
Ædrufri Rustur, Pædoborg 2017

Denne bog tilhører:
Preggo Draqfoy

Indhold

1	Telefon- og adresseliste	1
1.1	Akut information	1
1.2	Praktisk	1
1.3	Vores telefonnumre	1
1.4	Lokal information	1
2	Overordnet aktivitetskema	2
2.1	Fælles materialeliste	3
2.2	Ædruvagter	5
2.2.1	Regler	5
2.2.2	Vagtplan	5
2.3	Tjanseskema	6
2.4	Sovefordelingen	6
2.5	Morgenrejsning	7
2.6	Fredag	8
2.7	Lørdag	9
2.8	Søndag	11
3	Før russerne kommer	12
3.1	Afhentning af varevogn	12
3.2	Hyttemumserne-KABS ankomst til hytten	12
4	Busunderholdning	13
4.1	På vej derud	13
4.2	På vej hjem	14
5	Velkomst Tale	15
5.1	Praktisk informationer	15
5.2	Hytteregler	15
5.3	Studiestartsregler	16
6	TeamBuilding - Aftenaktivitet	17
6.1	INDIVIDUEL	17
6.1.1	1 Penis og 1 Dingel	17
6.1.2	Vend en PrinsHenning	17
6.1.3	Tegn en tegning efter instruktioner	17
6.2	FÆLLES	17
6.2.1	Rækkefølgeleg	17
6.2.2	Petit	18
6.2.3	Big Fat Pony	18
6.2.4	Meningsleg	18

7 Natløb	19
7.1 Pointskema	19
7.2 Poster	19
7.3 Introduktions tale	20
7.4 Kort med fordeling af poster	20
7.5 Rotationsskema for natløb	24
8 Lørdag - arrangeret fri leg	26
9 Magisk trekamp	27
9.1 Troldmandsbattle	27
9.2 Quidditch	28
9.3 Mød Pressen	28
9.4 Udfordringsleg	29
10 Festaften	32
10.1 Bordopgaver - sedler under tallerken	32
10.2 Længste liste	32
10.3 Vandbund	33
10.4 Sandt eller falsk med sjove videoer	33
10.5 Wing en aktivitet - Dårlig joke battle	33
11 Rengøring	34
11.1 Minimumsrengøring i forskellige områder	34
12 Betaling af læske	36
13 Hjemkomst	36
14 Bufferlege	37
15 Hvem-kan-hvad	39
16 Dagsansvarliges højre hånd #HvemErHvorSkemaet	39
17 Tværhold	40

1 Telefon- og adresseliste

1.1 Akut information

Hyttens adresse:

Pedersborg Huse 19, 4180 Sorø

112	Alarmcentralen
114	Politiet
114	Nærpolitiet Sjælland
8212 1212	Giftlinjen
7015 0708	Akuttelefonen
7015 0700	Vagtlægen

1.2 Praktisk

+45 4021 9954	Hyttefar (Claus Rasmussen)
+45 7742 4444	PF (Inge)
+45 4593 4444	Europcar Lyngby, Firskovvej 8, 2800 Kgs. Lyngby

1.3 Vores telefonnumre

KABS "Antabus Doubletår"
Simon "Luka Lovepuke"
David "Daddy Langrøv"
Jakob "C.S. Dickory"
Lau "Preggo Draqfoy"
Sif "Igor Hookawilly"
Juliane "Flirt DelaSourz"
(Nanna) Hanne "Fluffy Flappy"
Nanna Ylva "Fluffy Flashy"
Nanna Freja "Fluffy Fimse"

1.4 Lokal information

Tankstationer

F24: Holbækvej 97, 4180 Sorø

Nærmeste sygehus

Slagelse Hospital: Ingemannsvej 50, 4200 Slagelse

Apotek

Sorø Apotek: Storgade 19, 4180 Sorø

Indkøb

Rema 1000: Elmebjergvej 15, 4180 Sorø

2 Overordnet aktivitetskema

Fredag	Lørdag	Søndag
Introdag	Morgenmad	Morgenmad
	Oplæg fra Nice Mennesker	Rengøring
Buz	Fri-kost	Buz
Aftensmad	Magisk Trekamp	Pizza + DTU aktivitet
Teambuilding	Aftensmad	
Natløb	Festaften	

2.1 Fælles materialeliste

Materialeliste

Fredag

Ved ankomst:

- Scoreboard til måling af points
- Kollegieskilte - 6 stk
- Skilte til citater
- Anlæg
- 3x sandspande til rygere
- 2x computere

Til TeamBuilding

- 3 presenninger
- Papir
- Blyanter
- 15 tegninger

Til natløb

- Ting at smage på: olie, mælk, cocio, cola, yoghurt, eddike
- Ting at lugte til: Spidskommen, timian, kanel, organo, muskat, sæbe,
- 12 spisesker
- 50 teskeer
- Glas (fra køkkenet) med stanniol (huller i) til de ting, der skal duftes til
- Telefon med lys
- 2 identiske legoklods sæt
- papkasse eller anden form for skærm
- 2 små borde
- 1kg havregryn og vand
- Plastik poser (til gulv dækning)
- tape (til at holde poser fast)
- stor balje
- sæbe og vask
- Ting: ske, teske, gaffel, kniv, elastik, papirklips (andet?)
- 2 sæt kortspil
- 2 spande med vand (næsten fyldt)
- 2 Tomme spande med huller
- 60 plastikkrus
- 3 bind til øjne

Lørdag

Fri leg

- Fodbold
- Krokett udstyr/Vikingspil
- Hint

Til magisk trekamp

- Papir
- Kuglepen
- 2 små skåle
- 250 avissider til kugler
- Tape til kugler - 4 slags
- 20 kosteskafter
- 1 fodbold
- 2 stikbolde (små)
- 6 hulhopringe
- 20m snor
- 1 overtrækstrøje (skrigende farve)
- 2 fodboldmål

- 4 kegler
- Udfordringer

- Overskrifter til Mød Pressen
- 2 små skåle

Til festaften

- Projektor
- Computer
- Bordopgaver (printet)
- 6 x 5 stk. A4 papir
- 6 x 2 kuglepenne
- 3 x 6 fyldte kander vand

- Projektor
- Anlæg
- 6 sjove videoer/gifs
- 6 stk papir til at skrive svar på
- Hovedtelefoner

Søndag

Rengøring

- Universalrengøring
- Gulvvask
- WC-rens

- Glasrens
- Store og små skraldeposer
- Mopper og koste

2.2 Ædruvagter

2.2.1 Regler

1. Ædruvesten må under ingen omstændigheder bæres af en beruset
2. Ædruvesten må aldrig bæres af andre end vektorer/KABS.
3. Man holder altid op med at drikke mindst 16 timer inden en vagt begynder.
4. Ædruvesten skal altid respekteres.
5. Dagsansvarlige har altid det sidste ord i problemer/cases der skal løses.
6. Man drikker sig ikke ned lige inden man skal holde op med at drikke.
7. Kørselsansvarlige skal altid have mulighed for at køre.

2.2.2 Vagtplan

Vagt - start	Vagt - slut	Dagsansvarlig	Kørselsansvarlig
Ankomst	Lør. 6:00	Luka Lovepuke	Daddy Langrøv
Lør. 6:00	Lør. 17:00	Igor Hookawilly	Flirt DelaSouz
Lør. 17:00	Hjemkomst	C.S. Dickory	Preggo Draqfoy

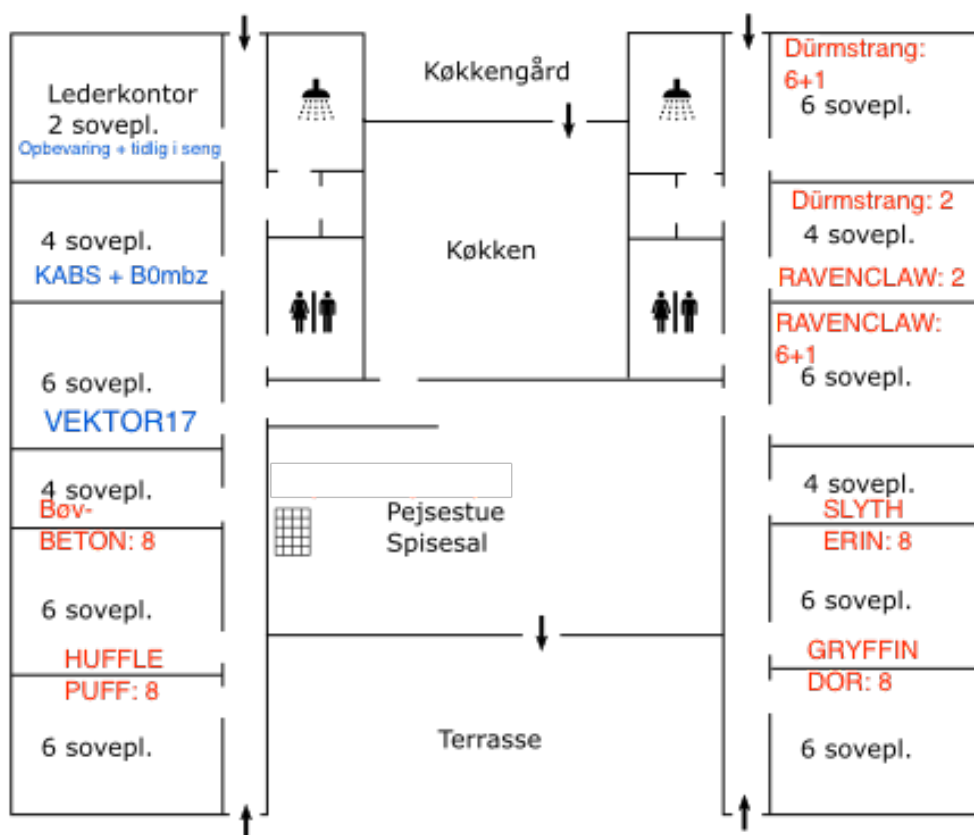
Tabel 1: This is the one's in charge mutha'fckr.

2.3 Tjanseskema

	Fredag	Lørdag	Søndag
Oprydning		Slytherin	Durmstrang
Morgenmad		Durmstrang	Bøv-beton
Oprydning		Hufflepuff	Hufflepuff
Fri-kost		Gryffindor	
Oprydning		Ravenclaw	
Aftensmad	Slytherin	Hufflepuff	
Oprydning	Gryffindor	Bøv-beton	
Dessert		Ravenclaw	
Oprydning		Durmstrang	

Tabel 2: Tjanser er nice

2.4 Sovefordelingen



Figur 1: Sengefordeling

2.5 Morgenrejsning

Russerne vækkes hver morgen til Ace of Base - Beautiful Morning på repeat! Herefter er der morgenrejsning. Dette vil foregå ude i gården, hvor der er mest plads til at alle kan danse med. Nedenunder er et skema over vektorer, der er ansvarlige for en dans de forskellige dage.

Dag	Dans	Ansvarlig	Anlæg
	Space Invaders	Igor Hookawilly, Preggo Draqfoy	
Lørdag	Sommartider	Daddy Langrøv, Preggo Draqfoy, C.S. Dickory	Antabus Doubletår
	Dub-I-Dub	Luka Lovepuke, Flirt DelaSourz	
	Puma	Igor Hookawilly, Preggo Draqfoy	
Søndag	Pong Dance	Luka Lovepuke, Antabus Doubletår	Antabus Doubletår
	Witch Doctor	C.S. Dickory, Luka Lovepuke	

Tabel 3: Fucking dance to the beat y'all.

2.6 Fredag

Overordnet

Dagsansvarlig	Luka Lovepuke	Ankomst	Lør. 6:00
Kørselsansvarlig	Daddy Langrøv	Ankomst	Lør. 6:00
Køkkenansvarlig	Fluffy Flashy	Hele dagen	

Tidsplan

Tidspunkt	Aktivitet	Beskrivelse/Kommentarer	Ansvarlig
15:00	Hej til Buz	Dags - og buzansvarlig	Igor Hookawilly, Luka Lovepuke
	Russerne ankommer	Hej Hej	Luka Lovepuke
16:00	Afgang fra DTU Lyngby	Speed Dating	Igor Hookawilly
16:45	Afgang fra DTU Ballerup	Ballerup er også fedt!	Igor Hookawilly
18:00	Ankomst	Introtale, husfordeling, opredning - Husk at kramme en fluffy	Antabus Doubletår
18:15	Intro i vektorhold	Hver vektor tager sit hold med og leger f.eks. navneleg	Hver sin egen ven
18:45	Opdækning til aftensmad KAOSMØDE	Der klargøres til aftensmad Slytherin Vi diskuterer #VigtigeTing	Luka Lovepuke Luka Lovepuke
19:00	Aftensmad	#FluffyerneHarStyrPåDeresShit Tid til den højskolestil!	Fluffy (Hyttemumserne)
19:45	Oprydning	Afrydning efter aftensmad Gryffindor	Luka Lovepuke
	TeamBuilding i vektorhold	Teambuilding til underholdning af ikke-rengøringsrusser	Alle
20:15	TeamBuilding for rustur Klargøring til natløb	Der skal satme rystes sammen! Opsætning til poster	Igor Hookawilly Flirt DelaSourz
20:45	Intro til natløb	Det store træningsnatløb i heksekunst og troldmandsskab! wohoo	Flirt DelaSourz, Antabus Doubletår
21:00 - 23:00	Natløb - Troldmandstræning	6 poster x 15+5 min. Der er rotation ved grydeslag eller lignende	Flirt DelaSourz, C.S. Dickory
23:30	Natmad	Mmmmmmm...! Kys en fluffy og sig tak for mamse	Fluffy (Hyttemumserne)
xx:xx	Godnat	HUSK AT PUTTE!! Kropskontakt mindsker risikoen for depression!!	Alle

2.7 Lørdag

Overordnet

Dagsansvarlig	Igor Hookawilly	Lør. 6:00	Lør. 18:30
	C.S. Dickory	Lør. 18:30	Hjemkomst
Kørselsansvarlig	Flirt DelaSouz	Lør. 6:00	Lør. 18:30
	Preggo Draqfoy	Lør. 18:30	Hjemkomst
Køkkenansvarlig	Fluffy Flappy	Hele dagen	

Tidpunkt	Aktivitet	Beskrivelse/Kommentarer	Ansvarlig
06:30	Dagsansvarlig står op		Igor Hookawilly
06:40	Vektorerne vækkes	#StakkelsUansvarlige	Igor Hookawilly
06:45	KAOSMØDE	Ingen Panik	Igor Hookawilly
07:00	Oprydning - og madlavningshold vækkes	Durmstrang, Slytherin	Igor Hookawilly
07:15	Aktivering i køkkenet	Træning i fremtiden #Ligestilling	Fluffy (Hyttelumserne)
	Russerne vækkes	Beautiful Morning	Igor Hookawilly
07:30	Morgenrejsning	Space Invaders, Sommertider, Left Outside Alone	Alle
08:00	Morgenmad	Vask dine hænder og vask dine venner	Fluffy (Hyttelumserne)
08:30	Afrydningshold sendes i køkkenet	Hufflepuff	Igor Hookawilly
	Toilettjans	De heldige vindere	Igor Hookawilly
	Klargøring til arrangeret fri leg	Nu skal der satme bondes!	C.S. Dickory
08:50	Russerne samles til fri leg		Igor Hookawilly
09:00	Arrangeret fri leg	Se under afsnit 8	C.S. Dickory
10:15	Klargøring til besøg fra Rektor og Dekanen		Igor Hookawilly
10:30 - 11:15	Rektoren og Dekanen	Shit, de er nice.	Igor Hookawilly
11:30 - 12:15	B17	KYS FORMANDEN!	Igor Hookawilly
12:30 - 13:15	Oplæg fra IDA		Igor Hookawilly
13:30	Køkkentjans	Gryffindor skal sætte lækker mad frem	Igor Hookawilly
13:45	Fri-kost	Raske hænder giver rene venner	Fluffy (Hyttelumserne)
14:15	Afrydning	Ravenclaw	Igor Hookawilly
14:35	Klargøring til Magisk Tre-kamp	Hold Kæft, det bliver nice	Daddy Langrov, Preggo Draqfoy
14:50	Russerne samles til samling	Be-skeder om aktivitet	Igor Hookawilly

15:00-18:30	Magisk Trekamp	Se afsnit 9	Daddy Langrøv, Preggo Draqfoy
18:30	Opsamling	Hej, der er VesteSkift og #AdBad	Igor Hookawilly
18:45	KAOSMØDE VesteSkift	Der er styr på alt Igor Hookawilly & C.S. Dickory, Flirt DelaSourz & Preggo Draqfoy	Igor Hookawilly
	Russer går i bad	Gå glad i bad og SYNG	De må de selv klare
19:15	Madrusser sendes i Madkøkkenet Aftenunderholdning klargøres	Hufflepuff	C.S. Dickory Daddy Langrøv, Preggo Draqfoy
19:30	Fiiistmad Sang om linjer efterfulgt af længste liste	#WhiskeySovs #Wildorfsalat	Fluffy (Hyttemumserne) Daddy Langrøv, Preggo Draqfoy
20:30	Afrydning efter mad	Bøv-beton	C.S. Dickory
20:45	Bunde vand + Studieretningssang pt. 2		Daddy Langrøv, Preggo Draqfoy
21:00	Desserthold sendes i køkkenet	Ravenclaw	C.S. Dickory
21:15	Desssseert	TAAAART	Fluffy (Hyttemumserne)
21:30	Løgn eller Latin		Daddy Langrøv, Preggo Draqfoy
22:00	Afrydning efter Dessert	Durmstrang	C.S. Dickory
22:15	Fist	Dans så selerne sprænger	Alle
00:00	Natmad	Mad efter daans	Fluffy (Hyttemumserne)
00:30 -	Fist hele natten	Hvem siger, at Ædru ikke kan give barm?	Alle

2.8 Søndag

Overordnet

Dagsansvarlig	C.S. Dickory	Lør. 18:30	Hjemkomst
Kørselsansvarlig	Preggo Draqfoy	Lør. 18:30	Hjemkomst
Køkkenansvarlig	Fluffy Fimse	Hele dagen	

Tidsplan

Tidpunkt	Aktivitet	Beskrivelse/Kommentarer	Ansvarlig
06:00	Dagsansvarlig står op		C.S. Dickory
06:10	Vektorerne vækkes	#StakkelsUansvarlige	C.S. Dickory
06:15	KAOSMØDE	Ingen Panik	C.S. Dickory
06:30	Oprydning - og madlavningshold vækkes	Durmstrang , Bøv-beton	C.S. Dickory
06:45	Aktivering i køkkenet	Træning i fremtiden med en dumpet ingeniørexamen	Fluffy (Hyttelumserne)
	Russerne vækkes	Beautiful Morning	C.S. Dickory
07:00	Morgenrejsning	Dub-I-Dub, Puma, Witch Doctor	Alle
07:30	Morgenmad	Vask dine hænder og vask dine venner	Fluffy (Hyttelumserne)
08:00	Afrydningshold sendes i køkkenet	Hufflepuff	C.S. Dickory
	Klargøring til Rengøring	Nu skal der satme bondes!	
08:20	Russerne samles til rengøring		C.S. Dickory
	Info om læsk + pizz		C.S. Dickory
08:30	Rengøring	Igor Hookawilly is tha' BO\$\$	Igor Hookawilly
	Læske betales + Pizzzz	C.S. Dickory is tha' BO\$\$	C.S. Dickory
10:20	Kåring af vinder	Fluffy (Hyttelumserne) er champagnepiger!	Antabus Doubletår
10:30	Madauktion		Fluffy (Hyttelumserne)
11:00	Buzzzz		C.S. Dickory
11:30-sih	Afsætning på Ballerup + rullekram		C.S. Dickory
13:00	Aktiviteter på DTU	Home Sweet Home	C.S. Dickory

3 Før russerne kommer

3.1 Afhentning af varevogn

Ansvarlig: **Fluffy (Hyttelumserne)**

Hyttelumserne afhenter varevognen torsdag formiddag d. 24. august hos Europcar Lyngby: Firskovvej 8, 2800 Kgs. Lyngby

- Varevognen tjekkes for skrammer, fejl og mangler (tag billeder)
- Det kontrolleres, at DIESELtanken er fuld.

Om torsdagen fylder **Fluffy (Hyttelumserne)** + **Daddy Langrov**, **Igor Hookawilly**, **Luka Lovepuke**, **Preggo Dragfoy** varevognen med ting fra studiestarten.

3.2 Hyttelumserne-KABS ankomst til hytten

Ansvarlig: **Antabus Doubletår** **Fluffy (Hyttelumserne)**

Ved ankomst til hytten skal følgende ordnes:

- Tæl alt op i køkkenet og sæt varer på plads
- Undersøg om ALT virker. Især ovne, kogeplader, køleskabe, fryser, toiletter, håndvaske og andre dyre maskiner
- Undersøg hvert rum grundigt for skader såsom store huller i væggen eller manglende døre (Tag billeder)
- Tag billeder af følgende steder i hytten ved ankomst og afgang: Skraldespande, Skader ved ankomst samt fejl og mangler og Rengøring
- Skab overblik over lokalerne: Sovesale (Hvem skal sove hvor), arrangørtrum, festlokale, spisesal, pejsestuen, samt ølrummet
- Tøm bilen
- Musikanlæg skal opsættes i festlokalet, således at det ikke ødelægges ved et uheld. Tape som afgrænsning
 - Test lydstyrken af anlægget
- Tjanseskema og dagsplan skal hænges op (Spisesalen)
- Skilte og citater hænges op. Vigtigst er adgang forbudt-, sove- og køkkenskilte, f.eks. "Vask hænder" osv.
- Toilettepapir, papirservietter og håndsæbe fyldes op
- Elmåler aflæses
- Opsæt askespande og afgræns et rygeområde med gaffa-tape
- Kontakt naboer, sig "Hej" og at de kan ringe, hvis vi larmer for meget

4 Busunderholdning

4.1 På vej derud

Afgang fra DTU: 16:00

Afgang fra Ballerup: 16:30

Ankomst til Pedersborghytten: 18:00

Ansvarlig: **Igor Hookawilly**

Ansvar

- En ansvarlig fra hver bus tjekker at der er poser ved siden af sæderne inden russerne kommer ind i bussen.
- Når russerne skal ind i busserne skal de busansvarlige stå i døren og krydse folk af når de stiger ind, så vi er sikre på, at alle kommer med.
- Busansvarlige tjekker bussen igennem for dåser, og sørger for det ser pænt ud, ved ankomst.
- Når vi ankommer sørger alle de vektorer, der ikke er busansvarlige for at lede russerne ind i sovesalene, mens de busansvarlige sørger for at busserne bliver tjekket igennem.

Underholdning

HUSK: Tjek med buschauffør om det er okay, at folk rejser sig op og skifter plads.

Speeddating: Speeddating foregår sådan at dem der sidder yderst rokerer når der kommer et nyt spørgsmål og vi kører selvfølgelig positiv omløbsretning (mod uret). Evt. i starten er der skift ved hver bro.

- | | |
|---|---|
| • Navn og Studieretning? | • Justin Bieber eller Nicky Minaj? |
| • Hvor kommer du fra? | • Vil du slå din bedste ven for en million? |
| • Vil du helst være venner med en smølf eller en nisse? | • Kebab eller McD? |
| • Vil du helst kunne læse tanker eller flyve? | • Smør under Nutella eller ej? |
| • Spaghetti ud af næsen eller ud af munden? | • I en kamp til døden: slås med en and på størrelse med en hest eller 100 heste på størrelse med ænder? |
| • Vil du helst at ingen husker din fødselsdag eller være nøgen på din fødselsdag? | • Vil du helst leve udelukkende af havregryn eller pommes frites? |
| • Skurk eller helt? | • Tale som Yoda eller ånde som Darth Vader |
| • Timba eller Pumba? | • Yndlings Disneyfigur |
| • Consol eller PC? | • Macbook eller PC? |
| • Harry Potter eller Draco Malfoy? | • Vil du helst være ven med Tigerdyr eller spise frugtsalat med dronningen? |
| • Hvilket kæledyr vil du helst have med på Hogwarts? | • Altid have luffer eller rulleskøjter på? |
| • Ingen ben eller ingen arme? | • Vil du helst vinde i lotteriet eller leve dobbelt så lang tid? |

Joketelefon

Et telefonnummer offentliggøres (**Igor Hookawilly - 51 94 75 54**), og folk kan sende jokes anonymt. De læses op - husk at være kritisk i fht. grovheden!

Hvorfor siger kinesere ikke tak for mad? De taler ikke dansk.

Har I hørt om den mexicanske togrøver? Han har et loco motiv.

Hvorfor har et fjernsyn knapper? Fordi det ville se dumt ud med lynlas.

Hvad er forskellen på en løve og en giraf? En giraf kan løve, men en løve kan ikke giraf.
 Hvilken legemsdel bruger man mest, når man onanerer? Ørerne, for at høre om der kommer nogen.
HUSK: Tag skraldeposer med ud, tjek efter synlig renlighed i bussen.

4.2 På vej hjem

Afgang fra Pedersborghytten: 11:00

Ankomst Ballerup: 12:00

Ankomst til Lyngby: 12:30

Ansvarlig: Igor Hookawilly

Underholdning

Sladdertelefon

Et telefonnummer offentliggøres (**Igor Hookawilly- 51 94 75 54**), og folk kan sende sladder fra rusturen - dumme historier osv. Det må også gerne være om vektorer/BABS **#Igor Hookawilly** og **#Flashy**. De læses op - husk at være kritisk i fht. grovheden!

Afstemning

Der bliver stillet spørgsmål ud - hvem tror I, har gjort ...? Så kan de stille ind på Kahoot og svare på fjollede situationer.
 Evt. her gæt på navne på vektorer og hyttebomz?

Pizzabestilling

Ansvarlig for bestilling af pizzaer: **Igor Hookawilly**

Kontaktinfo på pizzaansvarlig: **51 94 75 54**

Bestillingstidspunkt:

Pizzeria:

Mulige pizzaer:

Indhold	Antal
Salatpizza m. kebabs	
Pepperoni	
Pepperoni med dressing	
Skinke	
Vegetar	

5 Velkomst Tale

Ansvarlig: **Antabus Doubletår**

Sted: Spisesalen

Alle vektorene præsenterer sig selv:

- Navn
- Kollegium/Hus
- Retning
- Semester

Velkommen til Hogwarts! I skal i denne weekend lære hinanden at kende og kæmpe mod hinanden på forskellige måder der, der vil udfordre både jeres fysik og hjerneceller. Der vil i løbet blive uddelt point til de forskellige hold, ikke bare for at vinde, men også for holdånd, kammeratskab og kærlighed.

5.1 Praktisk informationer

- **Drejebog** - BABS og vektorer har nogle papirer/hæfter. Disse indeholder nogle lækre detaljer om weekenden, og hvis I læser den, ødelægger I det sjove for jer selv. Hvis I finder en drejebog der ligger og flyder, så giv den til den retmæssige glemssomme ejer og modtag nogle point.
- **Ædru-ansvarlige** - I har nok opdaget at der nogle af vektorerne som går rundt med gule refleksveste. Disse bruges til at markere de vektorer der bestemmer eller kører. Vestene skifter ca. en gang i døgnet. I kan altid komme til enhver vektor eller KABS, men det er dem med vestene, dags-/kørselsansvarlig, der har det sidste ord eller er i stand til at køre, hvis noget skulle opstå.
- **Musik** - Man kan vælge musik ved at sætte musikken i kø, på den computer der står i salen. Hvis du er i tvivl, spørg en vektor. Drikkevarer må ikke tages med hen til musikcomputeren (området er afgrænset af gaffa-tape).
- **Morgenrejsning** - For at vi alle er klar til at kæmpe de kampe der skal kæmpes i løbet af dagen, stiller vi alle herude (på plænen foran hovedbygningen) hver morgen. Det hold som er sidst fuldtallige vil få toilettjansen den pågældende morgen. Der vil bl.a. blive læst op af sladderkassen som står inde i salen, så hold jer ikke tilbage.
- **Vigtig Viden** - Hvis i har nogle allergier, er vegetarer, har nogle mad-relaterede informationer, eller der er noget anden generel vigtig viden, som I mener det vil være godt at vi kender til, så tag fat i din vektor. Så er vi også bedre forberedt.
- **Badekar** - I spisesalen står der nogle store plastkasser. Heri ligger der spil til fri afbenyttelse, dog skal de behandles ordentlig og lægges tilbage efter brug.
- **Ure + mobil** - Da både i og vi er her for at få en uforglemmelig weekend og kæmpe årtusindes kamp, er tiden ligegyldig. Vi opfordrer derfor til at i lægger jeres mobiler og ure i tasken, inde i sovesalen, og lader det ligge der.

Da vi ikke ejer stedet her, men kun har lejet det til dette afgørende slag, er der også nogle regler der skal overholdes:

5.2 Hytteregler

- **Rygepolitik** - Der må kun ryges udenfor, og skodder hører til i sand-spandene
- **Dansk lovgivning** - Selvom dette er en international kamp, er samlingstedet i Danmark. Derfor er dansk lovgivning gældende, og overtrædelse vil føre til hjemsendelse på egen regning. Hvis nu det er mor der har pakket jeres taske og I ikke ved om hun har givet jer en lille gave med, så har i mulighed for at skille jer af med det nu, så vi ikke støder på det resten af turen.

- **Ødelagte ting** - Hvis der skulle være nogle ting, der går i stykker midt i kampens hede, så kontakt dagsansvarlig hurtigst muligt.
- **Området** - Da vi er samlet for at kæmpe årtusindes kamp her på Pedersbog, bedes i blive på området.
- **Naboer** - Ligesom hjemme hos de fleste af jer, er der også naboer til området. Hvis nogle af dem skulle komme ind til os, så send dem videre til KABS eller en vest.

Da det er vigtigt at holde sig hydreret har vi anskaffet nogle drikkevarer til weekenden. For at afregne hvem der drikker hvad, har vi et smart system. det er egentlig meget simpelt - du skanner dit kort, du skanner din vare (på pairedt ikke på flasken) du scanner bare din multiplier, og derefter dit kort igen.

5.3 Studiestartsregler

Ansvarlige: **Fluffy (Hyttelumserne)**

- **3 Skridt** - Hvis man efterlader sin flaske, kan det blive kaldt '3 skridt', hvor man kan forsøge at nå øllen på 3 skridt, hvis ikke man kan skal øllen bundes
- **Kapsel** - Hvis man har smidt sin kapsel væk, kan der tælles ned fra 10, hvor man skal nå at finde den og ellers skal der bundes
- **Flere åbne** - Hvis du har mere end en øl åben må du være tøvst og den ene skal bundes.
- **Divine** - Hvis man er presset kan man løfte lillefingeren og derved sende et signal så en anden kan overtage ved at råbe "DIVINE!" og drikke videre/færdigt af genstanden - selvfølgelig kun hvis de løfter lillefingeren, eller er der bare tyveri.
- **Gentleman-sport** - Druk er en gentlemanssport, så man skal ikke presse nogen ud i noget de ikke har lyst til.
- 3 Sandspande til rygere
- 1 Skilte og citater
- 1 Anlæg
- 2 Computer
- 1 Scoreboard til point
- 6 Kollegieskilte

6 TeamBuilding - Aftenaktivitet

Ansvarlig(e): **Igor Hookawilly**

Nu skal der satme hygges og rystes sammen. Her skal der leges og hygges med forskellige TeamBuilding-øvelser. Først vil der være individuel TeamBuilding, hvor tværvektor går rundt med sit tværhold og laver TeamBuilding. Herefter vil det overgå til stor fælles TeamBuilding, hvor der vil være mulighed for at bonde med hele rusturen.

6.1 INDIVIDUEL

6.1.1 1 Penis og 1 Dingel

Materialer: Ingenting

Der er et givent antal kropsdele, der må røre jorden. Desuden kan/skal skulpturen forestille noget. Eksempler på udfordringer:

- Alle hænder - kropskontakt påkrævet
- 8 fødder, 5 hænder, 4 numser - det skal forestille et motiv (f.eks. en blomst)
- 7 hænder, 4 skuldre, 2 hoveder, 6 fødder, 2 numser - en sejsscene
- 3 knæ, 4 hænder, 4 hoveder, 5 fødder - parodi på en vektor
- 5 hænder, 5 fødder, 5 numser - det skal være en geometrisk figur

6.1.2 Vend en PrinsHenning

Materialer: 3 PrinsHenning

Alle fra holdet stiller sig på en PrinsHenning. Herefter gælder det om at vende den uden at træde ud på græsset.

6.1.3 Tegn en tegning efter instruktioner

Materialer: Papir, blyant, tegninger (15 stk)

Her uddeles en tegning, der allerede er tegnet. En person udvælges til at være kommunikator. Denne person skal formidle, hvad der er på tegningen til de andre, der sidder med ryggen til. De rygvendte skal herefter "kopiere" tegningen ud fra formidlerens instruktioner.

6.2 FÆLLES

6.2.1 Rækkefølgeleg

Der stilles en opgave, og russerne stiller sig op i rækkefølge:

- Alder
- Skostørrelse
- Navne i alfabetisk rækkefølge
- Højde
- Antal søskende

Efter hver rækkefølge hilser man på den foran og den bagved

6.2.2 Petit

Alle står i en stor cirkel og holder på hinandens skuldre. Der står en person (f.eks. i midten) som kender legen og instruerer.

Sangen går "Petit.. Petit.. Petit, petit, petit, kvæk, kvæk, petit, petit, petit, kvæk, kvæk, petit. Petit. Petit." (De to første petit har lidt større pause imellem sig, indikeret af dobbelpunktum, end de sidste to)

Der trædes et skridt fremad (startende med inderste ben) på hvert "Petit" og hoppes på "kvæk".

Sangen gentages et par gange, for hver gang rykker man et skridt indad i cirklen, og tager fat i personen en tand længere henne's skuldre, så man til sidst står og holder (eller forsøger at holde) på den person som står to pladser fra en selv. Derefter sætter alle samtidig sig ned og jubler over at man hviler på hinandens lår.

6.2.3 Big Fat Pony

Alle står i en cirkel og en udvælges. Vedkommende hopper gadedrengehøp rundt i cirklen mens der synges "Here he comes on a Pony, Riding on a big fat Pony. Here he comes on a Pony, And this is what he told me". Ved sidste ord stoppes der op foran en i cirklen. De danser overfor hinanden:

- "Front to the front to the front, Now Baby- de danser med front til hinanden
- "Side to the side to the side, Now Baby- de danser med siden til hinanden
- "Back to the back to the back, Now Baby- de danser med ryggen til hinanden

De slutter med "This is what he told me". Herefter løber de begge to rundt i cirklen, mens der synges. Når sangen slutter, stiller de sig foran to nye. Legen slutter, når alle løber rundt i en cirkel.

6.2.4 Meningsleg

Der bliver stillet et dilemma - så skal folk gå over til den side, de er enige med.

- Ananas eller ej på pizza
- Mørk eller lys chokolade
- Bamse eller Kylling
- Cola eller Pepsi
- Cowboy eller indianer
- Burger king eller McDonalds
- Game of Thrones eller Paradise Hotel
- Civil eller Diplom
- DTU eller RUC

7 Natløb

Ansvarlige: [C.S. Dickory](#), [Flirt DelaSourz](#)

7.1 Pointskema

Skriv navnet på din post øverst i skema. Skriv hvor mange point hvert hold har vundet ved din post. 0-50 point pr. post, som vurderes ud fra hvor godt rusholdene klarer posten.

	Post:
Slytherin	
Gryffindor	
Hufflepuff	
Ravenclaw	
Bøv-beton	
Durmstrang	

Ved ende på natløbet tages et billede af præmieskemaet ovenfor, så vi husker det.

7.2 Poster

1	2	3	4	5	6
Smag på eliksiren	Dans en besværgelse	LEGO Plagiat	Føl i havregrød	Kropstwister	Transporter vand

7.3 Introduktions tale

"I er som sagt havnet her på Hogwarts. I morgen afholder vi den store trekamps turnering, derfor skal I nu have skærpet jeres kompetencer i heksekunst og troldmandsskab. Så vi skal ud på det store troldmandstrænings natløb. Husk at de point I får tildelt i natløbet selvfølgelig også tæller med i kollegiumdysten"

7.4 Kort med fordeling af poster



Post 1 - Smag på eliksiren

Ansvarlig: **Preggo Draqfoy**

Materialer

- Ting at smage på: olie, mælk, cocio, cola, yoghurt, eddike
- Ting at lugte til: Spidskommen, timian, kanel, oregano, muskat, sæbe,
- 12 spiseske pr. ting
- 50 teskeer
- Et glas pr. ting (fra køkkenet) med stanniol (huller i) til de ting, der skal duftes til
- 3 bind til øjnene

Placering: Spisesalen

“I er nu kommet til min krypt (her er trolden ikke), hvor I skal smage på mine eliksirer. Som mine elever på Hogwarts er det vigtigt at have skarpe sanser. Derfor får I nu uddelt ting, som I (alle) skal smage på, og blive enige om, hvad er. Det gælder selvfølgelig om at gætte så mange eliksirer rigtigt som muligt”

Forklaring af posten

Tre russer sidder på den ene side af bordet. De får bind for øjnene og en teske i hånden, som de holder ind over bordet (så de ikke spilder på sig selv). Med en spiseske fordeler du det, de skal smage på, på deres teskeer.

Tre russere skal dufte til ting i stanniolsglassene.

De resterende russer hjælper med at made de andre.

Russerne forsøger at gætte, hvad de lugter og smager på.

Det noteres hvor mange eliksirer hvert rusholds rigtige gæt. Der gives 0-50 point

Post 2 - Dans en besværgelse

Ansvarlig: **Flirt DelaSourz**

Materialer

- Telefon med lys

Placering: Terrassen eller i tilfælde af regn Ravenclaw 6+1s værelse

“Her skal I øve jeres besværgelser, altså trylleformularer. Man skal stave besværgelserne (ordene) med numsen, så de andre kan gætte dem”

Forklaring af posten Dans en besværgelse med numsen. Det noteres hvor mange ord, rusholdet når.

Ord:

- | | | |
|--------------|-----------|----------|
| • Kappe | • Muggler | • Magi |
| • Tryllestav | • Ugle | • Drage |
| • Hat | • Frø | • Elixir |
| • Troldmand | • Trold | • Slange |

Post 3 - LEGO Plagiat

Ansvarlig: **Igor Hookawilly**

Materialer

- 2 identiske legoklods sæt
- papkasse eller anden form for skærm
- 2 små borde

Placering: Gårdspladsen eller Bøvbetons 4 personers værelse med gang i tilfælde af regn

“En god troldmand skal kunne visualisere figurer og former i hovedet. Derfor skal I i denne post visualisere/huske LEGO-skulpturer...”

Forklaring af posten

En person løber på skift 15-20 meter til en LEGO skulptur, der er afskærmet fra resten af gruppen. Personen memorerer dele af figuren i max 15 sek. (skal måske ændres) Personen løber tilbage til gruppen og bygger med gruppens LEGO og prøver at lave en kopi af LEGO-skulpturen. En ny person løber, hvis gruppen ikke er færdige. Point gives for, hvor hurtige de er, 0-50 point

NOTE: hav en struktur klar (lav under køkken oprydning), skil den struktur som gruppen laver, så den næste kan gå igang.

I tilfælde af regn: Placer konstruktionen i et aflukket værelse, som personen går ind i for at se på konstruktionen. Efter de 15 sek., går personen tilbage til gruppen og hjælper med at bygge konstruktionen.

Post 4 - Føl efter noget i havregrød

Ansvarlig: **Fluffy (Hyttelumserne)**

Materialer

- Havregrød (**Fluffy (Hyttelumserne)** laver det klar)
- Stor balje
- Ting: ske, teske, gaffel, kniv, elastik, papirklips, karklud, kondom,
- Plastik poser (til gulv dækning)
- Tape (til at holde poser fast)

Placering: Græsplæne eller i tilfælde af regn spisesalen

“Det er vigtigt at kende en gren fra en vandrende pind.. Derfor vil jeg gerne træne jer i denne post. Velkommen til havregrød-find-og-kend-ting-i-blinde-leg. I skiftes til at stikke hånden ned og lede efter ting i havregrød.”

Forklaring af posten

Der gives 0-50 point ift hvor mange ting, de finder.

To muligheder alt efter størrelsen af gryde med havregrød

1. Stor balje med havregrød, hvor der er gemt forskellige ting. Alle russer som har lyst putter hænderne i samtidig, og skal finde/gætte tingene.
2. Mindre gryde/spand med havregrød, hvor der er gemt forskellige ting. Som en stafet skal russerne skiftes til at løbe ned til spanden (15 meter), gætte én ting, løbe tilbage osv.

Hvis legen sker indendørs så brug plastik poser og tape til at holde gulvet rent.

OBS: Der skal gives 2 min til, at russerne kan vaske hænder!

Post 5 - Kropstwister

Ansvarlig: **C.S. Dickory**

Materialer

- 2 sæt kortspil

Placering: Køkkengård eller tilfælde af regn spisesalen

Forklaring af posten

“En troldmand skal være ligeså bekendt med sin krop, som med andres, så I skal spille kropstwister. I skal holde et kort mellem jeres forskellige kropsdele. Jeg læser de to kropsdele op, som to forskellige af jer skal røre med et kort imellem. Det gælder selvfølgelig om at få flest mulige kropsdele til at røre hinanden, dvs flest mulige kort i spil samtidigt”.

To russer holder et kort mellem to kropsdele som angivet ved tabellen. Der gives 0-50 point ift. hvor mange kort de klarer (1 point pr. kort, de når forhåbentlig ikke alle kort). Se tabellen for kropsdele-sammensætninger.

Tabel 5: Kropsdele sammensætning

lillefinger	tommelfinger	knæhase	håndled
storetå	knæhase	albue	albue
under foden	håndflade	pande	underarm
kind	toppen af hoved	storetå	håndflade
knæ	næse	armhule	albue
under foden	mave	pande	toppen af hoved
underarm	albue	numse	underarm
pande	tommelfinger	ryg	ryg
hage	håndryg	lillefinger	knæ
mave	mave	hals	håndflade
kind	næse	kind	øre
numse	storetå	knæhase	toppen af hoved
hals	håndled	håndryg	tommelfinger
håndryg	ryg	håndled	håndled
knæ	knæhase	pande	skulder
toppen af hoved	mave	hage	mave
armhule	under foden	lillefinger	næse
hals	hals	håndled	øre
skulder	øre	under foden	under foden
hals	mave	numse	håndryg
skulder	næse	under foden	mave
numse	tommelfinger	skulder	håndflade
under foden	toppen af hoved	næse	næse
kind	ryg	tommelfinger	knæhase
armhule	lillefinger	knæ	hage
øre	knæ	storetå	storetå

Post 6 - Transporter vand

Ansvarlig: **Antabus Doubletår**

Materialer

- Spand med vand (næsten fyldt)
- 1 tom spand
- 60 plastikkrus

Placering: Siden af huset eller i tilfælde af regn terrasserne

Forklaring af posten

“En rigtig troldmand kan bruge sit hoved! Det skal i lære her. I denne leg skal i løfte vandet med disse plastikkrus, som I holder med munden (uden brug af jeres hænder) og videregiver fra person til person, i må ikke gå med et plastikkrus”

0-50 point gives for hvor meget vand, der transporteres.

7.5 Rotationskema for natløb

Skemaet angiver hvornår der skal fløjtes / begyndes at gå til næste post.

	21:00-21:15	21:20-21:35	21:40-21:55	22:00-22:15	22:20-22:35	22:40-22:55
1 (Smag på)	Hufflepuff	Durmstrang	Slytherin	Ravenclaw	Gryffindor	Bøv-beton
2 (Dans en)	Bøv-beton	Hufflepuff	Durmstrang	Slytherin	Ravenclaw	Gryffindor
3 (Plagiat)	Gryffindor	Bøv-beton	Hufflepuff	Durmstrang	Slytherin	Ravenclaw
4 (Føl efter)	Ravenclaw	Gryffindor	Bøv-beton	Hufflepuff	Durmstrang	Slytherin
5 (Twister)	Slytherin	Ravenclaw	Gryffindor	Bøv-beton	Hufflepuff	Durmstrang
6 (Vand)	Durmstrang	Slytherin	Ravenclaw	Gryffindor	Bøv-beton	Hufflepuff

8 Lørdag - arrangeret fri leg

Ansvar: **C.S. Dickory**

Sted: Pedersborg hytten

- 2 Fodbolde
- Krocket udstyr/Vikingspil
- Hint

Tidspunkt: Lør. 9-10:15

Beskrivelse: De ansvarlige vektorer prøver selv at skaffe russere til deres leg. Hvis der ikke er stemning for den enkelte leg, eller russerne hellere vil lege noget andet, gør man bare det. Man er udelukkende ansvarlig for at starte op, og man er ikke påkrævet at blive ved sin post, men det er smartest, hvis der altid er en vektor. De vektorer der ikke har fået en decideret post er mere end velkomne til selv at starte en op eller joine en andens.

Post 1: Krocket/Vikingspil

Ansvarlige: **Antabus Doubletår**

Post 2: Hint (brætspil)

Ansvarlige: **Daddy Langrøv** og **Preggo Draqfoy**

Post 3: Fodbold

Ansvarlige: **Luka Lovepuke**

Post 4: Studiestartsdanse

Ansvarlige: **C.S. Dickory** og **Igor Hookawilly** (Dagsansvarlig)

9 Magisk trekamp

Tidspunkt: Lørdag 14:30 - 18:30

Ansvarlig: **Preggo Draqfoy**, **Daddy Langrøv**

Der er 3 (4) poster - TREkamp. Der gives points efter sejr/nederlag. Der bruges 30 min pr. post og 5 min på rotation. Bestikkelse samt slikkerøvspræstationer er selvfølgelig tilladt for ekstra point.

Hvis man vinder (får flest point) på posten, får man 100 point, hvis man taber får man 30. Hvis der er uafgjort, bliver der givet 65 points. Man regner efter rotationer - så det er vundet og tabt inden for samme rotation. Dvs. man kommer hen på posten, man spiller 3 kampe, vinder de 2 = 100 points. Hvis man når lige antal kampe og begge hold har vundet samme antal kampe = uafgjort, 65 points.

Poster:

- Quiditch
- Troldmandsbattle
- Mød Pressen
- Udfordringsleg

Post:	1. runde	2. runde
Slytherin		
Gryffindor		
Hufflepuff		
Ravenclaw		
Bøv-beton		
Durmstrang		

9.1 Troldmandsbattle

Ansvarlig(e): **Preggo Draqfoy**, **Luka Lovepuke**

Materialer

- 250 avissider til kugler at kaste med
 - 22 af hver besværgelse = 66 kugler i alt
 - 41 pointkugler
- 4 slags tape til at samle kugler

Regler

Det handler om at samle de små **gule** kugler, som giver points. Deltagerne tildeles papirkugler som er besværgelser som de kan kaste på modstanderne for at sinke dem, man skal råbe besværgelsens navn. Men husk kun en besværgelse ad gangen, vi vil ikke have uforudsete konsekvenser grundet blanding. Når pointene er tilbage ved holdets start er de sikrede. Flest sten giver en vinder.

De nye studerende har endnu ikke lært at styre magi, derfor har vi lagret magi i kugler til dem:

- **GRØN** Lammer, Stå stille i 2 min.
- **RØD** Expelliarmus smid alle besværgelsesammunition og points i retning af kaster og gå 10 meter væk.
- **NEUTRAL** Obscuro, hold hænderne for øjnene og gå tilbage til start. Her kan det fjernes med Finite Incantatem af præfekt.

9.2 Quidditch

Ansvarlig(e): **Daddy Langrøv**, **C.S. Dickory**

Materialer:

- 20 kosteskafter
- 1 fodbold
- 2 stikbolde (små)
- 6 hulhopringe (diameter = 1 m)
- 20m snor
- 1 overtrækstrøje (skrigende farve)
- 2 fodboldmål
- 4 kegler (til banemarkering)

Forklaring af spillet

Formål: 3 hulhopringe hænges op i målet på begge banehalvdele. Det handler for begge hold om at kaste tromlen igennem en af disse ringe. Hver scoring giver 10 point. Spillet slutter, når lynet fanges, hvilket giver 150 point. Vinderholdet er det hold med flest point (LOL, really?)

Bolde: Der eksisterer 3 slags "bolde":

- 1 tromle (Fodbold)
- 2 smashere (Stikbolde, små)
- 1 lyn (En person i 1 overtrækstrøje). Lynet løber rundt i hele området og forsøger at undgå søgerne, der er forsinket af en kost mellem benet.

Ingen spillere må på noget tidspunkt løbe med en bold i hænderne.

Hvert hold består af 6-7 spiller:

1 Målmand. Målmandens rolle er at beskytte ringene i sin ende.

3 Angribere. Angribernes rolle er at erobre *tromlen* og kaste den gennem modstanderholdets ringe. Angriberne må ikke bevæge sig med boldene i hænderne, og det kræver derfor et godt sammenspil af Angriberne for at flytte tromlen op af banen.

1-2 Baskere. Baskerens rolle er at stoppe angriberne og beskytte sine egne. Det gøres ved at ramme angriberne med en smasher. Når en angriber rammes, er han blevet slået af kosten. Han skal derfor løbe tilbage til sine ringe, hvorfra han kan komme tilbage i spil igen. En basker er immun overfor smashers, og kan derfor beskytte sine medspillere ved fysisk at stille sig i vejen for en smasher. En basker må på intet tidspunkt løbe med en smasher, og det kræver et godt sammenspil mellem baskerne.

1 Søger. Søgerens rolle er at fange lynet. Først når én af søgerne har fanget lynet, slutter spillet (+150 point).

Alle spillere har ALTID en kost mellem benene.

9.3 Mød Pressen

Ansvarlig(e): **Antabus Doubletår**

Materialer:

- Overskrifter

Når man er deltager i magisk trekamp skal man kunne håndtere mediernes pres. Derfor skal I igennem nogle pressemøder med overraskende nyheder.

HUSK: Gruppebillede ved ankomst på posten ([Flirt DelaSouz](#))

Forberedelse: Der skal laves MANGE overskrifter

Forklaring af posten:

Legen fungerer som Gæt og Grimasser. I stedet for en person skal en situation gættes som f.eks. "Minerva McGonagall er blevet Minister for Magi". En person udvælges fra holdet. Vedkommende skal gætte en sætning ud fra spørgsmål stillet af de andre på holdet, hvor ordene fra den gættede sætning ikke må anvendes. Ud fra ovenstående eksempel kan f.eks. spørgsmålene - "Hvordan har du det med at have sagt op på Hogwarts og have fået så magtfuld en post?", "Kan en kat være minister?", "Hvem skal være ny underviser i forvandling?" mm. Når personen har gættet hvem og hvad, får holdet et point og en ny udvælges. Dette fortsættes i 20 min-ish.

De to hold holdes separat. En person udvælges og går væk. Herefter giver ansvarlig overskriften til de andre. Den udvalgte kommer tilbage, og de andre stiller ledende spørgsmål. Personen skal gætte, hvem de er, og hvorfor de holder pressemøde.

Dem der gætter flest får 100 og dem der gætter færrest får 30.

Overskrifter:

- Dronningen taget i at hygge med staldknægt - Dronningen
- Sebastian Horch modtager nobelpris for eksperiment der beviser fjerkræften
- Hagrid har taget Fluffy til Hogwarts som husdyr
- Ginny sprunget ud som eksotisk danser
- Harry Potter og Hermione Granger er opdaget i affære
- Dumbledore holder velfortjent ferie i Ibiza
- Ronald Weasley har fået topkarakterer i alle fag
- Harry Potter er testet positiv for doping i Quidditch
- Crab and Goyle er forelsket i muggler - vælg en af de to
- Newt Scamander ny underviser i Magiske Dyrs Pasning Og Pleje
- Neville Longbottom udgiver bog om magiske planter
- Dumbledore starter udvekslingsprogram mellem de tre skoler Hogwarts, Beuxbaton og Durmstrang
- Dolores Jane Umbridge (Dolora Nidkjær) har åbnet første lovlige bordel i diagonalstrædet
- Harry Potter har sluttet sig til Voldemort: "Fra min synsvinkel er det de andre troldmænd der er onde"
- Dudley Dursley første muggler til at lære magi
- Pius Thicknesse i spidsen for anti-Imperius afdeling i ministeriet
- Minerva McGonagall begynder at undervise i non-verbal magi på Hogwarts
- Ministeriet for magi offentliggør, at Antonin Dolohov ikke død alligevel pga. Horcrux
- Luna Lovegood første person til at hjælpe en person af med sin Obscurus
- Dronningens hund forvandlet til hamster - Ministeriet for magi

9.4 Udfordringsleg

Ansvarlig(e): **Antabus Doubletår**

Materialer:

- Udfordringer
- 2 små skåle

Man skal klare små forhindringer i magisk trekamp.

HUSK: Eftermiddagssnack i form af grøntsager og dip (**Antabus Doubletår**)

Forklaring af posten:

En person trækker en udfordring. Herefter udfører holdet opgaven i fællesskab og får godkendt af postansvarlig.

Dem der løser flest opgaver får 100 og dem der løser færrest får 30.

Udfordringer:

- Find 5 forskellige bladtyper på matriklen
 - Lav et digt, der gør KABS glad
 - Find en snegl
 - Kun 1/3 af holdet må røre jorden
 - Skriv navne på alle personer fra rusturen (så mange som muligt)
 - Holdet skal tilsammen lave 100 armbøjninger
 - Find en gren, der ligner et Y
 - Find en ting I alle på holdet har tilfældes (udover at starte på DTU)
 - Fortæl hyttebumserne, at I elsker deres gode mad
 - Løb 10 gange rundt om KABS (pas på hinanden)
 - Lav et kampråb til jeres hold
 - Fortæl en joke til dagsansvarlig og kørselsansvarlig
- Løs følgende gåder:
 - Hvem dør, når solen skinner på ham? (sne-
mand)
 - Hvilken dag er solen stået op, men ikke gået
ned? (i dag)
 - Hvad er det der er hvidt oppe i ludten og gult
når det lander? (æg)
 - Hvad falder om vinteren, men slår sig aldrig?
(sne)
 - Hvad er der i blade og bøger, men ikke i avi-
ser? (bogstavet B)
 - Årstallet 1961 har den egenskab, at vender
man det 180 grader, vil der stadigvæk stå 1961.
Hvornår kommer der igen et årstal, der har
denne egenskab? (6009)
 - Peters mor havde tre børn. Den første hed
Mette, den anden Hanne, hvad hed det tred-
je barn? (Peter)



Figur 2: Lokation

Tabel 6: Fucking skønt rotationsskema

Poster	Quidditch	Troldmandsbattle	Udfordringsleg	Mød Pressen
Ansvarlig	Daddy Langrøv	Preggo Draqfoy	Igor Hookawilly	Igor Hookawilly
Placering	Fodboldbanen	Skoven	Græsplænen	Græsplænen
15:00-15:35	Ravenclaw	Hufflepuff	Bøv-beton	
15:35-16:10	Hufflepuff	Ravenclaw	Slytherin	Durmstrang
16:10-16:45	Durmstrang	Gryffindor	Ravenclaw	Gryffindor
16:45-17:20	Ravenclaw	Durmstrang		Hufflepuff
17:20-17:55	Slytherin	Hufflepuff		Slytherin
17:55-18:30	Durmstrang	Bøv-beton		Durmstrang
		Slytherin		Gryffindor
				Hufflepuff
				Bøv-beton
				Ravenclaw

10 Festaften

Fællesbesked inden spisning:

- FESTAFTEN :D
- Introducér *Bordopgaver* (sedler under tallerkenen)
- Konkurrencer i løbet af aftenen til den samlede kollegiekonkurrence
- Lækkerheds mad **Fluffy (Hyttemumserne)**

Ansvarlige: **C.S. Dickory**- Dagsansvarlig, **Igor Hookawilly**- QuizMaster

Fordeling af points:

- 1. plads = 100 points
- 2. plads = 60 points
- 3. plads = 30 points

Materialer:

- Bordopgaver: Sedler placeres under alle tallerkener
- Computer & Projekter sættes til; Studiestartssang og links til "sandt eller falsk"virker

10.1 Bordopgaver - sedler under tallerken

Ansvarlige: Introduceres af **C.S. Dickory** (dagsansvarlig) inden middag.

Materialer: Udklippet sedler fordeles under hver tallerken

Beskrivelse: Alle har fået en opgave, de skal udføre i løbet af aftenen. Man må IKKE vise sin seddel til andre.

10.2 Længste liste

Ansvarlige: **Igor Hookawilly**

Materialer:

- 6 * 5 stk. A4 papir
- 6 * 2 kuglepenne

Beskrivelse:

Kollegierne får udleveret papir og pen. De har derefter i fællesskab 60 sekunder til at notere så mange navne som muligt OG aflevere papiret til *aktivitetsansvarlig* inden for tidsrammen.

Emner:

- Karakterer i Harry Potter
- Studieretninger på DTU
- Planter
- Sliknavne
- Gæt på falske navne

10.3 Vandbund

Ansvarlige: [Flirt DelaSourz](#)

Materialer:

- 3 * 6 fyldte kander vand

Beskrivelse:

Vektorene fylder 3 kander vand til hvert kollegium. På NU, gælder det om, at alle kollegier skal tømme deres kander (og glas) først. Når holdet bliver færdig, skal alle på holdet tage deres hænder over hovedet. Quizmaster vurderer rækkefølgen. Vektorer agerer dommerer.

10.4 Sandt eller falsk med sjove videoer

Ansvarlige: [Preggo Draqfoy](#), [Daddy Langrøv](#)

Materialer:

- Projektor
- Anlæg
- 6 sjove videoer/gifs ([Preggo Draqfoy](#) har)
- 6 stk papir til at skrive svar på
- Hovedtelefoner

Hvert hold udvælger en person. En ad gangen skal de op foran og se en sjov video uden de andre kan se eller høre med. Derefter vælger personen om vedkommende vil fortælle hvad der skete i videoen eller en løgnhistorie. Derefter skriver hvert kollegium ned om de tror det er sandt eller falskt. Så viser videoen på storskærm. Rigtigt svar giver point. Der er seks videoer/gifs, så en fra hvert hold når at prøve.

10.5 Wing en aktivitet - Dårlig joke battle

Ansvarlig: [Luka Lovepuke](#)

Først forbereder alle kollegier en række dårlige jokes, må gerne skrives ned. Kollegierne dyster mod hinanden en mod en. En fra kollegiet læser en joke op - hvis modstanderholdet griner, har de tabt og det andet hold får et point. Antallet af grinende er irrelevant.

11 Rengøring

Ansvarlig (overordnet): Nazi **Igor Hookawilly**

Materialer

- Universalrengøring
- Glasrens
- WC-rens
- Store og små skraldeposer
- Gulvvask
- Mopper og koste

Står for at finde materialer frem og sætte de hold i gang der er færdige med et område. Hvis der ikke er mere der kan rengøres, er der som oftes brug for hjælp mht. læske.

Køkken	Gryffindor	Flirt DelaSourz
Toiletter	Ravenclaw	Daddy Langrøv
Spisesal	Slytherin	Flirt DelaSourz
Sovesale	Bøv-beton	Antabus Doubletår
Vektorværelse	Durmstrang	Luka Lovepuke
Gange	Hufflepuff	Daddy Langrøv
Udenfor	Alle	Luka Lovepuke

Hvis folk er tidligt færdige, vil **Preggo Dragfof** stå udenfor (kørselsansvarlig). Sørger desuden for, at der bliver hentet russer til betaling af læske undervejs. Konsulter med rengøringsansvarlig.

Dagsansvarlig hygger med læske udenfor i køkkengården, **C.S. Dickory!**

11.1 Minimumsrengøring i forskellige områder

Information fra wiki:

Hver opmærksom på at hyttefar siger at I kun behøver at feje gulvene og pletvaske hvor det er værst, da i alligevel skal betale for rengøring. Dette er løgn. Alle gulve skal være spejlplanke da hyttefar ellers sætter flere timer på rengøring. Denne fejl lavede jeg da spisestuen godt kunne have brugt en gang vask mere.

Udenfor:

- Der kigges efter KABSler, skodder og andre efterladenskaber.
- Miljøkæde
- Brækpatruljen sendes med vandekander.
- Husk områder bag huse osv.

Generelt:

- Eventuelle skilte fjernes
- Gaffa-tape/andet tape fjernes fra overflader/vægge
- Husk anlæg
- Husk førstehjælpskasse

Toiletter:

- Spejle tørres af
- Toiletter renses
- Der sættes nye skraldeposer i
- Hvis det ikke er vådt, fejes der inden der vaskes gulve
- Der vaskes gulve

Spisesal:

- Støvsugning
- Pletvask
- Vandrette overflader tørres af
- Borde stilles som på planen (tag gerne billeder ved ankomst)

Sovesale

- Støvsugning
- Pletvask
- Vandrette overflader tørres af
- Madrasser stilles som vi fandt dem (almindeligvis på højkant efter at de er blevet rystet)

Vektorværelse:

- Støvsugning
- Pletvask ved områder med øl
- Vandrette overflader tørres af
- Madrasser stilles som vi fandt dem

Gange:

- Støvsugning
- Pletvask
- Vandrette overflader tørres af
- Eventuelle skilte fjernes

12 Betaling af læske

Ansvar: **C.S. Dickory**

Tidspunkt: Under rengøring

Beskrivelse: Når der annonceres at læske skal betales, annoncerer vi at der er mulighed for at bestille pizza (og hvilke slags). Ved læske betalingen siger betaleren om de vil bestille en pizza, samt navn. Pizza bestilles til:

Anker Engelunds Vej 1

Bygning 101A

2800 Kgs. Lyngby.

13 Hjemkomst

Ansvarlig: **Alle**

Der er rullekram i Ballerup! Tilbage på DTU leger vi bufferlege i Grønnegården.

14 Bufferlege

Bufferlegene kan bruges, hvis man står og skal winge et lille tidsrum eller hvis man blot vil lege en leg.

Oprydningskonkurrence

Det hold der samler flest: Kapsler, cigaretter, you name it, op vinder hvad end du har lyst til at give dem. Men du kunne selvfølgelig give dem retten til at gå ind og vaske fingre, nu hvor de har samlet ting op fra jorden.

Rullekram

Alle holder hinanden i hænderne, i en cirkel, også er der én rus som skal begynde og rulle/dreje sin ind til en anden rus og sådan bliver de ved, indtil alle russerne står i en stor gruppe.

Petit

Alle står i en stor cirkel og holder på hinandens skuldre. Der står en person (f.eks. i midten) som kender legen og instruerer.

Sangen går "Petit.. Petit.. Petit, petit, petit, kvæk, kvæk, petit, petit, petit, kvæk, kvæk, petit. Petit. Petit." (De to første petit har lidt større pause imellem sig, indikeret af dobbeltpunktum, end de sidste to)

Der gæses et skridt fremad (startende med inderste ben) på hvert "Petit" og hoppes på "kvæk".

Sangen gentages et par gange, for hver gang rykker man et skridt indad i cirklen, og tager fat i personen en tand længere henne's skuldre, så man til sidst står og holder (eller forsøger at holde) på den person som står to pladser fra en selv. Derefter sætter alle samtidig sig ned og jubler over at man hviler på hinandens lår.

Muffin Man

Deltagerne stiller sig i en cirkel omkring en person i midten. Personen i midten starter legen ved at starte med at synge første vers, i løbet af verset hopper/danser man rundt i cirklen, inden verset er slut skal man stå foran en af de andre deltagere, som "svare" med andet vers. Tredje vers synges så sammen med alle der er i midten, det vil sige, personen der startede og den valgte. Cirklen bliver derfor mere og mere hullet, og der bliver flere og flere til at danse.

Vers 1

Do you know the muffinman

the muffinman, the muffinman?

Do you know the muffinman, who lives by cornylake?

Vers 2

Yes i know the muffinman

the muffinman, the muffinman

Yes I know the muffinman, who lives by cornylake

Vers 3

We all know the muffinman

the muffinman, the muffinman

We all know the muffinman who lives by cornylake

Alele

Ubåd/Torpedo

Folk deles ud på små hold. Disse hold stille sig på række med hænderne på skuldrene af hinanden, et godt stykke fra hinanden. Alle på holdet, på nær den bagerste, har lukkede øjne. Den bagerste skal forsøge at styre sit hold i retningen af de andre "ubåde", og ramme dem. Den bagerste klemmer i enten højre eller venstre skuldre, og klemmet bliver sendt videre igennem rækken, for at rette sin egen ubåd. Torpedoen bliver skudt af sted, når den bagerste klemmer begge skuldre samtidigt. Hvis man rammer er holdet ude og sådan bliver man ved indtil der ikke er flere ubåde.

Evolutionsleg

Æg, Hammerhaj, Kat, Albatros.

Man starter ud med at hoppe rundt, på hug og siger "æg, æg, æg" og når man støder ind på ét andet æg skal man spille "sten, saks, papir", til 1, om hvem der bliver til en hammerhaj. Når man er blevet haj svømmer mand rundt foroverbøjet, med en arm på tværs foran hovedet, imens man siger "Hammer, Hammer, Hammer". Sten, saks, papir endnu engang når man møder en haj.

Så bliver man til kat og siger "Miauw".

Derefter bliver man til Albatros og flyver nu rundt med sine vinger og siger "Squark!" og har vundet! Tillykke

Udvidelse: Man slutter som superman og siger "ssss, ssss, ssss", når man møder en anden superman; Sten, saks, papir. Taberen skal nu have begge hænder på viderens skuldre. Sådan forsætter kampen om hele verdens dømmet.

Mingle leg

Går rundt og siger: Mingle, Mingle, Mingle også bliver der kaldt et tal: 5 også skal russerne gå i grupper af 5. De som ikke får dannet en gruppe er ude.

Alle mine kyllinger kom hjem

Man stiller sig op på en række i den ene ende af banen. Midt på banen står ræven. Personen, der styrer legen, kalder, at alle, der opfylder et bestemt krav (fx har røde sko på), skal komme hjem. Dem, der opfylder kravet, skal løbe over på den anden side af banen. Ræven skal så forsøge at fange dem, der løber. Alle, der bliver fanget, skal stå på midten af banen og fange i de kommende rundter. Den sidste, der fanges, har vundet.

- Højde
- Antal søskende
- Antal lande, man har været i

Legen kan evt. udvides med, at man ikke må snakke med hinanden eller at alle undtagen 1 skal have lukkede øjne.

For flere lege se wikiens Lege

Kluddermor

Én vælges til at være kluddermor. Personen går lidt væk og lukker øjnene. De andre holder hinanden i hænderne og vikler sig sammen. Kluddermor kaldes ind for at kludre dem ud.

Ståtrold

En eller et par stykker vælges til at være dem, der skal fange de andre. Når man bliver fanget, skal man stille sig med spredte ben og armene ud til siden (som en sprællemænd). Man bliver reddet ved, at en anden, fri person, kravler gennem benene på en. Personen, der kravler gennem en andens ben, skal sige personens navn. Hvis f.eks. Myggen kravler mellem Smølfs ben, skal Myggen sige "Smølf".

Hyggestemning

Ligge på jorden, med hovederne på hinandens maver. Primært til hyggestemning, kan ikke bruges som underholdning.

Frostbox

Man forklarer ikke reglerne i frostboxs

Massagestemning

Dan en rundkreds og giv hinanden massage.

Rækkefølgeleg

Der gives en opgave og herefter stiller russerne op i rækkefølge. F.eks:

- Alder
- Skostørrelse
- Fødselsafstand til rådhuspladsen i KBH
- Hårlængde

15 Hvem-kan-hvad

Kryds betyder - jeg elsker det, jeg er helt tosset med det. Dvs. er der ikke kryds, er det IKKE den, du skal gå hen til. Så bliver vedkommende ked af det. Og ked af det betyder Minttu, og det er så upraktisk på en ædru rustur.

	Opkast	Blod	Knogler	Urin	Ekskrementer	Vold
Antabus Doubletår	x	x	x	x	x	x
Flirt DelaSourz	x			x	x	x
C.S. Dickory	x	x		x	x	
Igor Hookawilly		x	x	x		x
Daddy Langrøv	x	x	x	x	x	x
Preggo Draqfoy	x	x	x	x	x	x
Luka Lovepuke	x	x	x	x	x	
Fluffy Fimse	x	x	x	x	x	x
Fluffy Flashy	x			x	x	x
Fluffy Flappy	x			x	x	x

16 Dagsansvarliges højre hånd #HvemErHvorSkemaet

Vektor	Vågen	Sover	Bemærkning
Preggo Draqfoy			
C.S. Dickory			
Luka Lovepuke			
Flirt DelaSourz			
Igor Hookawilly			
Daddy Langrøv			
Antabus Doubletår			