpqh wlg, vdpqh gdj, vdpqh cu phq gh hu lnnh wyloolqjhu. Kyrugdq ndq ghw yauh?
 - **Svar** Løs koden og svar på gåden (15 min, 1 point)

◦ ..-/---./-./--/--/---/..-/-.-/---./...-/./-././.../---/..././...-//---/---./-./-./-
/-.././-/, /.../...-/../-../-.-./-//---/---/./-./-./-//...-/./-./-//.../---
//...-/./-./-./-./-./...//.../---/---/./...-/.//? //

- **gæt** Løs koden og svar på gåden (15 min, 1 point)
 - Bqxe teub pq bdxca, bøubqa pq uzprkpcq øl Zæapøæxqz uwwq øuzseuzjs. Teæaræa uwwq?
- **Husk** Signatur memory (20 min, 3 point alle, 2 point halvdelen, 1 point 1/3)
- **bold** Presenning med bolde (10 min, 2 point= alle, 1 point= 2 gange, alt andet = 0 point)
- **brain** hjernefigur 2 (15 min 1 point)

Topquest:

- Skaf en kage fra en bager i vejle husk kvittering så man kan se at kagen er fra vejle. (3 timer, 5 point) Kl. 11.00
- Deltagerne skal gætte på hvor lang tid det tager dem at komme til Ødsted. Plus/minus 5 min giver 5 point, alt andet gives der ikke point for. Kl. 13.30
- Skaf et billede af en tv vært eller et folketingsmedlem der holder en agurk i hånden. Kl. 15.00
- skaf en video af kirkelokker der ringer hvor dagens avis ses på videoen patruljen behøver ikke være med i videoen Kl. 16.00
- Deltagerne skal gætte hvor lang tid det tager dem at komme tilbage til vork. Plus/minus 5 min giver 5 point, alt andet gives der ikke point for. Kl. 17.00
- Skaf en video af en person der cykler på en et-hjulet cykel med en fdf skjorte på. Kl. 20.00
- Skaf et billede af rådhuset i Aarhus med dagens avis – Åbner Kl. 21.00
- Skaf en videohilsen fra en kendt, skal være RIGTIG kendt, ikke det der fis. Kl. 22.00
- Hver gruppe skal drikke en 1/2 kande “slim” - Åbner Kl. 23.00

Battle:

Point går til det vindende hold.

- **Kugler** Blueballs (30 min, 3 point)
- **ble** Voksenble stafet hvem kan suge mest vand (30 min, 3 point)
- **hive** Hive over på den anden side (30 min, 3 point)
- **rør** Hente vand i hullede rør (30 min, 3 point)

- **snor** Lav et bål der kan brænde en snor over i 50 cm højde (30 min, 3 point)
- **spejl** Stafet få patruljen igennem en labyrint lavet af minestrimmel gruppen skal have kasse med bakspejle på hovedet. Grupperne gør det på skift minuspoint hver gang de rører strimlen. Den gruppe der har været hurtigst får ekstra point (30 min, 5 point)
- **tegn** Tegn og gæt stafet en fra gruppen har bakspejlskasse på hovedet han guider en anden fra gruppen der tegner på et stort stykke papir og den sidste fra gruppen gætter. To holde mod hinanden ved hver sit tegneark. det gælder om først at gætte 5 antal ting der bliver tegnet. (30 min, 3 point)
- **rund** Rundboldkamp (30 min, 3 point)
- **kap** Kapløb til shelteren - løb derned og tag en selfie med - 2 mand skal derned (10 min, 1 point)
- **fræs** Bårefræs (10 min, 1 point)
- **wod** En WOD på tid – amraps (30 min, 2 point)
- **dyr** Stable bondegårdsdyr – gemme antal 3 gange (15 min, 2 point)
- **bolle** Kryds og bolle stafet – hvert hold står 20 meter fra deres fælles spilleplade. På skift løber en deltager frem og flytter en brik. Turen behøver ikke at skifte mellem de to hold (20 min, 3 point)
- **søm** Hamre søm stafet. – På skift løber en deltager frem og slår et søm (15 min, 2 point)
- **bakke** Kæmpe dart – Spilles ned ad en bakke – der laves en stor skive på jorden af minestrimmel eller lignende. Grupperne får nu 10 minutter til at designe deres egen kæmpepil som skal kunne sidde i jorden på den givne

afstand (20 min, 2 point)

- **flasker** Langdistancebowling med flasker (20 min, 1 point)
- Gæt en sang som en deltager fra gruppen spiller med SPIDERPIG (10 min, 1 point)
- **tandbørste** Find først (30 min, 3 point)
 - Find først 3 tandbørster
 - Find først 3 sko og 5 tuber tandpasta
 - Find først 3 par vandretøvlere og 4 t-shirts
- **det dyreste** Deltagerne får udleveret 1 kr og et varm håndtryk pr. Gruppe. Nu skal de på 1 time bytte sig til det dyreste de kan få fat i. Tingen må ikke LÅNES.
(1 time, 5 point)
- **toilet** Toiletbørsteleg (20 min, 3 point)