

**Post nr. 0a Start**



**2017**

**Postbeskrivelse**

Ingen

**Point**

Ingen

# Post nr. 0b Morse



**2017**

## Postbeskrivelse

Vi elsker at morse!

Find 5 kodeord der bliver morset.

Vær opmærksom på, at der i hvert ord er mindst én stavefejl.

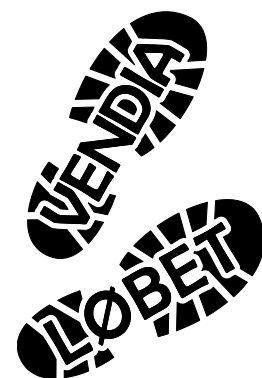
De 5 kodeord med stavefejl skal afleveres til postmandskabet.

For at I kan få udleveret jeres startkuvert, skal I have godkendt de 5 morsekoder.

## Point

Der gives ikke point

# Post nr. 1 Knob



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal med bind for øjnene føle på 10 forskellige knob.  
Herefter skal I binde de 10 knob uden bind for øjnene.  
I har 2 minutter til at føle på de 10 knob. Herefter har I ubegrænset tid til at binde dem.  
Når I har bundet alle 10 knob, skal I aflevere dem til postmandskabet, som vil bedømme dem. I får ikke mulighed for at lave dem om.

## Point

Der gives 8 point for hvert rigtigt knob. Er alle 10 knob rigtige gives der 100 point. □

# Post nr. 2 Historie



**2017**

## Postbeskrivelse

I vil blive præsenteret for et lydclip. I må høre klippet alle de gange i vil, men det er ikke tilladt at skrive noget ned, tage billeder mm. Når i mener i har styr på klippet, skal i gå ud igen, her vil i få et ark med spørgsmål om klippet. Når i først er gået ud er det ikke tillads at gå ind igen. I har alt den tid i vil til at udfylde arket, når i er færdige skal i aflevere det til postmandskabet.

## Point

Der gives 5 point pr. rigtigt svar. □

# Post nr. 3    Figurkiks



**2017**

## Postbeskrivelse

I får udleveret en pose med figurkiks. Herefter skal I løse 3 delopgaver, som postmandskabet læser op for jer efterhånden, som I løser den enkelte delopgave.

## Point

Max. 100 point.

Det hold, der kommer tættest på den korrekte vægt af kiksene, får 40 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette.

Det hold, der spiser kiksene hurtigst, får 40 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette.

Det hold, der gætter flest rigtige ift. delopgave 3 får 20 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette

# Post nr. 4    **Blind kortlæsning**



**2017**

## **Postbeskrivelse**

I får begge bind for øjnene og bliver ført hen til en indhegning.

I vælger selv hvem af jer, der bliver placeret inden for indhegningen og den anden bliver placeret udenfor med ryggen til. Personen udenfor indhegningen får bindet taget af og får udleveret et kort over indhegningen. Men må på intet tidspunkt kigge ind i indhegningen. Indenfor indhegningen er der placeret 10 markeringer og ved hver markering er der placeret en bold.

Personen udenfor indhegningen skal nu guide den "blinde" makker rundt i indhegningen, så han kan samle bolde. I må hele tiden tale sammen.

I har 10 minutter til at samle så mange bolde sammen som muligt. Postmandskabet siger, når de 10 minutter er gået. □

## **Point**

Der gives 10 point for hver indsamlet bold den blinde har på sig, når de 10 minutter er gået. □

# Post nr. 5 Rulle på plade



**2017**

## 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 rør/pæle. I får udleveret to lægter/pæle, som I skal 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 forreste del af pladen, I befinder jer på, krydser startstregen. I er i mål, når hele pladen I befinder jer på, er inde over målstregen. Det er postmandskabet, der afgør, hvornår I er inde over målstregetn.

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

Der gives point for hurtighed. Hurtigste hold får 100 point. Øvrige hold får indekserede point i forhold hertil.

Der fratrækkes point for den distance, holdet ikke når at tilbagelægge indenfor de 10 minutter.

# Post nr. 6 Kimsleg



## 2017

### Postbeskrivelse

Her på posten findes 3 små Kimslege. I får udleveret et kort over gården med angivelse af en rute rundt på gården. Undervejs støder I på de tre kimslege.

Når I kommer ud til en Kimsleg, tager I kontakt med postmandskabet på stedet og kommer først hen til selve posten, når postmandskabet giver jer tegn.

Svarark fra de tre Kimslege skal I aflevere her, hvor I er nu.

Det er en god idé at medbringe jeres egne lygter og skrivegrej.

### Point

Der gives ikke point for denne post - men kun for de enkelte delposter



# Post nr. 7    Penge i glas



**2017**

## **Postbeskrivelse**

I får udleveret et glas med låg indeholdende mønter. Opgaven er at fortælle hvilket beløb, der er i glasset. I får ét gæt.

I må vende og dreje glasset - I må veje det og ryste det osv.. blot ikke åbne det.

I har 1 min til rådighed.

## **Point**

Det hold, der kommer tættest på det korrekte beløb, får 100 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette. □

# Post nr. 8 Ridning



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal her på posten gennemføre 2 rideopgaver. I får 4 minutter til hver opgave. De to opgaver skal gennemføres umiddelbart efter hinanden, styret af postmandskabet.

I skal fordele jer således, at den ene af jer løser den første opgave og den anden løser den anden opgave. Den, der ikke rider, fungerer som hjælper for sin makker.

De to opgaver er som følger:

Opgave 1:

Den ene af jer skal sidde på en hest og holde en ske med en kartoffel i den ene hånd. Kartofflen skal ligge løst på skeen og må ikke røres af deltageren, gør du dette, diskvalificeres du fra denne del af opgaven og får 0 point.

Du skal nu ride ud til en markering, rundt om den og tilbage til udgangspunktet. Hvis du taber kartofflen, må hjælperen samle den op og lægge den på skeen, der holdes af rytteren. Hjælperen skal stå på det sted, hvor kartofflen blev tabt fra.

Opgaven skal løses hurtigst muligt. I har max. 4 minutter til at løse opgaven.

Opgave 2:

Den anden af jer skal sidde på en hest og ride ud til de 5 spande, der står foran jer.

Rytteren skal kaste én golfbold i hver spand. I har max. 4 minutter til at løse opgaven.

Hver bold må kun kastes én gang. Hjælperen må gerne rejse de spande op, der vælter.

Hvis I rammer mere end én bold i en spand, er det kun den første, der giver point.

Ved begge opgaver er det ikke tilladt hjælperen at røre ved hest eller seletøj.

## Point

Der gives max 50 point for hver delopgave:

Opgave 1:

Alle hold, der løser opgaven og når i mål indenfor tidsfristen, får mellem 25 og 50 point.

Hurtigste hold får 50 point. Øvrige hold får indekserede point i forhold hertil.

De hold, der ikke når at løse opgaven, får mellem 0 og 25 point i forhold til hvor mange meter, de mangler fra at komme i mål. Det hold, der er tættest på målstregen, når tiden er gået, får 25 point. Øvrige får indekserede point i forhold til dette.

Opgave 2:

Der gives 10 point for hver bold, der rammes i hver sin spand.

# Post nr. 9 Test af foropgave



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal her have testet jeres foropgave.

I kan bruge al den tid I har behov for til at klargøre jeres apparat.

Når I er klar til at få apparatet testet, anbringer I det på den anviste plade og lægger, når postmandskabet siger til, kuglen ned i flaskeåbningen. Det er, som det også fremgår af foropgave-beskrivelsen, under kuglens gennemløb, ikke tilladt at røre ved apparatet/flasken, eller på anden måde foretage energitilførsel/fjernstyring eller lignende. Postmandskabet tager tid på kuglens vej igennem flasken.

Holdet må gerne få flere forsøg, men for hvert forsøg halveres det maksimale antal mulige point. Det er altid det sidste forsøg der er gældende

## Point

Der gives 200 point for at ramme så tæt på 30 sekunder som muligt. Formlen for udregning af point fremgår af beskrivelsen af foropgaven. For hvert forsøg holdet bruger halveres det maksimale antal mulige point. Det er altid det sidste forsøg der er gældende

# Post nr. 10 Godnat fredag



**2017**

## Postbeskrivelse

Her skal I overnatte.

Hvis der er ting, som I gerne vil aflevere, skal I gøre dette inden, I lægger jer til at sove. I skal sørge for at få ladet jeres mobiltelefoner op.

Næste post åbner her i morgen kl. 09.00 og I skal have besøgt posten senest kl. 09.15.

## Point

Ingen

# Post nr. 11 Planken



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal stå længst mulig tid på en planke og en klods.  
Planken placeres ovenpå klodsen, så det er en vippe.  
I må ikke holde ved noget udover ved hinanden.

□

## Point

Det hold, der står længst tid på planken, får 100 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette. □

**Post nr. 12**

**Godmorgen  
lørdag**



**2017**

### **Postbeskrivelse**

Godmorgen - vi håber, at I er klar til en ny dag.  
Inden I forlader posten, skal I have ryddet op efter jer selv.

På post 13 får I udleveret dagens første opgave, der skal løses, før I får udleveret jeres næste kort.□

### **Point**

Der gives ikke point□

# Post nr. 13 Tårn



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal få den udleverede sodavandsflaske op i 1 meters højde ved at bygge et tårn kun med papir og tape. Det er ikke tilladt at bruge andet end de udleverede materialer, og det er ikke tilladt at tømme flasken.

Flasken skal blive i 1 meters højde i 30 sekunder. Dette skal kunne vises til postmandskabet, mens de tager tid.

Når I er klar til at få godkendt jeres tårn og tiden, kontakter I postmandskabet. Hvis jeres tårn bliver godkendt, må I forlade posten og gå videre.

Hvis ikke jeres tårn bliver godkendt, må I prøve indtil, det lykkes.

Hvis ikke I er færdige, når posten lukker, får I udleveret næste kort og får lov at gå videre.

Inden I forlader posten skal I rydde op efter jer.□

## Point

Posten giver ikke point.□

# Post nr. 14 Fylde vand i spand



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal ved hjælp af en udleveret lille spand samt en snor med en krog på midten, flytte så meget vand fra baljen til den store spand, som muligt på 5 minutter.

Den lille spand må ikke forlade den smalle del af banen, I må ikke selv røre ved spanden og ingen af jer må på noget tidspunkt befinde sig indenfor de to yderste markeringsstrimler. Sker noget af dette alligevel ved et uheld gives en advarsel. Sker det igen eller sker det som en bevidst handling diskvalificeres I og der gives 0 point.

På banen er placeret to pæle. Snoren må ikke løftes over pælene mens den lille spand hænger i krogen

Tiden starter, når I rører ved det udleverede materiel.

## Point

Det hold, der har mest vand i spanden, når tiden er gået, får 100 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette.



# Post nr. 15 Østvendssysse Ungdomsskole



**2017**

## Postbeskrivelse

Velkommen til Østvendssysse Ungdomsskole.

Her er 5 små delposter, der skal besøges. Rækkefølgen, som posterne besøges i, styres her fra hovedposten, hvor I skal tilbage hver gang, I har været på en af de små delposter. I får udleveret et kort over området, hvor postmandskabet udpeger delopgaverne på.

□

## Point

Der gives kun point på de 5 delposter. Hovedposten her giver ikke point. □

# Post nr. 15a Kugler i hul



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal skyde 4 poolkugler i hul.

Kuglerne skal ligge stille på bordet inden, I må skyde til dem.

I må ikke skyde 2 kugler i samme hul.

Kommer I til at skyde en kugle ud over kanten, bliver evt. kugler, der allerede er ramt i hul taget op og alle kuglerne lægges i startposition igen, og antal slag tælles videre.

Postmandskabet lægger kuglerne op i startposition. Det er OK, hvis kuglerne rammer hinanden, når I skyder til dem.

## Point

Det hold, der bruger færrest stød, får 100 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette. Hvis I skyder 2 kugler i samme hul, får I et tillæg på 5 stød.

Skyder I kuglen ud over kanten, giver det også 5 stød i straf.

# Post nr. 15b Tænde bål



## Postbeskrivelse

I skal på tid tænde et bål og brænde en snor over, der er i præcis 1/2 meters højde. Snoren placeres først, når I ikke behøver at røre mere ved bålet. Hvis ikke bålet er stort nok til at brænde snoren over, kan I bede postmandskabet fjerne snoren, så I kan rode med bålet. Tiden stopper ikke imens, I gør dette. Bålet skal etableres på jorden.

I har ubegrænset tid til at forberede jer. Tiden starter først, når I lægger den første ting på bålstedet. I har maksimalt 10 minutter ved bålstedet. □

## Point

Max. 100 point.

Det hold, der brænder snoren over på kortest tid, får 100 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette. □

# Post nr. 15c Vendespil



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal spille vendespil med jer selv.

Brikkerne er lavet sådan, at der på den ene er en tegning og på makkeren står teksten. F.eks. tegning af den grimme ælling og en tekst, hvor der står den grimme ælling.

I har 5 min til at samle så mange par som muligt.

Når I har et par, samles de to brikker op og lægges i en bunke sammen med de øvrige par, I har samlet sammen.

□

## Point

Der gives 100 point, hvis man finder alle parrene.

Der trækkes 10 point fra for hvert par, der ikke er fundet, når tiden er udløbet. □

# Post nr. 15d Miner



**2017**

## Postbeskrivelse

På jorden er et område opdelt i 6x6 felter.

Felterne indikerer rum i et hus. I hvert rum er der 4 vægge og i hver væg er der 1 dør på nær i de rum, der er yderst. Her er der ingen døre, som leder ud af huset.

En del af husets døre er minerede.

I starter i det felt, der er markeret med start, og I skal finde vej til feltet markeret med mål.

I starter med at have 3 liv og 100 point. Herudover får I mulighed for at bruge 10 livliner, som hver er et spørgsmål.

I kan kun gå gennem døre, som er i det felt, som I står i.

I kan vælge at gå igennem en dør uden at have undersøgt den først, eller I kan bruge en livline.

Hvis I svarer rigtigt på spørgsmålet, får I oplyst, om døren er mineret eller ej.

Hvis I går igennem en mineret dør, mister I et liv og skal starte forfra.

I kan købe ekstra liv for 10 point.

Hvis I går ind i en mineret dør, vil den også være mineret næste gang, at I forsøger at passere den.

I må ikke skrive ned, optage video eller på anden måde notere undervejs. Gøres dette bliver I diskvalificeret og får 0 point for posten.

Dørene er minerede således, at der kun er én vej igennem huset.

I har maks. 10 minutter til at løse opgaven.

## Point

Det antal point, I har tilbage, når I når til målfeltet, er det antal point, I får.

Hvis I mister alle jeres point, vil I få 1 point for at have forsøgt.

# Post nr. 15e Squats



**2017**

## Postbeskrivelse

I har 5 minutter til at lave så mange squats som muligt.

Det er postmandskabet, der vurderer, om en squat er udført korrekt.

En squat udføres som udgangspunkt fra stående stilling med strakte knæ til hugsiddende stilling med bøjede knæ, hvor ballerne er så langt nede, at de rører ved den opstillede taburet.

I skal udvælge én fra holdet, der skal udføre opgaven. Man må gerne bytte undervejs - dog skal dette siges til postmandskabet inden start. Man kan kun bytte én gang under øvelsen.

Den, der laver squats, skal hele vejen igennem øvelsen bære en 5 kg. vægt, som ikke må stilles fra jer.

## Point

Der gives point efter hvor mange squats man når på de angivet 5 minutter. Det hold der laver flest får 100 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette.

# Post nr. 16 Lift



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal fra liften, når den står i højeste position kaste 10 "bomber" ud og forsøge at ramme de markerede områder på jorden under jer.

I må kaste jeres "bomber", når liften har nået sin højeste position og der gives tilladelse fra liftføreren. I har derefter 1 minut til at kaste jeres "bomber". Når tiden er gået, får I tegn fra liftføreren og "bomber" der kastes eller tabes ud fra liften herefter giver fradrag i jeres point.

## Point

Der gives 10 point for hver "bombe", der rammer indenfor den lille cirkel, 8 point for dem der rammer indenfor den mellemste cirkel og 6 point for dem der rammer indenfor den store cirkel.

"Bomber" der tabes eller kastes efter at tiden er gået fratrukker 10 point pr stk.

Dog kan I ikke få mindre end 0 point ialt.

I kan max. få 100 point. □

# Post nr. 17 Klatre i mast



**2017**

## Postbeskrivelse

I får udleveret et klippekort og skal på tid klatre op i masten og slå på de to klokker. Den ene af jer klatrer op til den ene klokke og den anden klatrer op til den anden klokke.

Undervejs op i masten hænger der 10 klippetænger - fordelt med 5 på hver bane. I skal klippe i jeres klippekort undervejs. Husk at klippe i de rigtige felter på kortet.

Når I når helt op- eller tiden udløber, bliver I firet ned til jorden.

Når I har fået sikkerhedsudstyr på og har forstået instruktionen, kobles I fast i sikkerhedslinen og melder klar.

Tiden startes, når den ene af jer rører ved masten. Der gives herefter 3 minutter til at nå så højt op som muligt.

Når tiden er gået, gives der tegn fra jorden og nedfiringen påbegyndes.

Det er tilladt at klatre både op og ned, men der må ikke klippes i klippekortet, når tiden er gået og nedfiringen er påbegyndt. □

## Point

Hver bane kan give op til 50 point.

Der gives 10 point for at slå på klokken.

Der gives 5 point for hvert korrekt klip i klippekortet

Der gives 1 point for hver 2 sekunder man når klokken før, de 3 minutter er gået.

Der kan dog ikke gives over 100 point.

Eksempel:

Den ene deltager når sin klokke efter 2 minutter og 35 sekunder og har alle 5 klip korrekt.

Dette giver 10 point for at nå klokken samt 12 point for sparet tid (12 x 2 sekunder) samt 20 point for klip. I alt 42 point.

Den anden deltager når kun at klippe 3 klip og giver derefter op...

Dette giver 15 point.

Holdet får således i alt 57 point. □



# Post nr. 18 Stable klodser



**2017**

## Postbeskrivelse

Her skal i samarbejde.

En af jer skal stå med en plade i hånden, og den anden skal stable klodser oven på pladen. I skal lave et så højt tårn som muligt på 5 minutter, men I har kun et forsøg til at stable det højest mulige tårn.

I bestemmer selv, hvornår i vil stoppe med at bygge, og have jeres tårn godkendt af postmandskabet.

Tårnet skal kunne stå af sig selv. Det er kun den person, som ikke står med pladen, der må røre ved klodserne.

Hvis jeres tårn vælter, har I mulighed for at tilkøbe et nyt forsøg, men dette koster 25 point. og jeres tid vil ikke blive genstartet.

De små kloder giver 4 point og de store giver 2 point.

I bestemmer selv, hvordan I vil bruge klodserne, de skal bare stables oven på hinanden 1 klods i hvert lag. □

## Point

De små kloder giver 4 point og de store giver 2 point.

Der kan maks gives 100 point. Hvis jeres tårn vælter gives der 1 point for at have prøvet.

□

# Post nr. 19 Byg raftestativ



## Postbeskrivelse

I skal bygge et raftestativ, så I begge kan sidde i mindst 2 meters højde senest 10 minutter efter, at tiden er startet.

Der er ikke noget af kroppen, der må være under 2 meters højde og I skal kunne sidde der i mindst ½ minut.

Posten er først slut, når I har lagt alle materialer på plads igen.

## Point

Det giver 100 point, hvis I sidder i 2 meters højde senest efter 10 minutter og kan sidde der i mindst 30 sekunder.

Hvis I sidder deroppe i mindst 30 sekunder, men postmandskabet siger, at I ikke sidder højt nok, får I 50 point.

Hvis ikke det lykkes jer at løse opgaven indenfor tidsrammen eller falder ned inden, at de 30 sekunder er gået, får I 10 point for forsøget.

# Post nr. 20 Filmklip



**2017**

## Postbeskrivelse

Der vil blive afspillet et antal lydclip fra forskellige film.  
I skal nu gætte hvilke film, klippene er fra og notere det på svararket.  
Opgaven er ikke på tid, så I må høre klippene så mange gange, I vil. □

## Point

Der gives 10 point pr. rigtigt svar. □

# Post nr. 21 Lego



**2017**

## Postbeskrivelse

For enden af forhindringsbanen står der en Legofigur.

Ved startfeltet ligger der en bunke Legoklodser, som I skal bruge til at bygge en kopi af figuren, der står for enden af forhindringsbanen.

I må placere alle de klodser af gangen, som I vil, men det er kun den, der sidst har gennemført banen, der må bygge, dvs. at I ikke må bygge samtidigt.

Når man ikke bygger, må man ikke opholde sig inden for den store markering rundt om byggestedet.

Når I mener, at jeres model er rigtig, kontakter I postmandskabet, som godkender den. Er den ikke rigtig, må I forsætte indtil den er rigtig.

I skal på skift gennemføre banen, kigge på figuren og tilbage og bygge.

Tiden starter, når postmandskabet siger nu, og standses, når I kontakter postmandskabet for godkendelse af figuren. Godkendes figuren ikke af postmandskabet, genoptages tidstagningen indtil figuren godkendes af postmandskabet.

Det er ikke tilladt at tage billeder, notere eller andet.

I har max. 10 minutter til at løse opgaven. □

## Point

Det hold, der samler figuren på den hurtigste tid får 100 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette.

Er figuren ikke korrekt, når I melder den klar til godkendelse, får I tillagt 20 sekunder i straf. □

# Post nr. 22 Sejlads



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal bygge en båd ved hjælp af de udleverede materialer, hvorefter en af jer skal sejle i båden over søen og tilbage igen på den anviste bane.

I får udleveret en paddel, en rulle plastiksække og en rulle gaffatape.

I bestemmer selv hvor mange af materialerne, I vil bruge og I bestemmer også selv, hvor lang tid, I vil bruge på at bygge båden.

Man må ikke svømme over søen. Den, der skal sejle båden, skal have redningsvest på, når vedkommende er på søen.

I må vende om, når I rammer snoren, der er spændt ud på den modsatte bred.

Tiden starter, når I krydser startstregen og slutter, når båden er tilbage over stregen.

## Point

Det hold, der har den hurtigste tid, får 100 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette. Posten er ikke løst, hvis personen falder af båden, og holdet vil få 1 point for forsøget.

# Post nr. 23 Puzzlespil



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal ved hjælp af de udleverede brikker og tegningen samle så mange af figurerne på tegningen som muligt på 5 minutter.

I skal have godkendt den enkelte figur inden, at I kan gå videre til at lave en ny. □

## Point

Det hold, der samler flest figurer på de 5 minutter, får 100 point. Øvrige hold får point indekseret ud fra dette. □

# Post nr. 24 Flytte ting over gitter



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal stå på den ene side af trådgitteret.

På den anden side af gitteret findes et antal forskellige effekter, som I skal løfte op langs gitteret og henover dette.

Den eneste måde at flytte tingene på, er ved at stikke fingrene igennem gitteret og løfte dem op på denne måde.

Maskerne i nettet må ikke udvides.

I har max. 5 minutter til at løse posten.

## Point

Der gives 10 point for hver ting, I får over gitteret.

# Post nr. 25 Ladegegner



**2017**

## Postbeskrivelse

I laden er der gemt 20 Manillamærker med en kode på.  
I skal finde alle dem, I kan på 3 minutter. Tiden starter, når I går ind ad døren, og efter 2 et halv minut, begynder postmandskabet at tælle ned fra 30 sekunder til nul, det er jeres ansvar, at I begge er ude af døren igen, inden tiden er gået.

Når I er kommet ud fra laden, skal I skrive koderne på jeres svarark, og aflevere det til postmandskabet. Så længe I har udleveret svararket, må I ikke kommunikere med andre hold. □

## Point

Der gives 4 point pr. rigtig kode. Er alle 20 koder rigtige gives der 100 point.  
For hvert sekund ekstra I bruger inde i laden, får I 2 strafpoint. □



# Post nr. 26 Idrætstest



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal gennemføre 4 forskellige idrætstests på en bane.

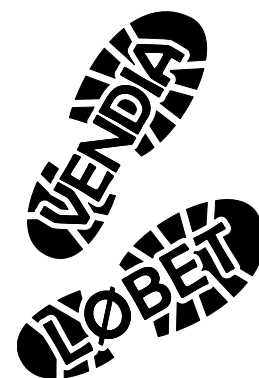
1. I skal løbe ned til markeringen og tilbage igen 5 gange hver (samtidig).
2. I skal gå trillebør ned til markeringen og tilbage, I SKAL bytte ved markeringen.
3. Den ene af jer skal løfte den anden ned til markeringen og tilbage, I MÅ bytte ved markeringen.
4. I skal gå krabbegang ned til markeringen og tilbage igen en gang hver (samtidig).

Alt dette er på en samlet tid. Det er til hver en tid postmandsskabet, der afgør, om I har løst opgaven korrekt, og postmandskabets anvisninger skal følges. □

## Point

Det hold, der har den hurtigste tid, får 100 point. Øvrige hold får indekserede point ud fra dette. □

# Post nr. 27 Tastatur



**2017**

## Postbeskrivelse

I får et billede af et tastatur, hvor 50 af tasterne er blanke.

Jeres opgave er at udfylde så mange af de blanke taster som muligt med de korrekte tegn.

Teknikfri zone: Der må ikke anvendes mobiltelefoner, tablets eller lignende elektronik.

## Point

Der gives 2 point for hver rigtig udfyldt tast

# Post nr. 28 Tiden er vanskelig



## Postbeskrivelse

I får udleveret i alt 5 skriftlige opgavesæt. Opgavesættene udleveres ét af gangen. Til løsning af hver opgavesæt har I et bestemt stykke tid, hvilket også fremgår af forsiden på hvert enkelt opgavesæt.

Teknikfri zone: I må ikke anvende hjælpemidler i form af ure/mobiltelefoner eller lignende der kan måle tid. Har postmandsabet mistanke om at I anvender nogen former for hjælpemidler gives 0 point for hele posten.

Når et opgavesæt afleveres, stopper tiden midlertidigt og startes først, når næste opgavesæt udleveres.

Opgavesættene udleveres ét sted (udpeges) og skal afleveres et andet sted (udpeges).

## Point

Der gives point for rigtige svar på opgaverne.

Der fratrækkes point, såfremt besvarelserne afleveres for tidligt og dobbelt så mange point hvis de afleveres for sent.

For hver 10 sekunder der afleveres for tidligt ganges med en faktor der er 0,1 mindre

Afleveres mindre end 10 sekunder for tidligt ganges med faktor 1

Afleveres mellem 10 og 20 sekunder for tidligt ganges med faktor 0,9

Afleveres mellem 20 og 30 sekunder for tidligt ganges med faktor 0,8

osv osv

Afleveres mindre end 5 sekunder for sent ganges med faktor 1

Afleveres mellem 5 og 10 sekunder for sent ganges med faktor 0,9

Afleveres mellem 10 og 15 sekunder for sent ganges med faktor 0,8

osv osv

□

# Post nr. 29 Holde ild i tændstikker



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal tænde én tændstik ved hjælp af svovlet på tændstiksæsken.  
Derefter må I kun tænde tændstikkerne ved hjælp af ilden fra de allerede tændte  
tændstikker.  
Jo længere tid I kan holde ild i tændstikkerne jo flere point. □

## Point

Det hold, der holder ild i tændstikkerne i længst tid, får 100 point. Øvrige hold får  
indekserede point ud fra dette. □

# Post nr. 30 Godnat lørdag



**2017**

## Postbeskrivelse

Her skal I overnatte.

Hvis der er ting, som I gerne vil aflevere, skal I gøre dette inden, I lægger jer til at sove.

I skal sørge for at få ladet jeres mobiltelefoner op.

Næste post åbner her i morgen kl. 04.00 og I skal forlade posten senest kl. 04.15.

## Point

Ingen

# Post nr. 31    Godmorgen søndag



**2017**

## **Postbeskrivelse**

Godmorgen - vi håber, at I er klar til en ny dag.  
I skal forlade denne post senest kl 04.15. Inden I forlader posten, skal I have ryddet op efter jer selv.

På post 32 får I udleveret dagens første opgave, der skal løses, før I får udleveret jeres næste kort.□

## **Point**

Der gives ikke point□

# Post nr. 32 Verdenskort



**2017**

## Postbeskrivelse

I får udleveret et opgavesæt med omrids af 20 lande, nummereret fra 1 til 20 samt en liste med landenavne. der hver har tilknyttet et bogstav.

I skal finde de 20 bogstaver, der svarer til de 20 lande og samle disse i rækkefølge fra 1 til 20. Bogstaverne giver ikke et ord, men er blot en serie bogstaver.

Som hjælp er der indenfor et afgrænset område (udpeges af postmandskabet) ophængt 20 sedler med landene, hvor navnene er skrevet på.

Når alle 20 bogstaver er samlet i korrekt rækkefølge, afleveres en seddel med bogstavrækken til postmandskabet. Hvis bogstavrækkefølgen er korrekt, får I udleveret næste kort og får lov at forlade posten.

Hvis ikke I har løst opgaven inden kl 04.30, får I næste kort udleveret på dette tidspunkt.

## Point

Der gives ikke point

# Post nr. 33 Orienteringsløb



**2017**

## Postbeskrivelse

I får udleveret et kontrolkort samt et orienteringskort med 20 poster.  
På hver post hænger en seddel med en kontrolkode. Disse koder skal skrives på kontrolkortet.

## Point

Posterne giver forskellige point. Pointene fremgår af orienteringskortet  
Der gives point for hver kode, der er skrevet på kontrolkortet, når dette afleveres på næste post.



# Post nr. 34 Slut på O-løb



**2017**

## Postbeskrivelse

I kan nu aflevere jeres kontrolkort fra orienteringsløbet

## Point

Der gives ikke point for posten.

# Post nr. 35 Punktorientering



**2017**

## Postbeskrivelse

I får udleveret en nål samt et kort, hvor en del af kortet er erstattet med et gråt område. Kortet fungerer samtidig som svarark.

I skal følge markeringen på vejen. Undervejs vil I støde på i alt 10 poster, der skal markeres på det udleverede kort.

Markering af de 10 poster sker ved, at I prikker hul med en nål på de steder, hvor I mener, at posterne befinder sig.

På bagsiden af kortet tegner I en cirkel om hvert hul og skriver postnummeret ud for de respektive huller.

For enden af markeringen på vejen skal I aflevere jeres svarark. □

## Point

Der gives 10 point for hver markering, der ligger nærmere end 3 mm fra det korrekte sted.

Der gives 5 point for hver markering, der ligger nærmere end 5 mm fra det korrekte sted. □

# Post nr. 36 Bedøm mål



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal bedømme længde, vægt, mm.

Der vil være 5 forskellige ting, I skal bedømme.

Opgaven er ikke på tid. I må ikke overtræde markeringen.

I skal notere jeres svar på svararket.

## Point

Der kan gives op til 20 point pr ting, altså maks 100 point i alt.

Jo tættere I er på det rigtige svar, jo flere point får I.

# Post nr. 37 Flytte vand



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal flytte så meget vand som muligt fra posten ad en udpeget rute til et punkt, der udpeges på kortet. Transporten skal foregå hurtigst muligt og må højst tage 3 minutter. I må bruge det, I selv har medbragt til at transportere vandet i.

Der må kun tankes op ved det udpegede sted.

Tiden starter, når I krydser startstregen og slutter, når de 3 minutter er gået eller når I melder, at I er færdige.

Vandet, der transporteres, skal hældes op i de baljer, der er placeret ved slutpunktet.

Vand, der spildes, tæller ikke med.

Det er tilladt at gå flere gange så længe, der ikke bruges mere end 3 minutter. □

## Point

Der gives point efter hvor meget vand holdet transporterer og hvor hurtigt transporten finder sted.

Resultatet findes ved at gange mængden af vand med tiden der er sparet i forhold til de 3 minutter, der er til rådighed.

Holdet med bedste resultat får 100 point. Øvrige hold får indekserede point i forhold til dette. □

# Post nr. 38 Forhindringsbane



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal på tid gennemløbe forhindringsbanen. Der er dog enkelte forhindringer I ikke skal igennem. Disse udpeges undervejs af postmandskabet.

I får undervejs oplyst, hvorledes I skal passere de enkelte forhindringer. I skal ved gennemløbet medbringe en dyb tallerken med 1 dl væske. Væsken må ikke forlade tallerkenen på noget tidspunkt og tallerkenen må ikke tildækkes under gennemløbet. Når holdet er i mål måles hvor meget væske, der er tilbage

Der er mulighed for, at I ser banen og får forevist forhindringerne forud for jeres gennemløb. Denne forevisning vil dog ske, når postmandskabet har tid og vil evt. ske ved, at I følger et andet hold rundt langs banen. □

## Point

Der gives point for tiden, som gennemløbet tager. Der tillægges yderligere tid afhængig af hvor meget væske, der mangler, når I, når i mål

For hver 0,1 dl væske der mangler, ganges tiden med faktoren "1+3xmangel (målt i dl)"

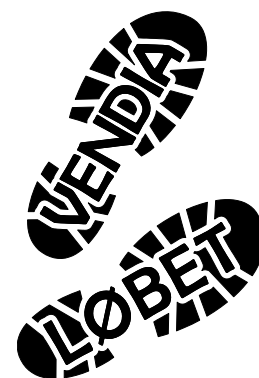
Eksempler:

Mangler der 0,2 dl ganges med en faktor  $1+3 \times 0,2 = 1,6$

Mangler det hele (1 dl) ganges med en faktor  $1+3 \times 1 = 4$

I kan max. få 200 point for opgaven. I kan ikke slutte med at have minuspoint. □

# Post nr. 39 Håndgranater



**2017**

## Postbeskrivelse

I skal kaste med håndgranater.

Der er tre mål på henholdsvis 8, 13 og 20 meter.

I skal kaste i alt 10 håndgranater. I må fordele granaterne imellem jer som I selv vil.

Kastestregen må naturligvis ikke overtrædes når der kastes. Sker det alligevel tæller et eventuelt træf ikke med.

I har max 2 minutter til at kaste granaterne

Tiden starter når i samler den første granat op. □

## Point

Der gives 2 point for at ramme målet på 8 meter

Der gives 4 point for at ramme målet på 13 meter

Der gives 10 point for at ramme målet på 20 meter

Det er nedslagspunktet der tæller. Det giver således ikke point hvis granaten triller ind i målet

Hvis en granat rammer kanten af målet tæller det som et træf □

# Post nr. 40 Skydebane



**2017**

## **Postbeskrivelse**

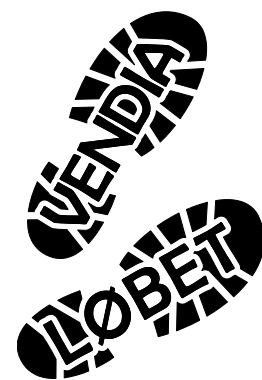
I skal hver afgive 5 skud på skydebanen.

Skiveopstilling og instruktion sker på skydeinstruktørens foranledning inde på banen

## **Point**

Der gives op til 10 point pr. skud - i alt op til 100 point

# Post nr. 41 Mål



**2017**

## Postbeskrivelse

Velkommen i mål. Godt gået!

## Point

Ingen