

Post nr. Start

I den gennemsigtige beholder ligger en skabelon af et mønster lavet i perler. Dette mønster skal holdet genskabe på den udleverede perleplade.

Materialer fra byggeområde må ikke medbringes i originalområde. Det er heller ikke lovligt at tage billeder eller på anden vis gengive originalen.

Når holdet mener, at pladen er bygget færdig, stryges den og afleveres til postmandskabet, der vureder pladen. Er den korrekt bygget, må holdet gå videre på løbet. Er den forkert, må pladen rettes.

Post nr. 1

Ved denne post skal I finde 20 ting der er "gemt" i bakkerne. Første holddeltager har 2 minutter til at løbe ud og finde ting. Når han kommer tilbage, har den anden deltager 2 minutter til at finde flere ting. Tingene må ikke røres eller flyttes. I må ikke tale sammen under de 2*2 minutter. Når de 2*2 minutter er gået, får I udlevet et svarark. Skriv med blokbogstaver. I har nu 2 minutter til at notere, hvad I har fundet.

Post nr. 2

En af deltagerne på holdet skal gå med en 2,5 m rafte på skuldrene. I hver ende af raften er der skåret en flade, hvorpå der skal stå et glas med vand. Deltageren tilbagelægger den ene halvdel af banen. Hvis et glas falder af, skal den anden deltager hente vand i glasset og sætte det på plads igen. Imedens må bæreren af åget ikke gå. Halvvejs igennem banen, bytter deltagerne. Ingen af deltagerne må røre glasset når det står på åget og den bærende deltager går, undtaget ved start og bytning halvvejs. I får point efter hvor hurtigt banen gennemføres.

Post nr. 3

På denne post skal I gennemføre kano o-løb. Gennemfør banens 10 poster på hurtigst mulige tid. Posternes numre skrives ind på det udleverede oversigtskort. Tiden starter, når I tager kanoen ud af det afmærkede område og slutter når kanoen er placeret i området igen. I skal bære redningsveste under hele kan sejladsen. Point: max. 100 point.

Post nr. 4

Her skal I stable brænde. I har 3 minutter til det og der gives point efter højeste stak. I skal bygge i et af de afmærkede områder. Brændet hentes i den store stak. Under hele byggeriet skal I bære de udleverede hjelme.

Vendia

FDF
Landsdel 1

Post nr. 5

Holdet skal flytte en magnet rundt i labyrinten langs den markerede bane. Der skal stå en deltager på hver side af tavlen. Kun deltageren med den røde magnet må røre ved magneten og pladen. Deltageren på den anden side skal så lede den anden rundt i labyrinten. Der må ikke bruges elektroniske hjælpemidler.

Tiden startes når første deltager rører magneten og slutter når magneterne er flyttet i mål. Der gives point efter tid og berøringer af bandede. Max. er 100 point.

Post nr. 6

Holdet skal lave en cirkel med en radius på ^{80 cm} ~~2 m~~ af det udleverede reb. I denne cirkel skal der bygges et kvadrat af rafter. Kvadratet skal netop røre cirklen i kvadratets fire hjørner. Når I er færdige, kontaktes postmandskabet, som vurderer byggeriet. Point gives for cirkelens nøjagtighed (regulær og radius) og for kvadratets nøjagtighed (vinkler, sidelængde og placering). Der gives max. 100 point. Materialerne ligger på plads efter endt vurdering.

Post nr. 7

I skal nu poppe 10 stk. perfekte popcorn. På billederne kan I se hvordan et perfekt, middel og dårlig poppet popcorn ser ud.
Hver perfekt popcorn kan max give 10 point.

Post nr. 8

Dette er en samarbejdsøvelse. Her skal I klatre op på bjælkerne i hver side af laden og herfra flytte en genstand ved hjælp af det ophængte reb.
Hver deltager gives 10 point for forsøg på at klatre.
Hver deltager gives 15 point for gennemført klatring.
Der gives 50 point for flytning af genstand til korrekt anbringelsessted (20 point for flytning uden korrekt anbringelse).
Denne opgave er ikke på tid. Postmandskabets instruktioner skal følges.

Post nr. GPS

Rundt i området er der placeret 10 o-løbs-poster. De er monteret med en refleks på hegnsplæ. I har en time til at finde så mange poster, som muligt. Posterne længst væk, giver flest point. De poster, der er tættest på, giver færre point. Maksimum point er 100. I må kun gå efter en post ad gangen.

Opgaven er, at nå at finde så mange poster som muligt. Når I har fundet en post, skal I bruge tangen på hegnsplæen til at klippe på Jeres svarkort. Husk at klippe ud for den rigtige post.

På svararket kan I se afstanden ud til posterne. Når I har valgt en post, får I koordinaterne udleveret. Efter hver fundet post, skal I tilbage til start.

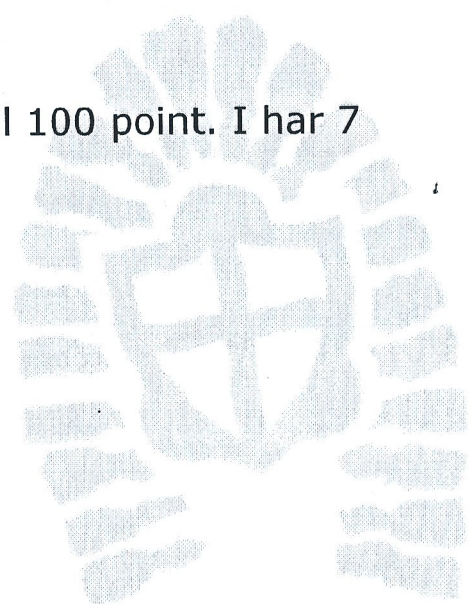
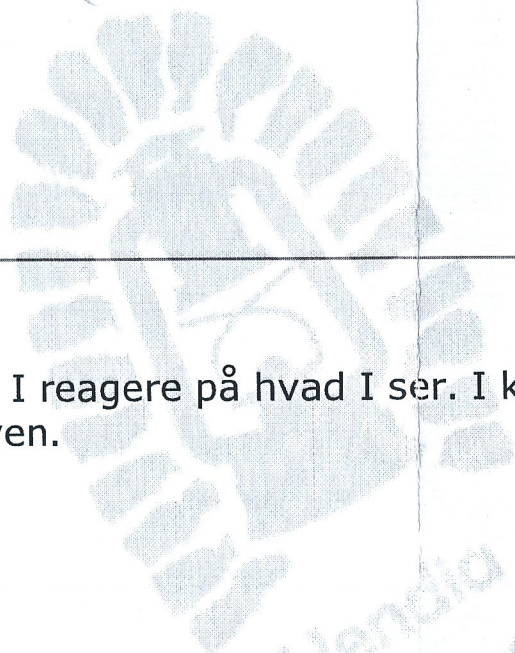
Tiden starter, når I løber ud efter den første post.

FDF
Landsdel 1

Post nr. 9

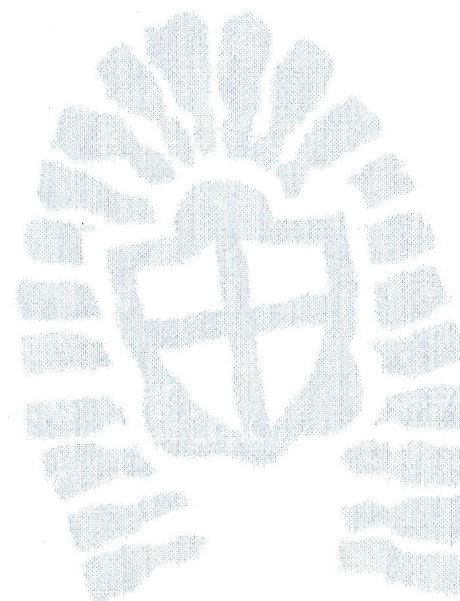
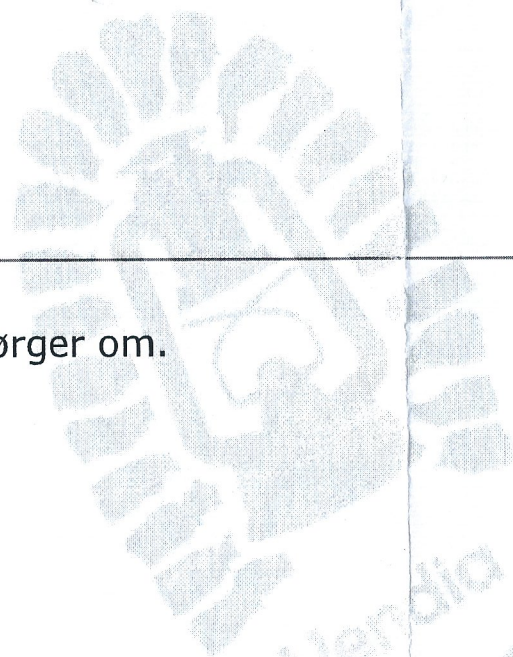
Førstehjælpstpost!

Når I runder hjørnet skal I reagere på hvad I ser. I kan score op til 100 point. I har 7 minutter til at løse opgaven.

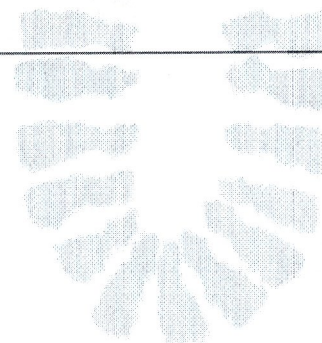


Post nr. 10

Svar på det, præsten spørger om.



FDF
Landsdel 1



STILLET - EFFTER POST 10

3 DER POSTER:

- GO CART C TR
- KASSE MED METAL KLORSER
- FLYTTE PALLER

POST 11

LABYRINT PÅ PRESSEKONF - SKO MED STRØM - BIND FORENINGS
EN DELTAGER DIRIGERE DEN ANDEN

POST #2

Post nr. 13

Holdet får et traktordæk og et rått æg. Ægget ligges i dækket. Dæk og æg trilles nu gennem banen. Det gælder om, at gøre det så hurtigt som muligt. Point gives for hurtigste tid. Bonuspoint, hvis ægget er helt efter turen rundt på banen. Tiden startes når I rører ved dækket første gang. Ægget skal være i dækket under hele turen rundt på banen.

POST 14

KUN EN VEJVISER POST
TIL POST 15

Post nr. 15

På denne post skal I skyde med jagtgevær efter lerduer. Der skal skydes 5 skud pr. deltager. Anvisninger fra skydeinstruktør skal følges. Point: 10 point for hver lerdue, der er ramt.

Post nr. 16

Her skal I komme over grøften. I må bruge de 6 rafter og de 6 besnøringsreb, som ligger i firkanten, til hjælp. Det er også tilladt at bruge egne materialer. Begge holddeltagere skal over på den anden side af grøften, og tilbage igen. Tiden starter, når I siger, at I er klar. Tiden stopper, når materialerne ligger som de lå i firkanten.

Post nr. 17

På denne post skal I hamre søm i en træstamme. Hver deltager skal hamre et søm i ved hjælp af den udleverede hammer. Det gælder selvfølgelig om, at gøre det på færrest mulige slag.

Hvis sømmet bøjer, må I rette det op ved hjælp af hammeren. Disse slag tæller ikke med. Det er holdets samlede slag, der tæller.

Post nr. 18

Golfbolden skal transporteres gennem banen og hældes i spanden for enden. Bolden må ikke berøres med hænderne og skal transporteres i rørene. Den deltager, der har bolden i røret, må ikke gå. Hvis bolden røres med hænderne eller falder på jorden, skal der startes forfra. Opgaven skal løses på tid. Tiden startes når første deltager krydser startlinien og stoppes når bolden er i spanden.

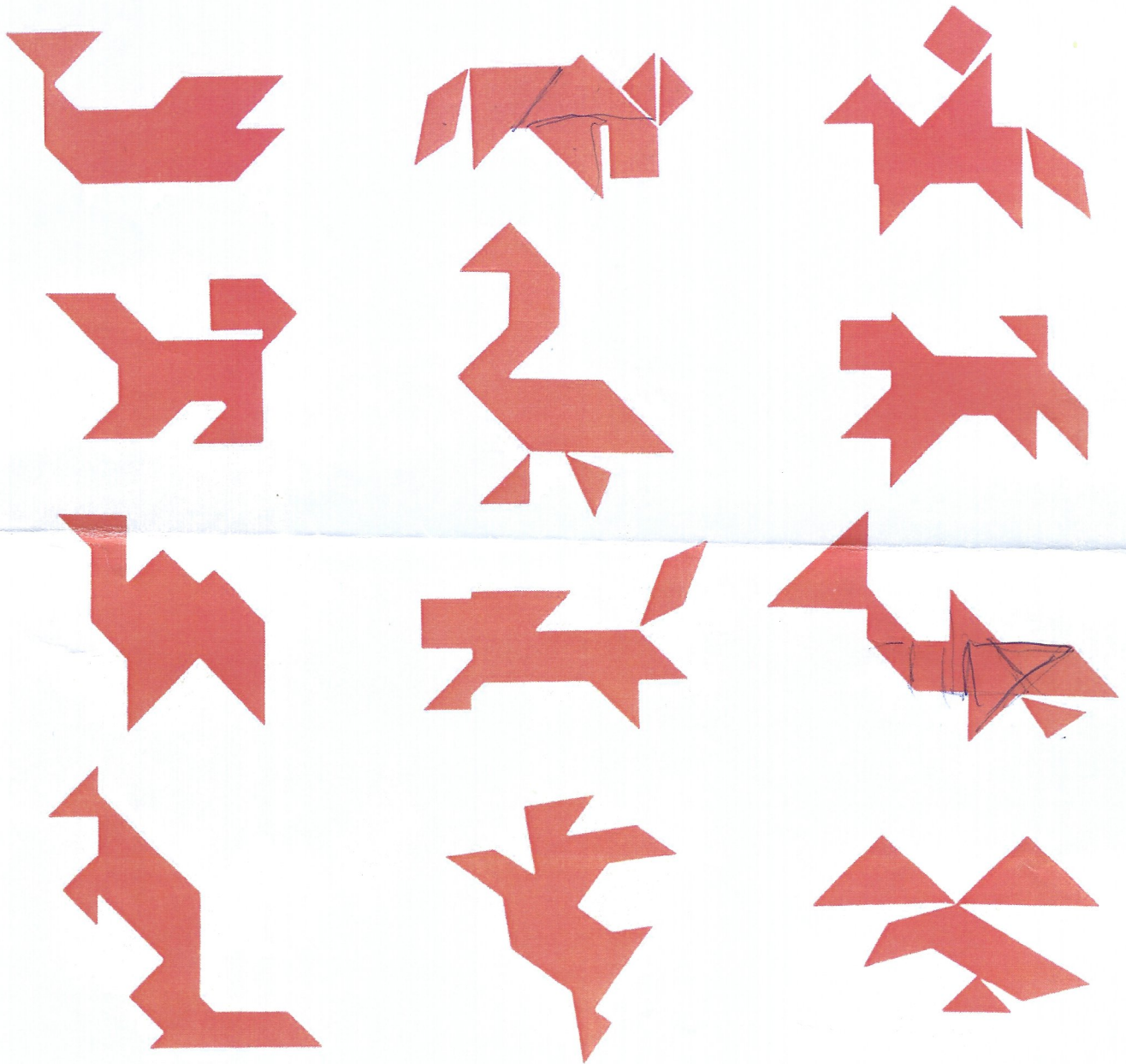
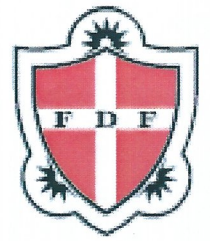
Post nr. 19

Holdet skal så lave så mange af figurerne på skabelonen som muligt på 8 minutter. Holdet må kun benytte de udleverede tangrambrikker og skabelonerne. Tidens startes når I melder klar og har fået skabelonerne af figurerne udleveret. Hvert enkelt tangram skal godkendes af postmandskabet.



Post 19

Modelark



POST 20

BAGE EN PANDEKAGE VED HJÆLP
AF UDVEKSTET PANDEKAGEMÆL.

SKIVEN ER 15 CM I DIAMETER

Post nr. 21

På denne post skal I løbe med en kajak og efterfølgende padle 200 meter i Vesterhavet. Kajakken ligger i et afmærket område, løb med kajakken rundt om en pæl i sydlig retning – hop i kajakken og padl de 200 meter – kom i land nord om pælen med kajakken og løb hen og aflever kajakken i det afmærkede område. Den ene skal padle – den anden skal løbe på stranden og have fat i to sikkerhedsliner. Der tages tid på gennemførelsen. Point max. 100.

Post nr. 22

På denne post skal I følge og føre en ring igennem et reb rundt i badeland. Banen gennemføres på hurtigst tid. Undervejs samler holdet bogstaver. Der skal være en fra holdet i vandet hele tiden og en på land. Sammensæt bogstaverne til det længst mulige ord i kan danne. Tiden stoppes når banen er gennemført og ord er afleveret. Pointfordeling: tid max. 70 point – længste ord max. 30 point.

I skal afvaskes grundigt og uden badetøj inden start, I må ikke lave hovedspring og I må ikke løbe på "land".

Post nr. 23

Ved denne post skal I løbe refleks-o-løb. Reflekserne er placeret så tæt, at det er muligt at se fra den ene til den anden. På ruten er der 10 kliptænger. Der er ikke en kliptang ved hver refleks. Når I kommer til en tang, skal I klippe i svararket. Der gives 5 point for hvert klip og de sidste 50 point fordeles efter bedste tid. I må ikke flytte eller beskadige reflekskerne eller på anden måde ændre banens beskaffenhed.

Post nr. 24

Den hjemmelavede putter skal bruges her. Efter kontrol af putteren skal hver deltager på holdet gennemspille 4 huller. Det samlede antal slag tælles sammen. Maksimum slag pr. hul er 10 pr. deltager.

Point gives både for putterens udførelse (max 25 point for hver del) og for det mindst brugte antal slag (færrest slag giver flest point – minimum slag er 8 og maksimum er 80).

Der skal slås til bolden med putteren, ikke stødes. I må ikke slå i græsset.

Post nr. 25

Her skal I kaste med gummistøvler. Begge deltagere skal kaste. I har 2 kast pr. mand og det er det længste kast af hver deltager, der tæller. I skal stå med ansigtet mod banen, og kaste gummistøvlen mellem benene og op over ryggen. Kastet skal godkendes af postmandskabet. Der gives point efter længde.

POST 26

GÅ RUND (FALKER (FÅRUP

SOMMERLAND -

INDSAMLE BRIKKE

TU ET "PUSLESPIL"

MED KODE

POST 27 (

SARÉ - ~~EN~~ OPDAGET UDVEKSEL KL 0730

STJERNELØB MED 5 POSTER

NY POST ~~EN~~ ANVISES NÅR EN POST

ER LØST

Post nr. 27 A

Her skal I samle 10 forskellige billeder i edderkoppespindet. Når de er samlet skal de skal ligges i rækkefølge efter motivets fødselsår, med den yngste som nummer 1 og den ældste som nummer 10. Der gives point efter flest rigtige. I må kun tage et billede fra hver spand.

POST 27 B

SKYDNING MED LUFTCEVÅR

5 SKED FR. DERTAGE

POST 27 C

(SIDSTE POST I STJERNEN)

ABSEILING ELLER SVALBERG MED FRA
LYNETS HØJE PLATFORM

POST 27D

(

(

HURTICST RUMDT

(

UAMDCYMER

POST 27 E (

MINI GOLF - 4 BANNERS MED EGGEN PUTTER

POST 28

BYG KOP1 AF MODEL AF CENTRUCUBES

Post nr. Post 29

Det er holdets opgave at grave sig under raften, uden at vælte glasset med vand. Begge personer og bagage skal under raften. Raften må ikke flyttes. Hvis raften flyttes bevidst, er opgaven ikke løst og holdet får ingen point. Opgaven løses på tid. Når hold og bagage er under, måles mængden af vand i glasset. Der tildes straf tid efter mængden af tabt vand. Hvert hold har kun et forsøg.

POST 30

HOUDET SKUL VED HJÆLP AF TO
STORE SPREDJØR ~~DE~~ SKYDE VAND I
(ca 100ml) PÅ SIDEN AF ET FOR PÅ 3 METERS
AFSTAND - HAR 3 MINUTTE

