

Post 0

Startopgave



Postbeskrivelse

Velkommen til Vendialøbet 2024.

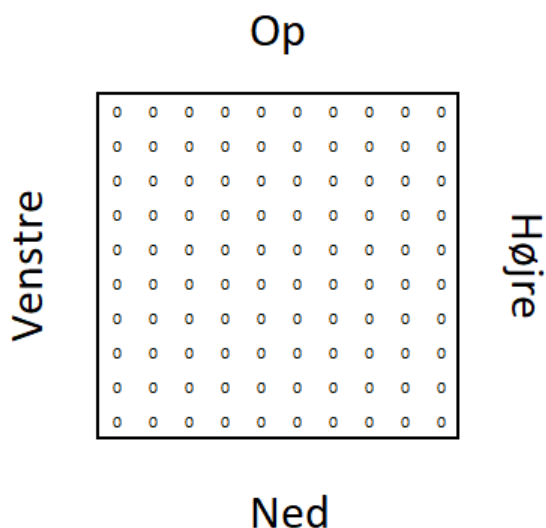
Inden I får udleveret jeres første kort og kan komme afsted på Vendialøbet, er der en lille opgave, som I skal løse.

Når opgaven er løst, kan I henvende jer til postmandskabet og få udleveret kortet, hvorefter I må forlade startposten.

Kl. 21.00 udleveres kort til de hold, der ikke på dette tidspunkt har løst opgaven og fået udleveret deres kort.

I kuerten finder I en perleplade og en pose med perler i forskellige farver. Perlepladen består af 10x10 pinde, som vist her til højre.

Ved at scanne QR-koden herunder, får I adgang til en lydfil med en beskrivelse af, hvad I skal gøre.



Når I har fundet det rigtige resultat skal dette meddeles til postmandskabet, der udleverer jeres kort. Hvis resultatet er forkert, kan I prøve igen eller vente til kl. 21.00, hvor kortet ellers udleveres.

Perlerne har forskellige talværdier: grøn=1, rød=2, blå=3, gul=4, grå=5

Point

Der gives ikke point

Post 1

Rulle på plade



Postbeskrivelse

I skal bevæge jer fra start til mål på en bane her på pladsen.
I skal befinde jer på en plade, der ligger på nogle tykke ruller.

I får udleveret en plade og 4 ruller samt to lægter. Lægterne kan I bruge til at skubbe jer fremad med. I sørger selv for at flytte rullerne frem foran pladen efterhånden, som I ruller over dem.

Kommer I til at røre jorden med andet end de udleverede genstande, bliver I stoppet og flyttet tilbage til stedet, hvor jeres berøring af jorden startede. Mens dette sker, kører tiden stadig. Når I er tilbage ved "ulykkesstedet", skal I vente i 20 sekunder. Derefter kan I fortsætte.

Tiden starter, når den forreste del af pladen, som I befinder jer på, krydser startstregen.
I er i mål, når hele pladen, som I befinder jer på, er inde over målstregen. Det er postmandskabet, der afgør, hvornår I er inde over målstregen.
I er velkomne til at "rengøre" banen inden, I går i gang med selve opgaven.

I har maksimalt 10 minutter til at komme fra start til mål. Herefter stoppes tiden og den tilbagelagte distance måles op.

Point

Hurtigste hold får 100 point. Øvrige hold, der gennemfører hele banen, får indekserede point, hvor der gives 25 point til det langsommeste hold.

Blandt de hold, der ikke når at gennemføre hele banen, gives der point således, at der gives 2 point for hver tiendedel af banen der er gennemført.

Post 2

Tur på tid



Postbeskrivelse

En rute er markeret med poster. På hver post er der et postnummer samt en kontrolkode.

Når I er klar, melder I jer ved postmandskabet, så starter tiden og I skal hurtigst muligt bevæge jer langs ruten til slutpunktet.

Ruten er ca 1 km lang.

Posterne langs ruten er nummereret fra 1 til 20 og hænger i nummerrækkefølge,

I skal notere kontrolkoderne på det udleverede kontrolkort, som skal afleveres ved enden af ruten, hvor I stoppes af en kontrollant.

Såfremt I ikke har alle 20 kontrolkoder korrekt, gives der ikke point for hastigheden, men kun for antal kontrolkoder.

Point

Der gives point for hastighed således:

Der gives 80 point til det hurtigste hold, der gennemfører banen og har alle kontrolkoder korrekt.

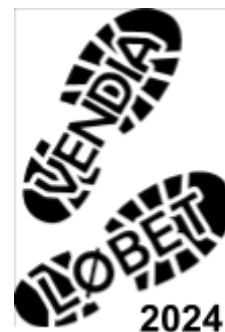
Øvrige hold, der har alle kontrolkoder korrekt, får indekserede point, hvor det langsommeste hold får 20 point.

Der gives derudover til alle hold 1 point for hver korrekt kontrolkode.

Det hurtigste hold, der har alle kontrolkoder korrekt, får således ialt $80+20=100$ point.

Post 3

På række efter vægt



Postbeskrivelse

Langs stien er der markeret 10 små områder, der er nummereret fra 1 til 10. I hvert område er der placeret en genstand.

I skal nu på jeres resultatark notere rækkefølgen på de 10 genstande, startende med den letteste og sluttende med den tungeste.

I må gerne løfte på genstandene, men de må ikke forlade de markerede områder, som de er placeret i.

Der er ikke begrænsning på tiden.

Når I har noteret rækkefølgen, afleverer I resultatarket til postmandskabet.

Point

Der gives 10 point for hver genstand, der er noteret på det korrekte sted i vægt-rækken.

Post 4

Kæmpe kimsleg



Postbeskrivelse

I et område, der er markeret med markeringsstrimmel, er der placeret 20 genstande, der alle er markeret med manillamærker med teksten "Vendia". Når tiden starter, må I bevæge jer hen til området og se om I kan få øje på genstandene. I må ikke bevæge jer ind i det markerede område.

I har 10 minutter fra tiden starter og til I skal stille jer i kø ved kontrollanten, der befinder sig ved posten..

Når det bliver jeres tur til at blive kontrolleret, skal I uden hjælpemidler kunne gengive så mange af genstandene som muligt.

Point

Der gives 5 point for hver genstand, der kan huskes.

Såfremt I kommer for sent til kontrollanten, fratrækkes der 1 point for hver 2 sekunder, I kommer for sent.

Post 5

Læse med fingrene



Postbeskrivelse

I skal læse med fingrene.

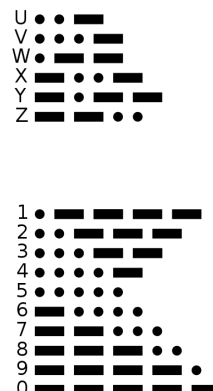
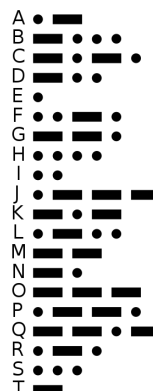
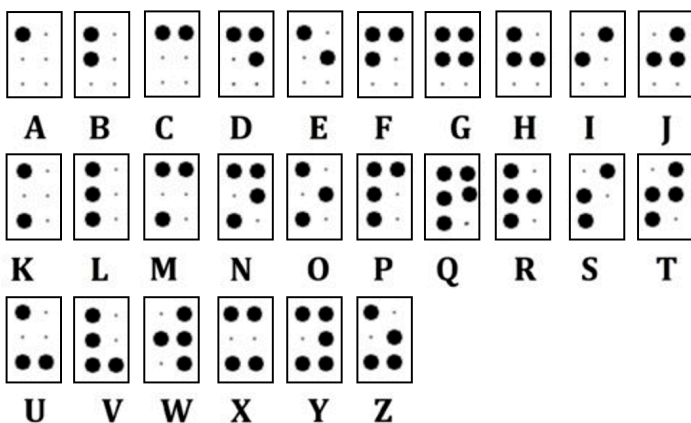
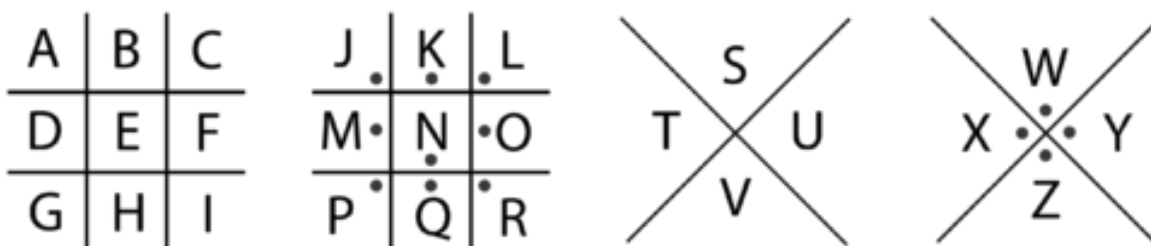
Under et klæde ligger en plade med 20 felter.

I hvert felt er skrevet et **ogstav** med en **kode**, der kan læses med fingrene (blindskrit, *morse*, frimurerkoden og almindelige bogstaver).

I må kun gå frem til pladen med koder én ad gangen. **Her må således** kun være én af jer foran den markerede linje ad gangen.

Man må naturligvis ikke løfte klædet og kigge på pladen med koder, men kun bruge fingrene til at læse med.

I har 10 minutter fra tiden starter og til I skal aflevere jeres svarark.

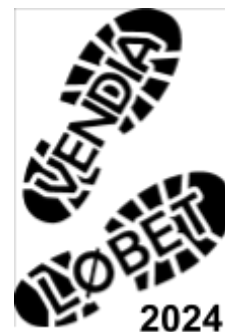


Point

Der gives 5 point for hvert korrekt bogstav.

Post 6

Videofilm



Postbeskrivelse

I skal huske detaljer.

I får om lidt forevist en kort videofilm. I får kun vist filmen én gang.

I må ikke anvende elektroniske hjælpemidler på posten, men I er velkommen til at notere, tegne osv. Bruger I elektroniske hjælpemidler, får I 0 point.

Umiddelbart efter at filmen er færdig, vil I få udleveret et spørgeskema.

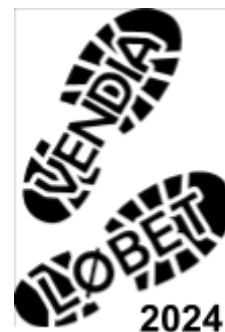
I skal nu skriftligt besvare spørgsmålene i skemaet, hvorefter det skal afleveres til postmandskabet.

Point

Der gives 10 point for hvert korrekt besvaret spørgsmål i spørgeskemaet.
Der er 10 spørgsmål i skemaet og der kan således opnås op til 100 point.

Post 7

Følg snoren



Postbeskrivelse

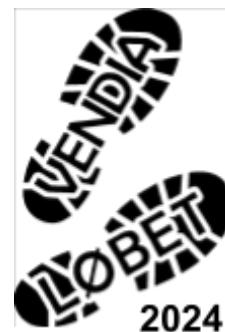
I skal følge snoren, der går ind gennem terrænet.
Turen starter og slutter her.
På snoren er der 10 steder fastgjort sedler med kontrolkoder.
I skal hurtigst muligt følge snoren fra start til slut og notere kontrolkoderne på det udleverede kontrolskema.
Når I er klar til afgang, udleveres jeres kontrolskema, hvorpå starttiden er noteret,
Ved ankomst til mål skal I aflevere skemaet, hvorpå postmandskabet noterer jeres sluttidspunkt.

Point

Der gives 100 point til det hurtigste hold, der har alle 10 kontrolkoder.
Øvrige hold, der har alle 10 kontrolkoder, får indekserede i forhold hertil, hvor det langsommeste hold får 25 point
Hold, der ikke har alle 10 kontrolkoder, får 2 point for hver korrekt kontrolkode uanset tid.

Post 7a

Snor igennem tøj



Postbeskrivelse

Tiden starter nu!!

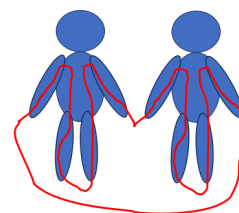
I skal bevæge jer hen til kassen, der er markeret med knæklys (ca 100 meter herfra i østlig retning).

I kassen tager I en kuvert, hvori der ligger en snor.

Snoren skal føres igennem jeres tøj således:

Ind gennem et ærme ved den ene hånd - op igennem ærmet - ned langs kroppen - ned i bukserne - ned igennem det ene bukseben og ud ved foden - ind i det andet bukseben ved den anden fod - op igennem buksebenet - op langs kroppen - ud igennem det andet ærme og ud ved den anden hånd. Derefter føres snoren på samme måde igennem tøjet ved den anden deltager.

De to ender samles med en knude.



Når I er klar med snoren korrekt ført igennem jeres tøj, melder I jer til postmandskabet her ved posten, der stopper tiden.

Point

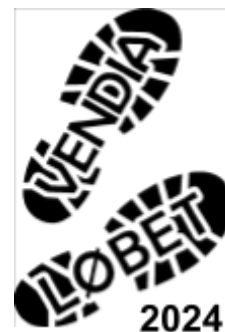
Hurtigste hold, der løser opgaven, får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point, hvor langsommeste hold, der løser opgaven, får 10 point.

Såfremt I ikke har ført snoren korrekt, får I 0 point eller I må gå tilbage og prøve igen så længe tiden kører. I skal genbruge den snor, som I har.

Post 8

Radioguiding



Postbeskrivelse

Et område på ca 25 x 50 meter er markeret med markeringsstrimmel.

Inde i det markerede område findes 20 hegnspæle, der hver har monteret en seddel med et "postnummer" og en kontrolkode.

I får hver udleveret en walkie talkie, som I kan bruge til at kommunikere med hinanden.

Den ene af jer (deltager 1) placeres midt på den ene langside af det markerede område.

Den anden af jer (deltager 2) får udleveret et kontrolark samt et kort over området. På kortet er alle 20 hegnspæle markeret og ud for 10 af hegnspælene er der noteret et postnummer (tal mellem 1 og 20). Deltager 2 placeres således, at vedkommende ikke kan se det markerede område. Deltager 2 må ikke bevæge sig væk fra sin placering før, svararket skal afleveres,

Når kontrolarket udleveres til deltager 1, starter tiden og deltager 2 må nu bevæge sig ind i det markerede område.

Det er jeres opgave at finde kontrolkoderne til de 10 hegnspæle, der er markeret på det udleverede kort.

I har 10 minutter til jeres rådighed, og I skal selv holde øje med at få afleveret kontrolarket til tiden.

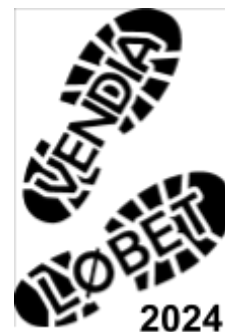
Point

Der gives 10 point for hver korrekt kontrolkode.

Hvis I afleverer svararket for sent, fratrækkes der 10 point for hver påbegyndt 10 sekunder, I er forsinket.

Post 9

Ting der forsvinder



Postbeskrivelse

Inde i hallen er der med markeringsstrimmel markeret et område på gulvet.

Inde i området er placeret 30 ting.

Lyset i hallen er slukket.

I får 1 minut til at gå ind ad sidedøren og kigge på genstandene i området.

I skal selv sørge for at medbringe lys.

I må ikke træde ind i det markerede område.

Når tiden er gået, melder postmandskabet, at I skal forlade hallen.

Når I er kommet ud af hallen, bliver der fjernet 5 ting i området, hvorefter I får yderligere 1 minut til at gå ind og kigge på samme vilkår som første gang.

Når I kommer ud af hallen igen, bliver I dirigeret hen til en kontrollant.

Her skal I fortælle hvilke 5 ting, der var fjernet.

Teknikfri zone - og ingen hjælpemidler i form af skrivegrej osv.

Point

Der gives 20 point for hver korrekt genstand, der kan nævnes som fjernet.

Post 10

Sove og timeglas



Postbeskrivelse

Velkommen til soveposten.

I får anvist et område, hvor I kan gå til ro.

Der kan lades mobiltelefoner på stedet, der angives af postmandskabet.

Skraldespande og toilet anvises af postmandskabet.

Der er fælles opstart på post 11 her kl. 7.15. I skal selv sørge for at være klar.

I tiden indtil kl. 03.45 eller i perioden fra kl. 06.30. til 07.00 kan I aflevere resultatet af en lille nat-opgave:

- I skal lave et timeglas, der kan bruges til at måle et tidsinterval på nøjagtigt 3 minutter.
- I vælger selv hvad I vil bruge som materiale, der skal løbe gennem timeglasset.

Når I er klar til at fremvise jeres konstruktion, kan I henvende jer til postmandskabet.

Timeglasset bliver kontrolleret ved, at I skal udmåle et tidsinterval på 3 minutter.

Når I er klar til at måle tid, giver I postmandskabet tegn, hvorefter postmandskabets ur startes.

I må ikke benytte jer af andre tidsmålere end jeres timeglas.

Når I mener, at de 3 minutter er gået, melder I det til postmandskabet, der stopper deres ur og noterer den tid I har målt.

Point

Der gives 100 point for at ramme 3 minutter.

Der trækkes 2 point fra for hvert sekund, der rammes ved siden af.

Måles der en tid på 2 min og 30 sekunder giver det således $100 - 2 \cdot 30 = 40$ point.

Der gives ikke negative point.

Post 11

Spreddeopgaver



Postbeskrivelse

Godmorgen

Om et øjeblik får I et kort over Stenum. På kortet er der angivet 15 poster, der er placeret her i byen samt stedet hvor I kan få dagens første kort med poster udleveret.

I kan få dagens startkuvert udleveret, når I har samlet 15 startpoint.

Hver af de 15 poster i byen har en kontrolkode påskrevet. Hver korrekt kontrolkode giver 1 startpoint.

På stedet hvor startkuverten udleveres, er der 3 små opgaver, som I kan løse.

Hver opgave giver 4 startpoint.

Kl. 08.15 udleveres startkuverten til de hold, der ikke har skaffet 15 startpoint.

Point

Der gives ikke point.

Startpointene indgår ikke i den samlede pointgivning på Vendialøbet, men bruges kun på denne post.

Post 12

Sudoku og træækker



Postbeskrivelse

I skal løse en Sudoku på tid.

Hvis I ønsker det, kan I få hjælp til at finde tal ved at søge i skoven. Hvert hold får udpeget nogle træækker hvor der er ophængt sedler med hjælp. Jo længere inde i skoven i leder, jo mere hjælp får I.

Hvis I ønsker hjælp, skal I henvende jer ved postmandskabet og fortælle hvor meget hjælp, I vil have. I jeres træækker hænger 5 poster på forskellige afstande fra startområdet. Posterne er markeret med sedler med tallene 1-5, hvor post 1 er den nærmeste og har mindst hjælp, mens post 5 er den fjerneste og har mest hjælp.

På hver post er der ophængt en O-løbsklippetang.

Hvis I beder om at få hjælp fra f.eks. post 1, udleveres en seddel, som I skal klippe med den O-løbsklippetang, der hænger på post 1. Derefter returnerer I til postmandskabet, der kontrollerer jeres klip og udleverer jeres hjælp.

På samme måde kan der hentes hjælp fra de øvrige poster. Der er ikke krav om, at man tager hjælpeposterne i rækkefølge- eller om man overhovedet bruger dem.

Der er maksimalt 15 minutter til rådighed til at løse sudokuen.

Teknikfri zone.

Point

Hurtigste hold, der løser sudokuen korrekt, får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point, hvor holdet, der er langsomst til at løse sudokuen korrekt, får 10 point.

Er sudokuen ikke løst indenfor de 15 minutter, gives 1 point.

Er sudokuen ikke løst korrekt, gives der 0 point.

Post 13



Billeder under broen

Postbeskrivelse

Under broen er der ophængt 5 billeder af kendte personer. Man ser dog kun en smule af personerne. Derudover fremgår vedkommendes forbogstaver (initialer).

Billederne må på intet tidspunkt fjernes fra snoren, hvor de hænger, og snoren må ikke løsnes.

Når tiden starter, har I 1 minut til at bevæge jer ind under broen og kigge på billederne. Derefter skal I være ude på den anden side af broen. Tiden starter, når I befinder jer i vandet udenfor broen og slutter, når I igen befinder jer i vandet udenfor broen på den anden side. I skal selv holde øje med tiden.

I har ubegrænset tid til at drøfte jeres svar, når I ikke befinder jer under broen.

Hvis I ønsker at kigge på billederne flere gange, skal I blot stille jer i kø ved broen igen, hvorefter I får endnu 1 minut under broen. I kan komme under broen så mange gange, I vil.

Svarark afleveres til postmandskabet inden, I forlader posten.

Teknikfri zone.

Point

Der gives 5 point for hver persons forbogstaver.

Der gives 20 point for det fulde navn på en person.

Der gives ikke både point for forbogstaver og fulde navn.

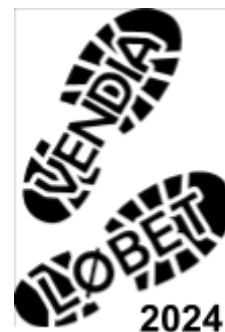
Der kan opnås 5×20 point = 100 point i alt.

Hvis I opholder jer mere end 1 minut under broen, fratrækkes 10 point pr. påbegyndt 20 sekunder, I kommer for sent ud.

Der kan ikke gives mindre end 0 point i alt.

Post 14

Gå med klodsstabel



Postbeskrivelse

På den udleverede plade med håndtag skal I lave en stabel af klodser og derefter gå en tur med pladen med klodsstabeln på tid.

I får 20 klodser til jeres rådighed.

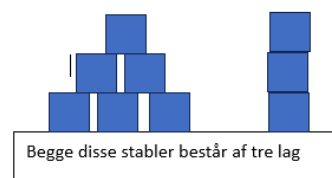
Når I har bygget den klodsstabel, som I ønsker at gå tur med, skal I melde det til postmandskabet, der sætter jer i kø til gåturs-testen.

Når det er jeres tur til at gå en tur, får I lov til at flytte pladen med klodsstabeln ind på banen og placere den på det bord, der er opstillet ved startstregen,
Når pladen med klodsstabeln er klar på bordet, melder I klar til postmandskabet.

Postmandskabet giver tegn, når tiden starter, hvorefter I skal tage fat i pladen med klodsstabeln og følge den markerede rute. Efter 1 minut stopper tiden og det noteres hvor langt, I er nået. Hvis I enten forlader den markerede bane eller klodsstabeln vælter, noteres stedet, hvor dette sker som jeres slutsted.

Under gåturen må klodserne ikke berøres. Klodserne må ikke være fastgjort til hinanden eller til pladen.

Jo flere lag klodser der er stablet ovenpå hinanden, jo flere point giver den tilbagelagte distance.



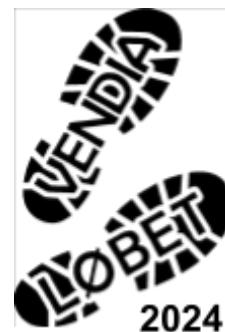
Point

Den tilbagelagte distance ganges med antallet af lag med klodser, der er stablet ovenpå hinanden.

Det hold, der har højst "distance gange højde"-tal får 100 point. Øvrige hold får indekserede point, hvor der gives 0 point for at gå 0 meter.

Post 15

Høj i skov



Postbeskrivelse

På toppen af bakken findes en sten, der markerer et trigonometrisk punkt. Stenen ses på billedet her til højre.

På den ene side af stenen er placeret en metalplade (se billede). I skal finde ud af hvilke ord, der gemmer sig bag den gule firkant.

Ordene skal noteres på et svarark, som bliver udleveret her på posten, når I er klar.

Når svararket bliver udleveret, starter tiden. Starttiden noteres af postmandskabet på svararket.

Svararket skal afleveres til en person, der befinder sig på stedet, der er markeret med en rød cirkel. Her noteres sluttiden af postmandskabet.



Point

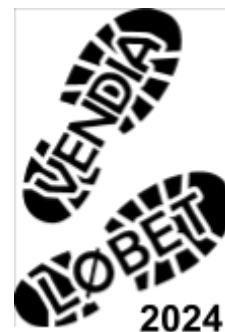
Hurtigste hold, der kan fremvise en korrekt tekst, får 100 point.

Langsommeste hold, der kan fremvise en korrekt tekst, får 50 point.

Øvrige hold, der kan fremvise en korrekt tekst, får indekserede point her imellem.

Hold der ikke kan fremvise en korrekt tekst får 0 point.

Post 16



Kender I hinanden?

Postbeskrivelse

Vi skal nu se, om I kender hinandens viden.

I bliver placeret hver for sig og får hver udleveret en hætte til at tage over hovedet samt et spørgeskema med 10 spørgsmål.

Når I har besvaret spørgeskemaet, skal I melde dette til postmandskabet ved at tage den udleverede hætte over hovedet og rejse jer op.

Når begge deltagere på holdet er færdige med at besvare spørgsmål, hentes I af postmandskabet, afleverer jeres besvarelser og placeres med et par meters afstand.

I får nu hver tildelt 100 postpoint, som I kan satse på jeres makkers viden. Det foregår ved, at postmandskabet læser det første spørgsmål fra spørgeskemaet op, hvorefter I hver skal fortælle hvor mange af jeres postpoint I vil satse på jeres makkers svar.

Såfremt jeres makker har svaret rigtigt på et spørgsmål, får I lige så mange postpoint, som I selv har satset. Har makkeren svaret forkert, får I 0 postpoint for dette spørgsmål og de satsede point fjernes.

I får herefter oplyst hvor mange postpoint, I hver har og således gentages med de resterende spørgsmål.

Jeres samlede beholdning af postpoint opgøres til slut.

I må ikke tale sammen og I må ikke anvende elektroniske hjælpemidler (teknikfri zone)

Point

Det hold, der har opnået flest postpoint, får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point, hvor 100 postpoint og derunder giver 0 point.

Det kan således ikke svare sig blot at lade være med at satse noget.

Post 17



Vendespil

Postbeskrivelse

Der skal spilles vendespil.

Det er dog ikke et helt almindeligt vendespil. Brikkerne er nemlig ikke ens 2 og 2, som de plejer, men dannes af to forskellige ting, der betyder det samme. Det kan f.eks. være et foto af en jernbaneoverskæring og kortsignaturen for dette eller et bogstav og den tilsvarende morsekode.

I placeres bag en startlinje. Et stykke foran startlinjen ligger et vendespil med 20 prikker. Der udleveres et kontrolkort til jer, hvorpå postmandskabet noterer starttiden.

Når tiden starter, må I bevæge jer frem til vendespillet og vende to brikker. Såfremt de danner par, må de tages ud af spillet og placeres i en bunke ved siden af spillet med forsiden opad og I må vende to nye brikker.

Hvis ikke de to vendte brikker danner par, skal de begge vendes om igen og I skal begge bevæge jer tilbage til startstregen og herfra atter bevæge jer tilbage til vendespillet

Når alle parrene er lagt til side, afleverer I jeres kontrolkort til postmandskabet, der noterer sluttiden og kontrollerer parrene.

Der gives point for tid og ikke for antal træk.

Der udleveres et hjælpeark som I kan bruge, hvis det er en hjælp...

Point

Holdet, der hurtigst får samlet alle parrene korrekt, får 100 point.

Øvrige hold, der får samlet alle parrene korrekt, får indekserede point i forhold hertil.

Langsommeste hold får 40 point.

Hold, der har samlet et eller flere par forkert, får 4 point for hvert korrekt par og 0 point for tiden.

Post 18

Krydspejling



Postbeskrivelse

Inde i parken hænger 10 poster.

På hver post er en kompasretning samt 3 billeder.

Kompasretningen peger på et af billederne, Holdet skal notere hvilket billede, der er tale om.

I skal selv ud og finde posterne - der er ikke et kort til rådighed.

Der gives 15 minutter til at løse opgaven.

I må ikke bevæge jer ind i parken, før jeres tid starter.

Når I er klar, udleveres et svarark til jer, hvorpå starttiden noteres.

Det er jeres eget ansvar at aflevere svararket inden, der er gået 15 minutter.

Postmandskabet noterer sluttidspunktet på svararket.

Point

Der gives 10 point for hvert korrekt svar, såfremt svararket er afleveret inden 15 minutter.

Afleveres svararket for sent, gives 0 point.

Post 19

Dartpile



Postbeskrivelse

I skal kaste med dartpile efter et bræt, der er inddelt i 10 felter.
Brættet er placeret skråtstillet på jorden med feltet med færrest point tættest på jer.

Der er 10 dartpile til rådighed.
Når alle 10 dartpile er kastet, gives der point ud fra hvor lang en stribe af felter, der er ramt.

Point

Feltet, der er nærmest kasteren, giver 10 point, næste felt giver 20 point osv.. For at få 20 point skal både første og andet felt være ramt.
For at få 50 point skal både første, andet, tredje, fjerde og femte felt være ramt.

Hvis alle 10 felter er ramt gives således 100 point.

Post 20

Afstandsbedømmelse



Postbeskrivelse

Der er placeret 10 sigtestokke nummereret fra 1 til 10.
På hver sigtestok er placeret et billede, hvor en terrængenstand er markeret. Sigtestokken peger på terrængenstanden.
I skal bedømme afstanden ud til terrængenstanden.
Svaret skal noteres på svararket, der afleveres til postmandskabet inden. I forlader posten.

Vær opmærksom på ikke at flytte på sigtestokkene.

Point

Der gives 10 point for hver afstand, der ligger indenfor en afvigelse på +/- 10% fra den korrekte afstand.
Der gives 5 point for hver afstand, der ligger indenfor en afvigelse på +/- 20% fra den korrekte afstand.
Der gives 2 point for hver afstand, der ligger indenfor en afvigelse på +/- 30% fra den korrekte afstand,

Post 21

Kryds søen

Postbeskrivelse

I skal på tid flytte 2 plastikdimser (bund fra kegle) samt en murerbalje fra den ene side af søen til den anden og tilbage.

Tingene er placeret ved kanten af søen i et markeret område. Tingene skal flyttes over på den anden side af søen, hvor de skal placeres i et tilsvarende område. Herefter skal de transporteres tilbage til startstedet.

Tingene skal transporteres i en tilnærmelsesvis lige linje mellem de to markerede områder. Opgaven er på tid.

Udover det grej I selv medbringer, er der snor (50 meter) til jeres rådighed.

Inden I melder klar, skal I have redningsvest på.

Når I er klar, melder I jer ved postmandskabet ved startområdet, får noteret jeres starttid og får udpeget de ting, I skal transportere.

Når opgaven er løst, melder I jer igen ved postmandskabet og får noteret jeres sluttid.

I må først røre ved tingene, når jeres starttid er noteret.



Point

Det hurtigste hold der løser opgaven får 100 point

Øvrige hold, der løser opgaven, får indekserede point, hvor det langsomme hold får 25 point..

Post 22

Magnetskak



Postbeskrivelse

I skal placere magneter på en plade.

På jorden er placeret en plade på 20x20 cm.

I får udleveret 20 magneter.

Det er jeres opgave at placere de 20 magneter på pladen i så mange selvstændige "bunker" som muligt. I må kun røre en magnet i forbindelse med, at den lægges på pladen. Efterfølgende må den ikke røres. Man må således ikke flytte på en magnet, der er lagt. Såfremt et antal magneter tiltrækker hinanden, skal de forblive på pladen som en "magnetbunke".

Der gives 5 forsøg, hvor pladen ryddes mellem hvert forsøg.

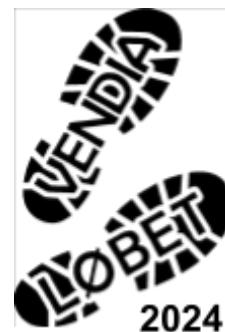
Point

I hvert forsøg gives der 1 point for hver selvstændig bunke magneter, der ligger på pladen, når alle 20 magneter er placeret.

Efter 5 forsøg kan der, således gives op til 100 point i alt.

Post 22a

Snor igennem tøj - igen



Postbeskrivelse

Tiden starter nu!!

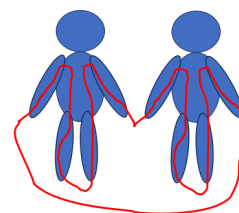
I har tidligere på løbet fået udleveret en snor i en kuvert. Denne snor skal I bruge nu.

Snoren skal føres igennem jeres tøj efter samme anvisning som sidst,

I fik en tilsvarende opgave - således:

Ind gennem et ærme ved den ene hånd - op igennem ærmet - ned langs kroppen - ned i bukserne - ned igennem det ene bukseben og ud ved foden - ind i det andet bukseben ved den anden fod - op igennem buksebenet - op langs kroppen - ud igennem det andet ærme og ud ved den anden hånd. Derefter føres snoren på samme måde igennem tøjet ved den anden deltager.

De to ender samles med en knude.



Når I er klar med snoren korrekt ført igennem jeres tøj, melder I jer til postmandskabet her ved posten, der stopper tiden.

Point

Hurtigste hold, der løser opgaven, får 100 point.

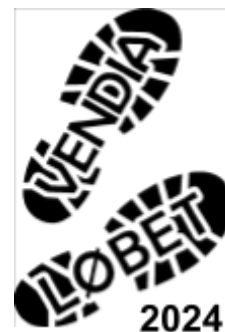
Øvrige hold får indekserede point, hvor langsommeste hold, der løser opgaven, får 10 point.

Såfremt I ikke har ført snoren korrekt, får I 0 point eller I må gå tilbage og prøve igen så længe tiden kører.

Hvis ikke I har den rigtige snor, kan opgaven ikke løses, og der gives 0 point.

Post 23

Overskrift på post



Postbeskrivelse

I skal i huset finde klodser med kontrolkoder.

I må begge gå i gang med at afsøge huset, når tiden starter.

I må opholde jer i stueetagen i 1 minut og på førstesalen i 1 minut.

I skal starte i stueetagen og må derefter bevæge jer op på førstesalen.

Der er en person fra postmandskabet inde i huset ved trappen op til 1. salen, der kontrollerer, om I overholder tiden.

Hvis I opholder jer for længe på en af etagerne, bliver I kaldt ud og skal omgående forlade huset og får ikke lov at komme ind i huset igen.

Det er jeres eget ansvar at overholde tiden.

I skal finde kontrolkoder, der er skrevet på små træklodser.

Træklodserne må naturligvis ikke flyttes.

I må komme ind i huset lige så mange gange, som I ønsker. Dog har nye hold, der ikke har været inde i huset, førsteprioritet.

Når I er klar til at komme ind i huset, afleverer I jeres holdkort til postmandskabet, der sætter jer i kø.

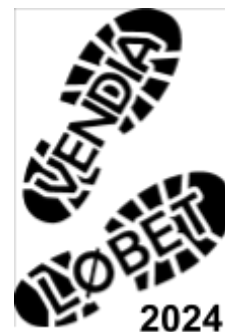
Point

Der gives 10 point for hver korrekt kontrolkode, der afleveres.

Såfremt et hold kaldes ud, fordi de ikke har overholdt tiden, fratages 10 point og holdet kan ikke få lov at besøge huset igen.

Post 24

Hold tændstikker tændt



Postbeskrivelse

I skal tænde tændstikker for enden af en markeret bane.

Banen er 10 meter lang og for enden af banen er placeret en halv kartoffel, hvori der er sat en tændstik med svovlet opad.

Banens start er markeret med markeringsstrimmel.

Ved banens start ligger en æske tændstikker, som I må benytte. Selve æsken må ikke forlade startlinjen under opgaveløsningen.

I skal nu bevæge jer fra startlinjen og hen til tændstikken i kartoflen, som I skal tænde vha ild, som I medbringer fra startlinjen. Hvis jeres ild går ud undervejs, må I ikke tænde det igen, men I skal tilbage til startlinjen, hvor det må tændes ved hjælp af de udleverede tændstikker.

Der må ikke bruges andre antændingsmetoder end de udleverede tændstikker.

Når tændstikken i kartoflen for enden af banen er tændt, skal I bevæge jer tilbage til startlinjen. Tændstikken i kartoflen skiftes nu ud med en ny af postmandskabet.

I skal i alt tænde 5 tændstikker i kartoflen.

Der gives point for hastigheden.

Tiden starter, når I er klar på startlinjen.

Tiden slutter, når alle 5 tændstikker er tændt og I er tilbage på startlinjen.

Tændstiksæsken må I beholde til evig ejendom....

Point

Hurtigste hold, der får tændt alle 5 tændstikker, får 100 point.

Øvrige hold, der får tændt alle 5 tændstikker, får indekserede point i forhold hertil, hvor langsomme hold får 50 point.

Hold, der ikke får tændt alle tændstikkerne, får 10 point pr. tændstik uanset tiden.

Post 25

Orienteringsløb



Postbeskrivelse

I Blokhush Klitplantage findes der et fast udlagt orienteringsløb med 30 poster.

Posterne fremgår af O-løbskortet, der udleveres til jer.

Trekanten, der er markeret på kortet (se billede her til højre) er ikke en del af det orienteringsløb, I skal på.

Der er forskel på, hvor mange point de forskellige poster giver.

Kontrolkoderne på posterne skal noteres på kontrolarket, der udleveres til jer. Kontrolarket skal afleveres på post 26 inden, post 26 lukker.



Point

Poster, der giver 10 point hver:

1, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 18, 27, 29

Poster der giver 5 point hver:

2, 3, 7, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 30

Post 26

Genkende stemmer



Postbeskrivelse

Ved at scanne QR-koden får I adgang til en lydfil, hvor 10 forskellige personer taler.

I skal genkende stemmerne og notere navne på så mange af personerne som muligt.

Besvarelsen skal afleveres inden, I forlader posten.

I har alt den tid til at løse posten, som I ønsker.



Point

Der gives 10 point for hver korrekt genkendt stemme.

Post 27

Grave under lægte



SÅ SKAL FOROPGAVEN TESTES

Postbeskrivelse

I skal nu have kontrolleret og testet jeres foropgave.

Graveredskabet fra foropgaven skal kunne flyde. Hvis ikke det er tilfældet, må det ikke anvendes. Efter flydetesten skal jeres graveredskab måles, derefter skal I bruge det til at grave med.

I må ikke benytte andre graveredskaber end det, som I har medbragt som foropgave.

På sandet ligger en lægte, hvorpå der er placeret et krus med vand.

I skal bevæge jer under lægten uden at den flyttes og uden at vandglasset vælter. I må ikke røre vandglasset og I må ikke fastgøre vandglasset til lægten.

Når I er klar til at gå i gang med gravearbejdet, melder I dette til postmandskabet, der noterer jeres starttid.

Når I begge, incl. jeres bagage, er kommet under lægten, stopper tiden.

Hvis I vælter vandglasset undervejs, bliver I stoppet i jeres arbejde og der bliver omgående placeret et nyt glas, mens I arbejder.

Hver gang, der væltes et glas, fordobles jeres tid.

Eksempel på udregning af straf tid:

Et hold graver sig under lægten på 8 minutter, men vælter glasset to gange.

Tiden bliver her $8 \text{ minutter} \times 2 \times 2 = 32 \text{ minutter}$

Point

Det hold, der hurtigst graver sig under lægten - efter tillæg af straf tid - får 100 point. Øvrige hold får indekserede point i forhold hertil, hvor langsommeste hold får 10 point.

Det hold, der får målt det mindste graveredskab (foropgave), får 100 point for dette.

Øvrige hold får indekserede point i forhold hertil, hvor holdet med det største graveredskab (foropgave) får 10 point.

Hvis ikke graveredskabet kan flyde, gives der ikke point for størrelsen.

Post 28

Løbe i klitter



Postbeskrivelse

I et markeret område er der placeret 20 poster, der hver er markeret med et knæklys og et nummer. På hver post hænger en klippetang.

I får udleveret et kontrolkort, som I skal klippe med de klippetænger, der hænger på posterne.

Når tiden starter, får I udleveret kontrolkortet og må påbegynde opgaven.

I har nu 10 minutter til at klippe så mange poster som muligt.

I skal selv holde øje med tiden og være retur ved startstedet inden, de 10 minutter er gået.

For hver 10 sekunder I kommer for sent tilbage, fratrækkes der 5 point

Point

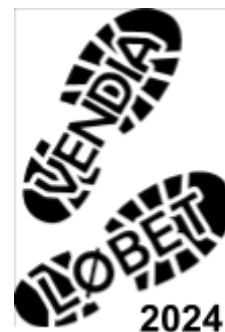
Der gives 5 point pr. post, der er korrekt klippet.

Der fratrækkes 5 point for hver 10 sekunder, I kommer for sent retur.

Posten kan ikke give mindre end 0 point i alt.

Post 29

Morse til hinanden



Postbeskrivelse

I skal morse til hinanden.

I bliver placeret i hver sin ende af en bane.

Den ene af jer får udleveret en seddel med en række bogstaver og skal placere sig i den fjerneste ende af banen ved knæklyset.

Den anden får udleveret et svarark og placeres i den ende af banen, der er nærmest posten.

I får udleveret et morsealfabet hver.

I har 5 minutter til at løse posten. I skal selv holde øje med tiden.

Når tiden starter, må personen, der har svararket, give tegn til den anden, hvorefter denne må begynde at morse bogstaver.

I må kun morse til hinanden med lys og ikke kommunikere på andre måder.

Når tiden slutter, skal den af jer, der står i den nærmeste ende af banen, aflevere svararket, hvorefter den anden deltager må returnere og aflevere sedlen med bogstaver.

For hver påbegyndt 10 sekunder I afleverer svararket for sent, fjernes et af de korrekte bogstaver fra jeres svarark.

Point

Holdet, der afleverer flest korrekte bogstaver efter fratræk af straf, får 100 point.

Øvrige hold får indekserede point i forhold hertil, hvor 0 bogstaver giver 0 point.

Post 29a

Tænde ild



Postbeskrivelse

I har fået udleveret 3 lægtestykker á ca 30 cm og I har fået udpeget et sted hvor I skal tænde bål. Derudover har I fået udleveret en seddel der skal bruge til kontrolklip

Jeres opgave er hurtigst muligt at tænde et bål på den anviste plads og derefter løbe hen til markeringen, der er udpeget af postmandskabet, hvor I skal have klippet i jeres kontrollog derfra løbe tilbage til bålet.

Ved markeringen hænger en O-løbsklippetang som I skal klippe jeres kontrolkort med,

Tiden startede, da I fik udleveret denne seddel og slutter, når I har tændt bål og sammen er løbet hen til markeringen og tilbage mens, der stadig er flammer i bålet.

Hvis ikke der er flammer i bålet, når I returnerer fra jeres løbetur, må I tænde bål igen og løbe endnu en tur. Tiden slutter først, når I kommer tilbage til et bål med synlige flammer.

I skal løbe frem og tilbage sammen.

Point

Hurtigste hold får 100 point

Øvrige hold får indekserede point, hvor langsommeste hold får 20 point.

Post 30

Smage ingredienser



Postbeskrivelse

I får udleveret en lille portion af en madret samt et svarark.

Madretten består af 10 ingredienser.

I skal på svararket notere så mange af ingredienserne som muligt.

Svararket skal afleveres inden, I forlader posten.

I har al den tid til at løse posten, som I ønsker.

Point

Der gives 10 point for hver korrekt ingrediens.

Post 31

Mærk ting med tæerne



Postbeskrivelse

Der er markeret en startstreg og 10 meter fra startstregen er placeret en murerbalje med vand, hvor der ligger 10 forskellige ting i.

I skal med tæerne mærke i murerbaljen og notere hvilke ting, I tror, der er i baljen.

I må krydse startstregen og gå hen til murerbaljen én ad gangen og føle i murerbaljen med tæerne, hvorefter vedkommende skal gå tilbage over startstregen. Herefter må den anden gøre det samme.

I har hver 1 minut til at føle i baljen. Postmandskabet holder øje med tiden.

I må kun tale sammen, når I er på den modsatte side af startstregen i forhold til murerbaljerne. Såfremt I taler sammen andre steder end bag startstregen, diskvalificeres I og får 0 point.

Når I har udfyldt svararket, skal det afleveres til postmandskabet.

Point

Der gives 10 point for hver korrekt genstand.

Post 31a

Klatre i tov



Postbeskrivelse

I et træ er der ophængt to reb som I skal klatre op ad. I skal hver klatre op ad ét reb.

I får hver udleveret et klippekort

I træet ved rebene hænger også 4 O-løbstænger i forskellige højder.

I skal hver klatre op og klippe i jeres klippekort.

I må ikke hjælpe hinanden ved at klippe i hinandens klippekort..

I har 10 minutter til at klatre og klippe.

Når I er klar på jorden ved rebene starter tiden,

Postmandskabet fortæller jer når tiden er gået, hvorefter I ikke må klippe mere, og skal kravle ned.

Klatring i rebene sker efter en metode der er angivet på et separat instruktionsark.

Point

Der gives 10 point for hver korrekt klip

Post 32

Faarup Sommerland



Postbeskrivelse

Velkommen til Faarup Sommerland

Det er ved at være tid til, at I skal sove.... Men hvor??

I skal følge snoren rundt i Sommerlandet indtil I bliver stoppet og får anvist jeres sovested. I skal medbringe den plastikdums som I får udleveret af postmandskabet. Snoren er ført igennem plastikdumsen.

Snoren må ikke klippes, skæres eller på anden måde deles i flere dele; og plastikdumsen må ikke ødelægges. Plastikdumsen skal med andre ord forblive på snoren, mens I trækker det med jer rundt i sommerlandet.

I får et kort over Faarup Sommerland, så I har lidt at følge med på.

For enden af snoren finder I soveposten.

God tur

PS - I Skal være klar til ny instruktion kl 0515

Point

Der gives ikke point

Post 33

Multipost i Faarup Sommerland



Postbeskrivelse

På det udleverede kort er der markeret 5 små poster (A, B, C, D og E).
Derudover er hovedindgangen til Faarup Sommerland markeret med et X

Hver lille post må kun besøges én gang.

I bestemmer selv hvilken rækkefølge, I vil tage de små poster i.

Ved de enkelte små poster stiller I jer i kø og venter til, det bliver jeres tur.

Én deltager fra holdet kan holde en plads i en kø, mens den anden deltager foretager sig noget andet.

Når det bliver jeres tur, skal I begge være til stede, ellers mister I pladsen i køen.

I skal være på plads og klar til at modtage instruks ved hovedindgangen til Faarup Sommerland senest kl 0630.

Point

Hver lille post kan give op til 50 point.

Ved for sent fremmøde ved hovedindgangen til Faarup Sommerland fratrækkes 200 point.

Post 33a

EMIT-løb



Postbeskrivelse

I et markeret område er der placeret 10 poster. I skal hurtigst muligt rundt til posterne

Posterne er markeret med tallene 181, 182, 183, 184, 185, 187, 188, 190, 191 og 192

I får udleveret en kuvert med de 10 postnumre skrevet i en bestemt rækkefølge, I skal besøge de 10 poster i den rækkefølge, der fremgår af jeres kuvert.

I får udleveret en EMIT-brik, som skal afleveres inden posten forlades

Tiden starter når EMIT-brikken lægges i holderen på startposten.

Tiden slutter når EMIT-brikken lægges i holderen på slutposten

Start- og slutposterne befinder sig samme sted,

Når I er færdige og har fået aflæst jeres EMIT-brik skal den puttes i kuverten, der afleveres til postmandskabet.

Point

Hurtigste hold der har taget posterne i korrekt rækkefølge får 50 point

Øvrige hold, der har taget posterne i korrekt rækkefølge får indekserede point, hvor langsommeste hold får 10 point

Er posterne ikke taget i korrekt rækkefølge gives 0 point

Post 33b

Legeplads



Postbeskrivelse

I skal rundt på legepladsen uden at røre ved "sandunderlaget" (ral/små sten).

"sand" der ligger på trædeklodser, aktiviteter etc. må gerne betrædes.

Såfremt en af jer berører sandunderlaget tillægges 10 sek for hver gang en legemsdel berører underlaget.

Hvis man rører sandunderlaget, skal begge deltagere gå tilbage til det sted, hvor sandunderlaget blev berørt.

Der må ikke være mere end 5 meter imellem jer,

Postmandskabet vurderer afstanden og giver evt. besked om at den forreste af jer skal vente,

Såfremt I ikke efterlever postmandskabets henstillinger, diskvalificeres I

Point

Hurtigste hold på banen får 50 point.

Øvrige hold får indekserede point, hvor langsommeste hold får 10 point.

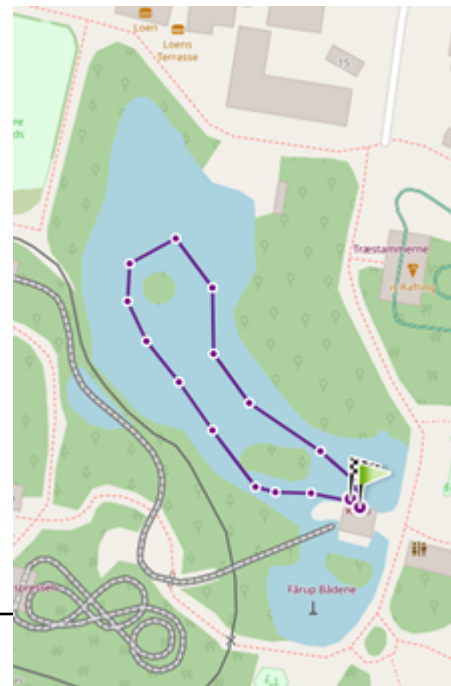
Post 33c

Kano



Postbeskrivelse

I skal på tid sejle i kano på søen.
Tiden starter når I får lov til at forlade startstedet
I skal derefter sejle ud på søen og rundt om begge
de to øer i søen (se skitse)
Tiden slutter når spidsen af kanoen krydser
indsejlingen til "havnen".



Point

Hurtigste hold får 50 point
Øvrige hold får indekserede point hvor langsomme hold får 10 point

Post 33d

Klatre i edderkoppespind



Postbeskrivelse

I edderkoppespindet er ophængt 4 lydgivere.

I skal hurtigst muligt få de fire lydgivere i edderkoppespindet til at give lyd. I skal derefter ned fra edderkoppespindet og hen til "vulkanen" hvor I skal op på toppen og herfra glide ned ad rutsjebanen. I må ikke benytte rutsjebanen som hjælp til at komme op på vulkanen, Tiden stopper Tiden starter når I krydser startlinjen og slutter når I begge atter krydser startlinjen efter rutsjebaneturen.

Point

Hurtigste hold får 50 point.

Øvrige hold får indekserede point hvor langsommeste hold får 10 point

Post 33e

Skub togvogn



Postbeskrivelse

I skal skubbe en togvogn fra startstedet, der er markeret med markeringsstrimmel, og til en tilsvarende markering ca 50 meter væk. Når I har placeret vognen indenfor markeringen ved vendestedet, og den holder helt stille, skal I skubbe vognen tilbage til startstedet hvor den igen skal placeres indenfor markeringen, Når vognen holder helt stille indenfor markeringen stopper tiden.

Point

Hurtigste hold får 50 point
Øvrige hold får indekserede point, hvor langsommeste hold får 10 point

Post 33x

Opgave i bussen



Postbeskrivelse

I har nu en lille køretur foran jer.

Undervejs i bussen kan I fordrive tiden med jeres venteopgaver eller I kan gøre jer klar til at komme hurtigt afsted fra næste post.

Når bussen ankommer til posten, bliver I modtaget af en flok postmandskaber, som vil høre jer i hvor gode, I er til at huske.

Når I bliver "afhørt", må I ikke bruge hjælpemidler, dvs. I skal kunne sige ordene ud fra hukommelsen.

Herunder er en række "dobbel-ord", som I skal huske. Jo flere ord I kan huske, jo før får I lov til at komme i gang med posten. Ordene skal huskes i den rigtige rækkefølge.

Ord der skal huskes:

- Rød vaniljeis
- Grøn kagegaffel
- Blå handske
- Lille stok
- Gul hat
- Halv cykel
- Pink stol
- Væltet mur
- Grøn linedanser
- Hurtig hest
- Ivrig mus
- Blå måne
- Almindelig fluesvamp
- Gul edderkop
- Stor gryde
- Tung ske
- Væltet raket
- Grå smølf
- Vild cowboy
- Stor mandarin

Point

Der gives 5 point pr. husket dobbelt-ord i rækkefølge

Post 34

Park Golf



Postbeskrivelse

I skal her spille 2 huller på Park Golf banen.
Banerne bliver udpeget for jer.

I skal ved hjælp af en udleveret kølle slå den udleverede bold fra Tee-stedet til hullet på banen med så få slag som muligt.

Regler:

- Luftslog (når man slår efter bolden uden at ramme) giver 1 straffeslag.
- Out-of bounds (når bolden er uden for banen) giver 2 straffeslag:
- Out-of-bounds bede: På banen er der blomsterbede og træer og de er 'out of bounds' bede. Hvis bolden ligger i bedet, skal golfbolden lægges en køllelængde ud (aldrig tættere på hullet), og man får 2 straffeslag.
- Out-of-bounds linjer: Alle andre steder på banen, hvor der er markeret med hvide pæle er også "out-of-bounds". Slår man golfbolden over denne linje, skal bolden lægges indenfor igen i en køllelængde fra linjen og aldrig tættere på hullet, og man får 2 straffeslag. Vejen er også 'out of bounds'.

Hver deltager på holdet skal spille en bold i hul på hver bane. Der spilles således 4 bolde i alt. Deltagerne på holdet spiller samtidig på hver bane. Der er således to bolde i spil på hver bane.

Point

Det hold der har brugt færrest slag, får 100 point
Øvrige hold får indekserede point, hvor holdet med flest slag får 10 point

Post 35

Falck



Postbeskrivelse

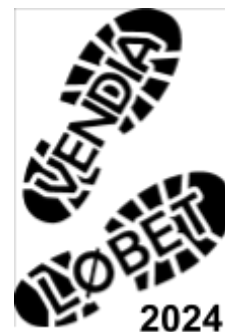
Her ved Falck i Brønderslev står der en radiomast. Hvor høj er den?
Skriv jeres bud på svararket.

Point

Det hold, der er tættest på den rigtige højde, får 100 point.
Øvrige hold, der løser opgaven, får indekserede point, hvor det hold, der er længst fra den rigtige længde, får 5 point.

Post 36

Gå på træklodser



Postbeskrivelse

I får anvist en bane på ca 50 meter.
I får derudover udleveret 6 træklodser.

I skal som hold på hurtigst mulige tid bevæge jer fra startstregen til mållinjen på den anviste bane uden at røre andet end de udleverede træklodser.

Hvis I kommer til at røre jorden med andet end de udleverede træklodser, skal I stoppe og placere jer på træklodserne på det sted, hvor det gik galt.
Postmandskabet afgør, hvor det er. Der tillægges derudover 20 sekunders straf tid for hver gang, at I rører jorden.

Point

Hurtigste hold, der bevæger sig fra start til slut - efter eventuel tillæg af straf tid, får 100 point.
Øvrige hold får indekserede point i forhold hertil, hvor langsomste hold får 10 point.

Post 37

Kuglebane



Postbeskrivelse

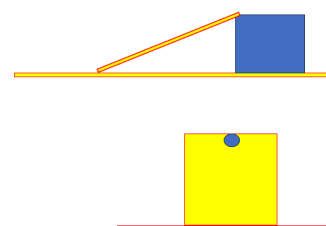
I skal bygge en kuglebane.

Der udleveres en træplade, en rulle tape, en glaskugle og 10 ark A4-papir.

I skal lave en kuglebane på pladen. Der må gerne bruges andre remedier, end de udleverede.

Midt på den øverste side af pladen er markeret et startfelt.

Når kuglebanen kontrolleres, sker det ved, at pladen stilles skråt med den ene side hvilende på jorden og den anden på kanten af en mælkekasse. Kuglen placeres på startfeltet og når tiden starter slippes kuglen. Når kuglen rammer jorden, stopper tiden.



Fra det øjeblik hvor kuglen slippes og til den rammer jorden må hverken kuglen eller kuglebanen påvirkes.

Jo længere tid kuglen er om at nå jorden, jo flere point får I.

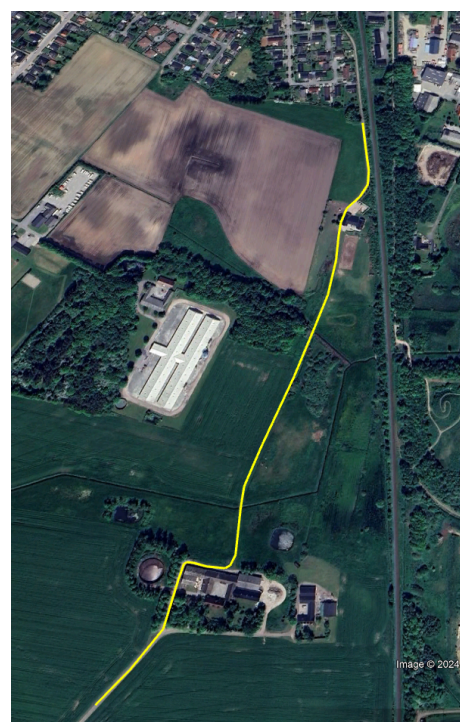
Når I har bygget en kuglebane og ønsker at få den kontrolleret, meldes dette til postmandskabet. Der gives ét forsøg.

Efter posten må I gerne benytte ruten, der er markeret med gult på kortet herunder.

Point

Holdet, der har den længste tid får 100 point.
Øvrige hold, hvis kugler når jorden, får indekserede point, hvor tiden 0 sekunder giver 0 point.

Hvis kuglen går i stå og derfor ikke rammer jorden, gives 0 point.



Post 38

Flugtskydning



Postbeskrivelse

Hver deltager får 5 skud mod lerduer.

Instruktionen fra instruktøren på banen skal følges. Gøres dette ikke, diskvalificeres holdet.

Point

En ramt lerdue giver 10 point.

Post 39

Opgaver på tid



Postbeskrivelse

I skal nu løse et opgavesæt på tid.

Når I melder, at I er klar, starter tiden og I får udleveret en kuvert med et opgavesæt.

Resultatet af opgaven skal afleveres i den samme kuvert, som I modtog opgaven i. Kuverten skal lukkes og forsegles af postmandskabet her på posten, hvorefter den skal afleveres til personen, der er placeret på det sted, der er markeret på luffotoet her. I skal følge den markerede rute.

Tiden slutter, når kuverten er overdraget til personen, der befinder sig på det markerede sted.

Start- og sluttid noteres på kuverten af postmandskabet.

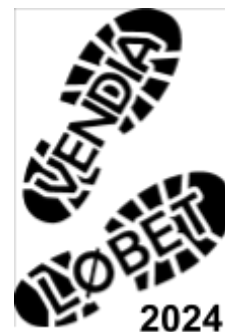


Point

Det hold, der løser opgavesættet og afleverer hurtigst, får 100 point.
Øvrige hold får indekserede point, hvor en tid på 20 minutter giver 0 point.
Et opgavesæt, der ikke løses giver 0 point.

Post 40

Veje sand



Postbeskrivelse

I skal fylde en pose med materialer, der vejer så tæt på 500 gram som muligt.

I får udleveret en plastikpose og må bruge sand fra den murerbalje, der er stillet frem.

Når I mener, at I har den korrekte vægt i jeres pose, skal den afleveres til postmandskabet, der kontrolvejer.

Point

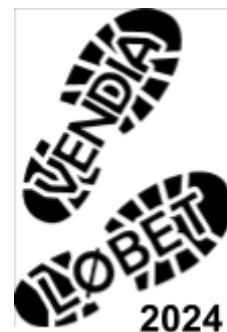
Der gives 100 point for at aflevere en pose, der vejer præcis 500 gram.

Der fratrækkes 1 point for hvert gram, der rammes ved siden af.

Der gives således f.eks. 55 point for at aflevere en pose, der vejer 455 gram eller 545 gram.

Post 41

Slut



Postbeskrivelse

Velkommen til mål!!!! I har gennemført årets Ventialøb.

Jeres strabadser er slut for denne gang, og det er tid til at få lidt luft til fødderne.

Hvis I har lånt refleksveste eller andet, skal det afleveres til postmandskabet nu.

Der vil være præmieoverrækkelse ca kl. 13. 30.

Point

Der gives ikke point