

Alkoholfri weekendrustur på Pedersø

Pedersborg 2018
All hail Den Almægtige Peder

Drejebogen tilhører:

Chickney Lee



SPOILER ALERT!



Figur 1: Stop med at læse videre

Denne drejebog er ment som en hjælp til vektorer og KABS på Alkoholfri Rustur 2018! Drejebogen indeholder en udførlig beskrivelse af turens aktiviteter, og du kan derfor risikere at ødelægge meget af det sjove ved turen, hvis du læser videre.

Hvis du ikke er ejer af denne bog og har fundet den tilfældigt, kan den ved aflevering til retsmæssige ejermand indkassere 1 stk. sodavand. Ejermandens navn står på forsiden.

Indhold

1	Praktisk info	3
1.1	Akut information	3
1.2	Lokal information	3
2	Overordnet plan	4
3	Ansvarligveste	4
3.1	Regler	4
3.2	Vagtplan	4
3.3	Køkkenansvarlige	5
3.4	Tjanseskema	5
4	Sovefordeling	6
5	Bordfordeling	7
6	Morgenrejsning	7
7	Hvem-kan-hvad	8
8	Hvor-er-hvem-skemaet	8
9	HOW TO KAOSmøde	10
10	Klargøring af hytter	11
10.1	Hentning af varervognen	11
10.2	Bumsebefængt KABS ankommer til Peders Ø	11
10.3	Afmålinger	11
10.4	Skader ved ankomst!!!	12
11	Fredag	13
11.1	Tidsplan	13
11.2	Afgang	14
11.2.1	Busplan	14
11.2.2	Vektorer	14
11.2.3	Buspladser	14
11.2.4	Ansvar	15
11.2.5	Underholdning	15
11.2.6	Speed dating	15
11.2.7	Jokes	17
11.3	Turen hjem	17
11.3.1	Ansvar	18
11.3.2	Underholdning	18
11.4	Hjemkomst	18
11.4.1	Fælles farvel i Ballerup	19

11.4.2	Ankomst på Lyngby	19
11.5	Velkomst	20
11.5.1	Praktisk informationer	20
11.5.2	Hytteregler:	21
11.5.3	Læske	21
11.6	Fredag eftermiddag	23
11.6.1	Intro for grupper alene	23
11.6.2	Lege for gruppen alene	23
11.6.3	Fælles ryste sammen lege og buffer lege	23
11.7	Natteløb	26
11.7.1	Poster - Hvem står for hvad?	26
11.7.2	Kort over posternes placering	28
11.7.3	Poster	29
11.7.4	Samlet point-skema	33
11.7.5	Materialeliste til natløb	33
11.7.6	Plan B hvis regnvejr	34
11.7.7	Bufferlege	35
12	Lørdag	37
12.1	Tidsplan	37
12.2	Fri leg	38
12.3	Lørdag Eftermiddag	40
12.3.1	Ingeniørleg - Kom væk fra øen	40
12.3.2	Afslutning	45
12.4	Lørdag aften	47
12.4.1	Oppyntning	47
12.4.2	Underholdning under maden	47
12.4.3	Underholdning efter maden	47
12.4.4	Køkkenhjælp	47
12.4.5	Selve festaftenen	47
12.4.6	Materialeliste	47
13	Søndag	49
13.1	Tidsplan	49
13.2	Rengøring	50
13.2.1	Minimumsrengøring i områderne	51
13.3	Pizza	54
14	Læske og pant	55
14.1	Læske-forberedelse	55
14.2	Læske To-Do skemaer	55
14.3	Pantsortering	55

15 How to Mosemaskinen	56
15.1 How to Køb Læske	56
15.2 How to login	57
15.3 How to Users	58
15.4 How to Products	58
15.5 Transactions	59
15.6 How to Penge	59
15.7 How to Mos	60
16 Førstehjælp	62
16.1 Almindelig førstehjælp på Rustur:	62
17 Forventningsafstemning	64
18 Materialeliste:	70
18.1 Busunderholdning	70
18.2 Natteløb	70
18.3 Fri leg	70
18.4 Ingeniørleg	70
18.5 Festaften	71
18.6 Rengøring	71

1 Praktisk info

Pedersborghyttens adresse:

Pedersborg Huse 19, 4180 Sorø

+45 40 21 99 54: Hyttefar (Claus Rasmussen):

+45 77 42 44 44: PF (Inge)

+45 45 93 44 44: Europcar Lyngby, Firskovvej 8, 2800 Kgs. Lyngby

1.1 Akut information

112: Alarmcentralen

114: Politiet

114: Nærpolitiet Sjælland

82 12 12 12: Giftlinjen

70 15 07 08: Akuttelefonen

70 10 20 30: Sygetransport (Falck)

70 15 07 00: Lægevagten (16:00-08:00, hverdagene og weekend).

57 83 30 30: Lægehuset, Rådhusvej 12, 4180 Sorø (08:00-16:00).

På hyttens kontor (rum 1) er listen med telefonnumre på håndværkere, myndigheder o.lign., som man kan få brug for under opholdet.

1.2 Lokal information

Nærmeste sygehus: Slagelse Sygehus, Akutafdelingen: Ingemannsvej 50, 4200 Slagelse

Husk at ringe til Akuttelefonen (70 15 07 08) før der køres til skadestuen.

Apotek:

Sorø Apotek: Storegade 19 A, 4180 Sorø

Indkøb:

Rema 1000: Elmebjergvej 15, 4180 Sorø

Tankstation:

Tankstation F24: Holbækvej 97, 4180 Sorø

2 Overordnet plan

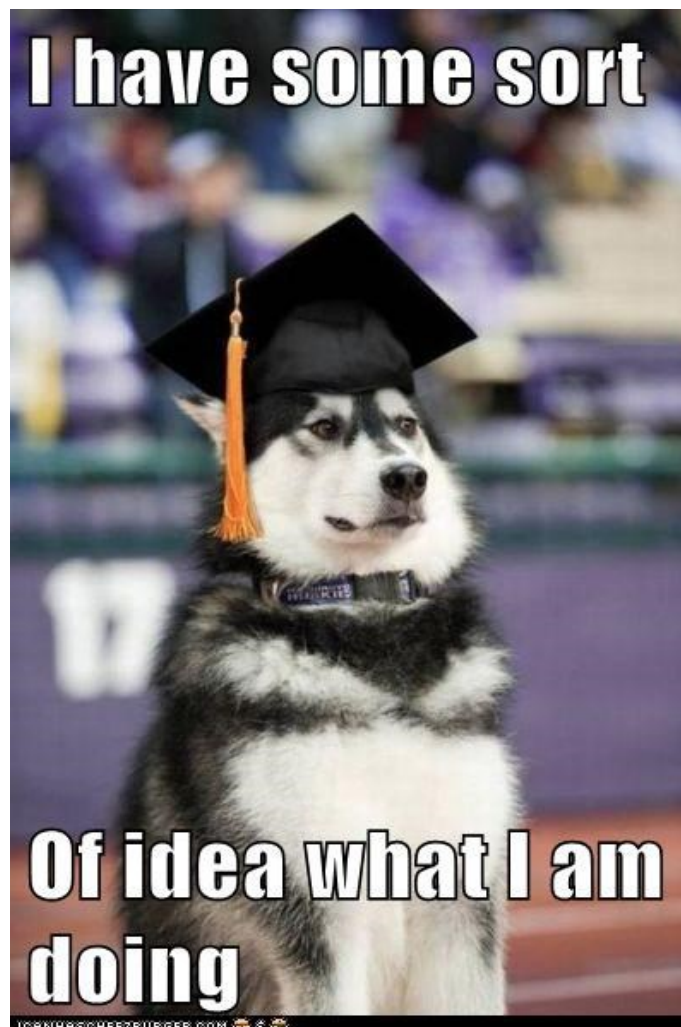
	Fredag	Lørdag	Søndag
Morgen		Rektor/Dekan	Rengøring + betaling af læske
Formiddag		B18 +IDA	Afgang
Middag	Ankomst	Frokost + fri leg	Hygge og Pizz
Eftermiddag	Ryste sammen	Ingeniør leg + fri leg	
Aften	Natteløb	Festaften	

3 Ansvarligveste

3.1 Regler

- Ædruvesten må aldrig bæres af andre end vektorer/KABS
- Ædruvesten skal altid respekteres
- Dagsansvarlig har altid det sidste ord i problemer/cases der skal løses
- Kørselsansvarlig skal altid have mulighed for at køre

3.2 Vagtplan



Vagt - start	Vagt - slut	Dagsansvarlig	Kørselsansvarlig
Afgang	Lør 7:00	Klaptorsken	Kaptajnen
Lør 7:00	Lør 18:00	Carsten	Flemming
Lør 18:00	Hjemkomst	Matrussen	Obersten

3.3 Køkkenansvarlige

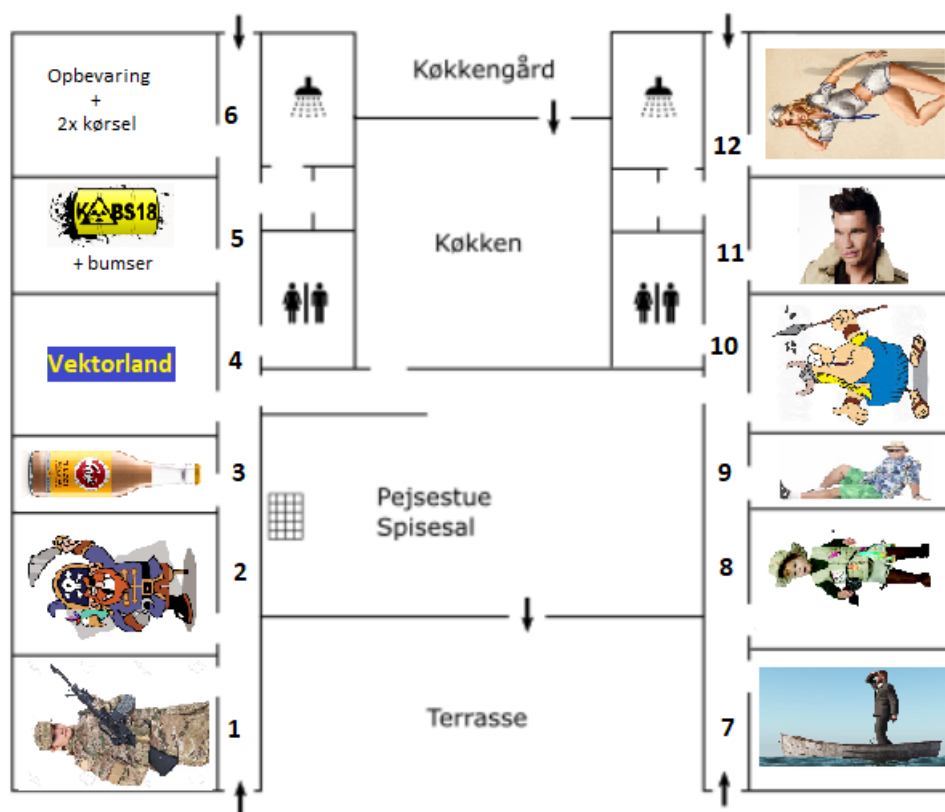
Dag	Køkkenansvarlig
Fredag	Dem Dem
Lørdag	Noot Noot
Søndag	Nak Nak



3.4 Tjanseskema

	Fredag	Lørdag	Søndag
Morgenmad		Skibbrudne	Turister
Oprydning		Turister	Fiskere
Frokost		Vikinger	
Oprydning		Divaer	
Aftensmad	Fiskere	Frivillig	
Oprydning	Matroser	Alle ish	
Dessert		Militær	
Oprydning		Pirater	

4 Sovfordeling



- | | |
|---------------------|---------------|
| 1. Militær | 7. Skibbrudne |
| 2. Pirater | 8. Fiskere |
| 3. Læskerum | 9. Turister |
| 4. Vektorværrelse | 10. Vikinger |
| 5. Peder og Bombz | 11. Divaer |
| 6. Kørselsansvarlig | 12. Matroser |

Der er 4 ekstra madrasser på læske-værelset (3). Der skal rykkes 2 madrasser fra læskerummet (3) til **Turister** (9) og 2 madrasser fra læskerummet (3) til **Divaer** (11). Kørsel og første der går i seng/selv lyster, sover i opbevaringsrummet. Der printes skilte til dørene

5 Bordfordeling

- Bordene opstilles i par af 2 (Uden mellemrum mellem bordene), helt op ad væggen, så der er gang i den ene side af lokalet.
- Der skal være 5-6 rækker
- Et hold pr. bord. Altså to hold sidder ved siden af hinanden
- Holdene roterer lørdag. Man sidder sammen med de samme fredag og søndag
- Bumserne og KABS må fordele sig, hvor der er plads :)

Fredag

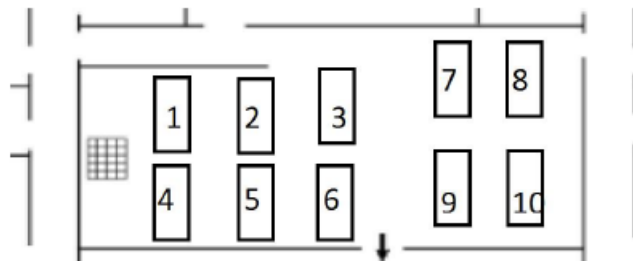
- Militær + Skibbrudne
- Fiskere + Vikinger
- Turister + Matroser
- Divaer + Pirater

Lørdag

- Skibbrudne + Pirater
- Vikinger + Matroser
- Divaer + Fiskere
- Turister + Militær

Søndag

- Militær + Skibbrudne
- Fiskere + Vikinger
- Turister + Matroser
- Divaer + Pirater



6 Morgenrejsning

Dag	Dans	Ansvarlig	Musikansvarlig
Lørdag	Pong Dance	Chickney Peder Kaptajnen	Wifi
	Space Invaders	Obersten Carsten	
	Left Outside	Matrussen Obersten	
Søndag	Space Invaders	Kaptajnen Carsten	Chickney
	Witch Doctor	Matrussen Wifi Peder	
	Bird Machine	Klaptorsken Flemming	

7 Hvem-kan-hvad

Vektor	Blod	Bræk	Afføring	Voldsomme skader	Vold	Følelser	Minimal søvn	Råbe	evt.
Carsten	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	
Chickney	✓	✓	✓	(✓)		✓	✓		
Matrussen	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	
Klaptorsken	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	
Wifi	✓			✓	(✓)	✓	(✓)	✓	
Flemming		✓	✓		✓	✓	✓	✓	
Kaptajnen	✓			✓	✓			✓	Stoffer og påvirkning
Obersten	✓				✓	✓	✓	✓	
Peder	✓	✓		(✓)		✓	✓	✓	

Bombz kan ikke allergier

8 Hvor-er-hvem-skemaet

Vektor	Vågen	Sover	Bemærkning
Peder			
Obersten			
Kaptajnen			
Flemming			
Klaptorsken			
Chickney			
Matrussen			
Wifi			
Carsten			
Bombz			



9 HOW TO KAOSmøde

Ansvarlig for KAOSmøder er den dagsansvarlige
Møderne holdes som minimum to gange dagligt - tidspunkterne kan ses i de detaljerede tidsplaner.
Et Kaosmøde skal helst tage max 15 minutter!

Overordnende punkter der bør snakkes om til kaosmøde:

- Bumseupdate
- Hvad er der sket? Gik alt som det skulle i går?
- Hvordan var tidsplanen?
- Hvordan har hyttefar det?
- Er der sket nogle materielle skader?
- Nogle russer som vi skal være særligt opmærksomme på af en eller anden grund?
- Gennemgang af dagens program
- Hvad skal vi fokusere på i dag
- Den alkofrie fælleskrammer!



10 Klargøring af hytter

10.1 Hentning af varervognen

Ansvarlig Bombz åhh nej ikke ansvar...

Hyttebumserne afhenter varevognen torsdag formiddag, d. 23. August hos Europcar Lyngby: Firskovvej 8, 2800 Kgs. Lyngby.

10.2 Bumsebefængt KABS ankommer til Peders Ø

Ansvarlig Peder

- 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 væggene eller manglende døre (Tag billeder)
- Tag billeder af følgende steder i hytten ved ankomst og afgang: Skraldespande, Skader ved ankomst samt fejl og mangler, rengøring og hvordan borde/stole står.
- Skab overblik over lokalerne: Sovesale (Hvem skal sove hvor), arrangørtrum, festlokale, spisesal, pejsestuen, samt læskerummet.
- Tøm bilen
- Musikanlæg skal opsættes i festlokalet, således at det ikke ødelægges ved et uheld. Tape som afgrænsning - test lydstyrken
- Tjanseskema og dagsplan skal hænges op i spisesalen
- Skilte og citater hænges op med abesnot, Vigtigst er adgang forbudt-, sove- og køkkenskilte, f.eks. "Vask hænder" etc.
- Toilettepapir, papirservietter og håndsæbe fyldes op
- Elmåler og varmtvandsbeholder aflæses
- Opsæt askespande og afgræns rygeområde med maler-tape
- Kontakt naboer, sig "Hej" og at de kan ringe, hvis vi larmer for meget.

10.3 Afmålinger

Elmåler:

Varmtvandsbeholder:

11 Fredag

11.1 Tidsplan

Tid	Aktivitet	Sted/Bemærk/Materialer	Ansvarlige
15:30	Mødes med de søde russer	Bygning 101 Indgang A	Chickney Flemming Obersten Matrussen Kaptajnen Klaptorsken
16:00	Afgang fra Lyngby	Sørg for at krydse alle russer af	Flemming
16:15	Mødes med de søde russer	Ballerup hovedindgang	Carsten Wifi
16:45	Afgang fra Ballerup hovedindgang	Kryds af og giv badges.	Flemming
18:00	Ankomst	Introtale og plads fordeling og badger badger	Peder
18:15	Teambuilding i tværhold	ûber alles	Alle
18:45	Tjansehold KAOSMØDE	Fiskere dækker bord	Klaptorsken
19:00	Aftensmad	Spisesalen	Bombz
19:45	Tjansehold og fælles teambuilding	Matroser skal rydde op og joiner de andre senere	Matrussen
20:15	Teambuilding for alle Klargøring til natteløbet		Klaptorsken og Peder hygger videre mens alle andre gør klar
20:45 - 23:00	Natteløb	Rundt omkring n'stuff	Alle
23:30	Natmad	Spisesal	Bombz
03:00	Godnat		Klaptorsken

11.2 Afgang

11.2.1 Busplan

Tid	Plan
15:30	Mødes med russer ved 101
16:00	Afgang Lyngby
16:25	Ankomst Ballerup hovedindgang
16:45	Afgang Ballerup
18:00	Ankomst Pedersborg

11.2.2 Vektorer

Vektorer i Lyngby:

- Flemming
- Chickney
- Kaptajnen
- Matrussen
- Militær
- Klaptorsken

Vektorer på Ballerup

- Carsten
- Wifi

Følgende har ansvar for Ballerup vektorenes hold fra Lyngby

- Skibbrudne - Flemming
- Vikinger - Matrussen

11.2.3 Buspladser

Bussen fyldes op bagfra, og der alterneres mellem at henvise holdene til højre og så venstre side af busserne. HUSK at sørge for ekstra pladser til Ballerusserne. Holdene bliver krydset af i følgende rækkefølge

1. Matroser
2. Fiskere
3. Turister
4. Skibbrudne
5. Divaer
6. Vikinger
7. Militær
8. Pirater

11.2.4 Ansvar

Busansvarlig: Flemming

På busturen er der forskellige ting der skal gøres:

- Busansvarlig går gennem bussen og tjekker der er poser ved hvert sæde
- Busansvarlig skal spørge chaufføren, om vi må gå rundt i bussen #EllersIngenSpeedDating
- Busansvarlig står i døren og krydser folk af når russerne skal ind i bussen
- Efter ankomst går busansvarlige igennem bussen og tjekker der ikke ligger dåser/skrald
- Efter ankomst har alle der ikke er busansvarlig ansvaret for at lede russerne ind i sovesalen
- Busansvarlig har også ansvaret for at kommunikere med buschaufføren
- Busansvarlig styrer mikrofonen og giver beskeder ud

I bussen serveres sodavand, hvor man kan streges for at tage.

11.2.5 Underholdning

Ansvarlig: Flemming

På vej fra Lyngby til Ballerup får russerne tid til at snakke, sig at de kan spørge hinanden om

- Navn
- studieretning
- Hjemstavn (hvor kommer man fra)

Efter lidt tid kan man give dem noget andet at tale om

- Hvad de glæder sig mest til ved at starte
- Hvad fik dem til at vælge deres retning

11.2.6 Speed dating

Tid: Starter når vi forlader Ballerup.

Russer får et spørgsmål, de taler med sidemanden, hver person har 30 sek. til at tale, 1 min i alt. Efter tiden roterer de. Yderste person rejser sig og går 1 plads med positiv omløbsretning og sætter sig ned. Får vi ikke lov til at russerne rejser sig, bliver de siddende og vi får dem til at tale med dem der sidder foran/bagved eller overfor

Spørgsmål

- Hvorfor har du valgt din studieretning?
- Hvordan slapper du bedst af?
- Marvel eller Dc?
- Hvad er tre ting du ikke kan leve uden?
- Kebab eller Mcdonalds?
- Hvad ville du gøre hvis du vandt lotto?
- Hvem ville du helst være strandet på en ødet ø med?

- Pokemon eller Digimon?
- Yndlings disney film?
- Hvad er integralet af $x/\ln(x)$?
- Yndlings fag fra gymnasiet?
- Leverfidus eller skum postej?
- Hvad vil du gerne gøre igen?
- Har nyhedsværter bukser på?
- Hvis du fik mulighed for at leve på Mars, men ikke kunne vende tilbage til jorden, ville du så gøre det?
- Er en hotdog en sandwich?
- Er det ok at dabbe?
- Hvad er straffen for at dabbe?
- Du holder middag, du kan invitere hvem som helst, fiktiv eller ægte, død eller levende, hvem inviterer du?
- hvilken kål identificerer du dig selv som?
- Hvilken frugt minder din makker dig mest om?
- Hvor gammel bliver en ræv?
- Er speed dating slut nu?



11.2.7 Jokes

Joke Telefon:

Et telefonnummer offentliggøres (**Flemming** - 21 64 33 22), og folk kan sende jokes anonymt. De læses op - husk at være kritisk mht. grovhed

- Hvorfor sidder den orblinde løve oppe i træet? Fordi den har læst, at den er dyrenes kogle.
- What's brown and sticky? A stick
- Hvad hedder de græske guders kokebog? Zeus og kartofler
- Hvad kalder man et får uden ben? En sky
- Hvad hedder en gris på Mars? Et Marssvin
- Hvad hedder den fattigste konge i verden? Kong Kurs
- Hvorfor sidder den ordblind gepard og spiser blæk? Fordi at den har læst den er verdens hurtigste printer
- To mus tygger på en filmrulle, så siger den ene "Jeg kunne bedre lide bogen"
- What do you call a game where two Germans are throwing bread at each other? Gluten Tag
- Kannibalen sagde under sin retssag "hvis jeg er hvad jeg spiser, så er jeg en uskyldig mand"
- Lige siden den dag jeg blev arkæolog, har min karriere været i ruiner
- En englænder, en franskmænd, en spanier, og en tysker sad i en bar, bartenderen spurgte om de kunne se ham, de svarede i rap "yesouisija"
- Hvad kalder kannibalerne en telefonbog? Et menukort
- Hvorfor fniser den orblinde blåhval på bunden af havet? Fordi den har læst at den er verdens største pjattedyr?
- Har I hørt om den mexicanske togrøver? Han havde et loco motiv
- Hvad er forskellen på en løve og en giraf? En giraf kan løve, men en løve kan ikke giraf
- En kemiker, en fysiker og en statistiker er på jagt, efter lidt vandring finder de et dådyr, og kemikeren tager sigte, skyder, og rammer 5 meter forbi til venstre. Ved et mirakel flygter dådyret ikke, og fysikeren tager sigte, skyder og rammer 5 meter til højre. I det fysikeren rammer forbi, rejser statistikeren sig op og udbryder "VI FIK DEN!!"
- Hvad er forskellen på en færge og en boksehandske? Den ene tuder i havnen, og den anden havner i tuden
- Hvad er forskellen på en and? Den går hverken med slips (skud ud til klaptorsken)
- Hvad skal et æg bruge, hvis den brækker benene? Æggestokke

11.3 Turen hjem

Tabel 1: Busplan

Tid	Plan
11:00	Afgang Pedersborg
12:00	Ankomst Ballerup. Farvel og fælleskrammer
12:45	Ankomst Lyngby + Piz

11.3.1 Ansvar

Ansvarsposterne er det samme som på turen ud.

Busansvarlig: Flemming

Vigtigt, dem som skal af på Ballerup skal sidst ind i bussen

Husk at spørge om vi må lave et kvarters afsked på Ballerup

- Busansvarlig går gennem bussen og tjekker der er poser ved hvert sæde
- Busansvarlig står i døren og krydser folk af når russerne skal ind i bussen
- Efter ankomst går busansvarlige igennem bussen og tjekker der ikke ligger dåser/skrald
- Busansvarlig har også ansvaret for at kommunikere med buschaufføren
- Busansvarlig styrer mikrofonen og giver beskeder ud

11.3.2 Underholdning

Materialer til Busunderholdning

- 25 x Tip-en-vektor-papir
- 25 x Blyanter (skriveredskaber)

Tip-en-vektor

Russerne får et papir med forskellige historier og tre mulige vektorer for hver historie. Papirene, der udelukkende indeholder historier og IKKE citater, bliver delt ud, så det er til én rus og deres sidemakker, altså 2 russere per papir. Gættene bliver skrevet ned på tip-en-vektor-papiret. Efter at alle har svaret, offentliggør Flemming svarene over mikrofonen, så russerne kan følge med i deres papirer.

Gæt et navn:

Telefon: 21 64 33 22

Der bliver nævnt en vektor russerne skal gætte vektorens falskenavn. skal sendes til Joketelefonen, og vi læser nogle af de gode gæt op før det rigtige navn bliver sagt.

Jeeeeeeeeeg havde engang en laborant
Det har jeg ikke mere
For han tog fejl af H₂O og H₂SO₄
Kemi, kemi, kemi, kemi, kemi, kemi
Hey kemi, kemi, kemi, kemi, kemi, kemi, hey

11.4 Hjemkomst

Ansvarlig: Matrussen

Tidspunkt: 12:00 - 12:15

Det kunne være fedt med en ordentlig afsked sidste gang vi alle er samlet på Ballerup campus. Hvis Busfader tillader det, vil vi bruge lidt tid på Ballerup campus til at sige ordentligt farvel.

Jeeeeeeeeeg havde engang et overskæg
det har jeg ikke mere
For jeg hældt vand i HCl og lortet eksploderet
Kemi, kemi, kemi, kemi, kemi, kemi
Hey kemi, kemi, kemi, kemi, kemi, kemi hey

11.4.1 Fælles farvel i Ballerup

På Ballerup får vi alle ud af bussen og får dem til at lege et par bufferlege, fælleskram og et fælles farvel.

Rullekram Alle stiller sig i en cirkel med hinanden i hænderne. En person, helst en vektor som har meget plads omkring sig, slipper den ene hån og begynder at dreje om sig selv eller rulle. Efterhånden ruller alle sig om den første person og det slutter som et stort fælleskram.

Petit

En anden god ide er petit, men man slutter så akavet at det ikke er en afslutningsleg.

Afslutning

Afslutningsvis kunne man stille sig i en stor cirkel med armene om hinanden og en vektor kan råbe tak for en god tur og et par kommentarer om hvor dejlige og søde de forhåbentlig har været og ønske dem en god studiestart.

11.4.2 Ankomst på Lyngby

Ved godt vejr ventes der i Grønnegården. Ved dårligt vejr på Landingsbanen i 101 - eventuelt den ved KB da de åbner klokken 14. Hvis der er stemning for det, kan man lege bufferlege mens man venter på pizza. Se sektion med bufferlege Fredag eftermiddag section 11.6.3.



Jeeeeeeeeeg havde engang en tissemand
Det har jeg ikke mere
For jeg tog fejl af glidecream og noget der virkelig svir
Kemi, kemi, kemi, kemi, kemi, kemi
Hey kemi, kemi, kemi, kemi, kemi, kemi hey

11.5 Velkomst

Ansvarlig: Peder

Sted: Spisesalen (ved regn), Lige hvor vi er sat af bussen (ved tørt)

Peders titler (læses op af Carsten):

Kannibalernes gud!

Barn af storm og efterkommer af Wilson, enevældige hersker over Pedersborg på øen Pedersø, retmæssig herre til de 7 have og en svømmepøl, den største samler af kokosnødder, med de største kokosnødder og vogter af øens hemmelighed. Men I kan bare kalde mig Peder (siges med dialekt)

Alle vektorer præsenterer sig:

- Vektornavn (for guds skyld ikke jeres falske navn...)
- Hold
- Retning på DTU
- Semester

TALLEN:

Velkommen til Pedersø! I skal i denne weekend lære hinanden at kende og kæmpe for at samle ressourcer for at slippe væk fra denne ødet ø før I bliver spist af de indfødte. Der vil i løbet af weekenden blive uddelt points til de forskellige hold, ikke bare for at vinde, men også for team spirit, udholdenhed og kløgt.

11.5.1 Praktisk informationer

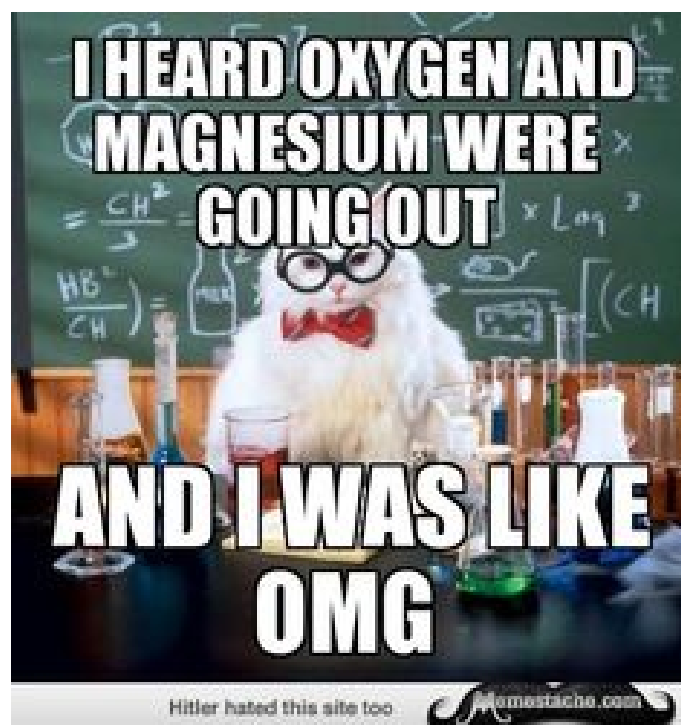
- **Drejobog:** KABSelabse og vektorer har nogle papirer/hæfter. Disse indeholder nogle labre detaljer om weekenden, og hvis I læser den, ødelægger I alt det sjove for jer selv. Ergo hvis I finder en drejobog, som ligger og flyder, så giv den til den retmæssige, glemsomme ejer og modtag nogle points eller et awesome badge.
- **Ansvarlige:** I har nok opdaget, at der er nogle af vektorerne, der 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 dagenes udfordringer og overlevelse, stiller vi alle herude (græsplænen 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, eller der er noget andet 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.
- **Bade:** I hver side af hytten findes der bade som er markeret som drenge og pige bade.
- **Badekar:** I spisesalen står der en stor plastkasse. 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 for at slippe væk fra øen, er tiden lige gyldig. 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 denne weekend, er der også nogle regler der skal overholdes:

11.5.2 Hytteregler:

- **Rygepolitik:** Der må kun ryges udenfor i rygeområdet, og skodder hører til i sand-spandene
- **Dansk lovgivning:** Selvom dette i princippet er på en øde ø, 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 (ulovlig: Stoffer, våben, alkohol og det dårlige humør) 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 aktiviteterne, så kontakt dagsansvarlig hurtigst muligt.
- **Området:** Da vi er samlet for at kæmpe for overlevelsen her på Pedersborg, bedes I at 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 med vest.



11.5.3 Læske

Præsentation af **Matrussen**

- **Hvad er læske?** Da det er vigtigt at holde sig hydreret, har vi anskaffet nogle lækre drikkevarer/læske til weekenden. Disse står i spisesalen.

- **How to læske?** For at afregne hvem der drikker hvad, har vi et smart system - Mosemaskinen. Det er dejligt simpelt; du skanner din stregkode i din keychain, du skanner din vare (på papiret liggende ved mosemaskinen, ikke på flasken), du scanner din multiplier (antallet du vil have af varen), og til sidst din stregkode igen. Hvis I prøver at sige det sammen med mig - Scan dit kort, scan din vare, scan din multiply, scan dit kort.

TODO Studiestartsregler



11.6 Fredag eftermiddag

Tidspunkt: 18:15

Ansvarlig: Alle

11.6.1 Intro for grupper alene

Når russerne har fået lov til at lægge deres ting går man i gang med at lære hinandens navne og lære hinanden at kende. Lav desuden et kampråb.

Vurder hvor lang tid der skal bruges alt efter tid og effektivitet.

Ifølge tidsplanen ankommer vi kl. 18:00 og der er spisning kl. 19:00. Den time bruger russerne sammen med deres egne grupper. Hvis vejret er til det kan de gå udenfor. Hvis ikke må de blive på deres værelser. De er sammen med deres egen vektor. Hvis de løber tør for ting at lave kan deres vektor starte nogle lege med dem.

11.6.2 Lege for gruppen alene

Antal kropsdele legen Denne leg kræver at man leger den et sted hvor folk er ok med at røre og sætte sig på gulvet/græsset. Vektoren der styrer legen siger et antal kropsdele der skal røre gulvet, og russerne skal nu sørge for at kun disse kropsdele rører gulvet. Hvis russerne har let ved det kan man udfordre dem til også at skulle danne et billede eller en figur. Husk at kigge på gruppen og vurder om de er ok med kropskontakt så tidligt, og om de er atletiske nok til at klare sværere opgaver. Eksempler:

- 8 fødder, 5 hænder, 4 numser
- 7 hænder, 4 skuldre, 2 hoveder, 6 fødder, 2 numser
- 3 knæ, 4 hænder, 4 hoveder, 5 fødder
- 5 hænder, 5 fødder, 5 numser – en geometrisk figur

Skyde-Navneleg

kort forklaring: Alle stiller sig i en cirkel undtagen en der er i midten. Den i midten peger på en tilfældig personen og siger "bang". Personen er blevet beskudt og skal dukke sig. Den der dukker sigs 2 naboer skal nu skyde hinanden, men i stedet for at sige bang, skal de sige den de skyder pås navn. Den person der døde bytter plads med ham i midten.

Lang forklaring: Man stiller sig i en cirkel. En person står i midten. Personen i midten har en pistol. De peger nu på en og råber BANG! Personen der bliver skudt på skal nu dukke sig inden personen bliver skudt. En vektor bestemmer om personen dukkede sig hurtigt nok eller blev skudt, men Vektoren sørger for at kuglen rejser langsomt, da legen handler om at lære hinandens navne. Hvis personen når at dukke sig hurtigt nok og overleve skal personens to naboer skyde mod hinanden. I stedet for at sige bang skal de sige den person de skyder mods navn. Den person der blev skudt først bytter plads med den i midten. Hvis begge skyder lige hurtigt skyder den i midten en ny. Hvis en af dem ikke kan den andens navn giver de lige hånd til deres morder og hører navnet igen. Hvis ingen af dem kan hinandens navne skyder personen i midten en ny, og de giver hånd og hører navnene af hinanden.

11.6.3 Fælles ryste sammen lege og buffer lege

Tidspunkt: 19:45 - 20:35

Sted: På græsplænen

Hovedansvarlig: Peder og Klaptorsken

Der leges fælleslege for alle. Russerne der skal tage af bordene joiner bare når de er færdige. Målet er at være på græsplænen, også hvis det regner lidt. Hvis det regner rigtig slemt må vi prøve at mase russerne ind i spisesalen, men det er en absolut nødløsning. Ryste sammen legene efter aftenssmad er ikke påkrævet. Russerne kan selv vælge om de vil være med. Vektoren der styrer det skal også sørge for at stoppe legen i tide til at give russerne en pause før

natløb.

Imens der leges, sætter andre vektorer op til natteløb.

Petit Alle russere stiller sig i en cirkel og en eller flere vektorer står i midten og instruerer. Hvis der er flere kan de vise de andre hvordan man gør indefra. Man starter med det inderste ben og man tager et skridt ved hver petit, og hopper ved kvæk, kvæk. Alle råber "Petit.. Petit.. Petit, petit, petit, kvæk, kvæk, Petit, petit, petit, kvæk, kvæk, petit, petit, petit" Efter hver runde gør man cirklen mindre og fra at holde på skuldrene på den foran holder man skuldrene på den foran den foran. Derefter gentager man råbet igen. Dette gentages igen så man holder på den 2 foran og cirklen bliver mindre. Efter at have færdiggjort denne tredje runde beder man alle russer sætte sig ned på skødet af den bagved, og når det har sat sig lidt løfter man armene og jubler og opfordrer til at gøre det samme.

Rækkefølge leg Alle russer samles på græsplænen. En vektor er ansvarlig for at råbe en organiseringstema op, for eksempel skostørrelse. De skal nu organisere sig i rigtig rækkefølge som starter foran vektoren der råber. Efter hver organisering skal en vektor gå langs linjen og spørge om det lykkedes. Efter hver organisation skal russerne introducere sig for den foran og den bagved. Hvis russerne har meget let ved legen giver man dem flere udfordringer, som for eksempel at der er forbudt at tale sammen.

- Stil jer i alfabetisk rækkefølge efter fornavn
- Antal søskende
- Alder
- Højde
- Skostørrelse

Kramme helvede Alle samles i en stor gruppe på græsset. De skal nu organiseres i krammegrupper. Vektoren råber et tal. Hvert tal er antallet i den krammegruppe der skal dannes. For eksempel kan vektoren råbe 3 og så skal alle danne krammegrupper på 3. Vektoren skal sørge for at variere tallene. Start med nogle mellemstore tal, og når folk har krammet et par gange er de ok med at kramme 2 for eksempel. Vektoren kan få gange råbe tal som 1 eller 2 eller tal der er 1-5 under deres aktuelle antal. En afslutning af legen kunne være at råbe tallet 0 og erklære at de alle døde. Alt efter humøret, og om folk ville være ok med at stå at vente, så kan man lege en eliminations version, hvor folk dør hvis de ikke opretholder antallet.

Evolutionsleg Alle går i samlet flok. Der er forskellige stadier man skal igennem, for at blive DTU'er og vinde! Alle starter som gymnasieelev, og går rundt imellem hinanden. Måden du kommer til næste trin er ved at mødes med en anden som er på samme stadig som dig. I "slår" så sten-saks-papir og den der vinder, rykker videre til det næste trin. Når legen er slut, vil der ende med at være rigtig mange maskinstempler, og kun en fra hvert af de andre stadier tilbage.

Stadier

- Gymnasieelev
 - Glor på skriver på mobilen.
- RUC'er
 - Luftguitar eller krammer sig selv.
- KU'er
 - Tyrer kaffe (latté) ned.
- CBS'er
 - Fyr penge afsted ud i luften.

- DTU'er
 - Stræk armen op som Supermand.

Polariseringsleg Folk står på græsplænen og den ene side bliver etableret som "valgmulighed 1/ja" og den anden som "valgmulighed 2/nej". Folk får spørgsmål og de skal gå til en af siderne. De kan også få spørgsmål hvor der bliver peget til højre og venstre som to svarmuligheder.

Spørgsmål:

- Har du glædet dig til denne tur?
- Bor du hos dine forældre?
- Er du over 20 år?
- Ananas på pizza?
- Mørk eller lys chokolade?
- Game of thrones eller paradise hotel
- DTU eller RUC
- Fortnite eller PubG
- Cola eller Pepsi
- Over eller under toiletpapir
- Consol eller PC
- Strandferie eller skitur
- Vand på tandbørsten før eller efter tandpasta
- Hund eller kat
- Windows eller mac
- Marvel eller DC
- Leverfiduser eller Skumpostej?
- Iphone eller android
- Er jeg din yndlings vektor?

11.7 Natteløb

Struktur: Hver post styres af en vektor (se skema), hvor Peder og Klaptorsken holder styr på tiden, fløjter når der skal skiftes og ellers går rundt mellem posterne og evt. hjælper til.

Materialer:

- Fløjte

Rotation: Hver 15. minut fløjtes der med fløjten. Peder og Klaptorsken sørger for at larme når der skal skiftes post.

Tid: Der skal regnes med 12 min. per post, pga. rotationen vil tage lidt tid.

Natteløbstale af Matrussen: Nu I har mødt de andre strandede, er det på tide I lærer øen at kende. I vil blive sendt rundt på øen, hvor I vil møde diverse udfordringer som I skal løse sammen med jeres hold - og hvem ved hvilke farer der lurder. I vil alt efter hvor godt I klarer det få nogle point, der kan bruges til køb af ressourcer, som muligvis kan bruges til at få jer af øen!

Hvad sker der nu? Russerne samles i tværhold og bevæger sig til deres første post. Vektorerne tager hver en kuglepen til notering af point. Flemming regner point sammen til sidst.

11.7.1 Poster - Hvem står for hvad?

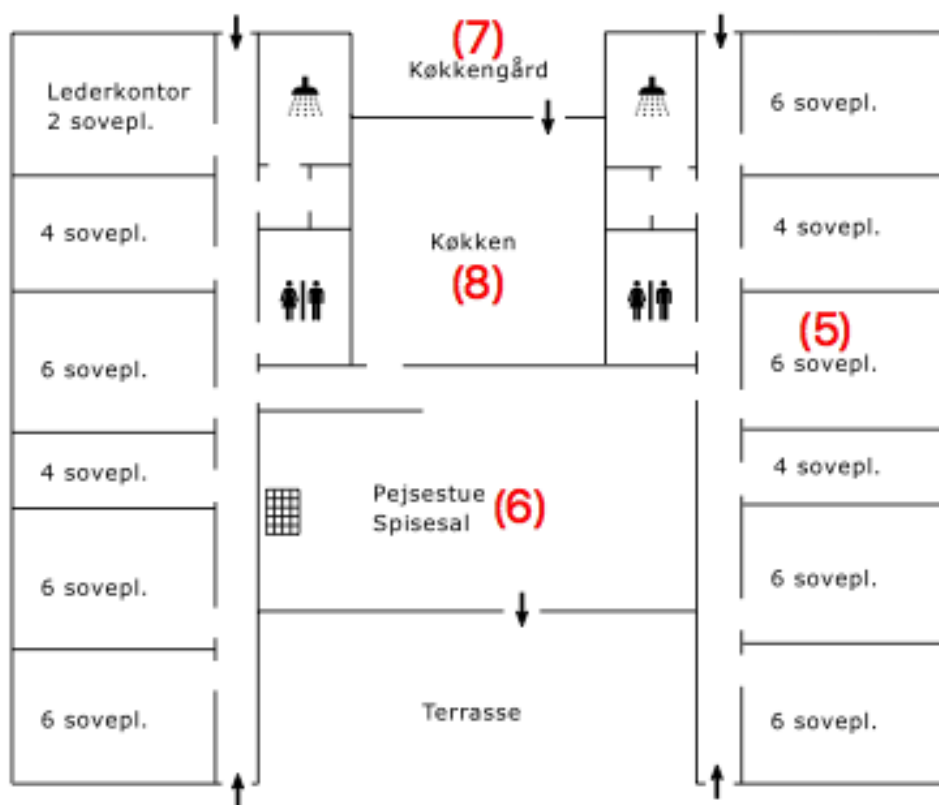
1	2	3	4	5	6	7	8
Kasseleg	Mine-leg	Kokosnødderbold	Enhjørningeleg	Tegn og gæt	Lego på speed	Mission Impossible	Bumsegøgl
Flemming	Kaptajnen	Matrussen	Wifi	Chickney	Carsten	Obersten	Bombz

Rotationsansvarlig	Peder	Klaptorsken
Præsenterer løbet	Matrussen	

Tabel 2: Rotasjonsskema

	Post 1	Post 2	Post 3	Post 4	Post 5	Post 6	Post 7	Post 8
21:00-21:15	Matroser	Divaaer		Skibbrudne Militaer	Fiskere	Vikinger	Turister	Pirater
21:15-21:30	Pirater	Skibbrudne	Militaer Divaaer		Matroser	Fiskere	Vikinger	Turister
21:30-21:45	Skibbrudne	Pirater		Vikinger Turister	Militaer	Matroser	Fiskere	Divaaer
21:45-22:00	Divaaer	Vikinger	Turister Pirater		Skibbrudne	Militaer	Matroser	Fiskere
22:00-22:15	Vikinger	Fiskere		Divaaer Matroser	Turister	Pirater	Militaer	Skibbrudne
22:15-22:30	Militaer	Turister	Fiskere Matroser		Divaaer	Skibbrudne	Pirater	Vikinger
22:30-22:45	Turister	Militaer		Fiskere Pirater	Vikinger	Divaaer	Skibbrudne	Matroser
22:45-23:00	Fiskere	Matroser	Skibbrudne Vikinger		Pirater	Turister	Divaaer	Militaer

11.7.2 Kort over posternes placering



11.7.3 Poster

Post 1: Mælkekasse-leg

- **Ansvarlige:** Flemming
- **Forhistorie:** I er stødt på en bred og brusende flod – heldigvis ligger der nogle træstammer i vandkanten I kan bruge til at komme over på den anden side.
- **Beskrivelse:** Holdet får 2 mælkekasser, som de så skal bruge til at transportere alle fra holdet over på den anden side af floden, uden at nogen fra holdet rører jorden. Holdene vælger selv hvordan de vil bære sig ad med dette, f.eks. hvor mange russere de vil transportere over ad gangen osv.
- **How to point:** Point gives for hurtighed. Dvs. holdet der er hurtigst til at få alle medlemmer over "floden", får flest point. Det hurtigste hold får 12 point, de anden hurtigste får så 11 point, de tredje hurtigste 10 point osv. - således at det langsomste hold får 5 point.

Hold	Skibbrudne	Divaer	Matroser	Fiskere	Vikinger	Turister	Pirater	Militær
Tid								
Point								

- **Sted:** Udenfor på venstre side af hytten (nr. 1 på kortet)
- **Forberedelse:** Banen "optegnes" med kroket-køllerne, med ca. 7 meters mellemrum.
- **Materialer:** 3 mælkekasser, 1 stopur (evt. mobil), 2 kroket-køller

Post 2: Mine-leg

- **Ansvarlige:** Kaptajnen
- **Forhistorie:** Kannibalerne har gravet fælder rundt omkring på øen og I er kommet til en kløft fyldt af dem. I skal derfor navigere jer sikker igennem det fældefyldte landskab, uden at falde i.
- **Beskrivelse:** Der haves en 6 gange 6 felters bane. Nogle af felterne er fælder og andre er solid grund som russen kan stå på. Russen bliver vist det felt han/hun skal starte på og skal så navigere gennem banen. Skulle russen ramme en fælde er han/hun død, og en anden rus skal nu prøve at komme igennem den fra starten. Man kan eventuelt øge sværhedsgraden ved at sige, at de kun må bruge fagter og ikke tale.
- **How to point:** Point gives for antal baner klaret. Dvs. 7 baner klaret = 7 point.

Hold	Skibbrudne	Divaer	Matroser	Fiskere	Vikinger	Turister	Pirater	Militær
Antal baner klaret								
Point								

- **Sted:** Udenfor på hyttens terrasse (nr. 2 på kortet)
- **Forberedelse:** Banen "optegnes" med malertape, således der dannes en 6x6 firkant.
- **Materialer:** 1 rulle malertape

Minefelts skabeloner

I de følgende skabeloner er S startfeltet, R er målet, X er fælder og de blanke felter er felterne russen skal bruge

		S	X	X	X
	X	X	X	X	X
		X	X	X	X
X		X	X	X	X
X		X			
X				X	R

X	X	S	X	X	X
X	X			X	X
X	X	X			X
X	X	X	X		
R	X	X	X	X	

X	X	S		X	X
X	X	X		X	X
				X	X
	X	X	X		R
					X
X	X	X	X	X	X

X	X	S			
X	X	X	X	X	
X	X	X	X	X	
X	X	X	X	X	
R				X	
X	X	X			

S	X				X
	X		X		X
			X		X
X	X	X			X
X	X	X		X	X
X	X	X	R	X	X

X	S	X	X	X	X
X		X	X	X	X
		X	X	X	X
	X	X	X		R
					X
X	X	X	X	X	X

X	S		X	X	X
X	X		X	X	X
			X		R
	X	X	X		X
		X			X
X				X	X

Post 3: Kokosnødde-bold (To tværhold)

- **Ansvarlige:** **Matrussen**
- **Forhistorie:** I har fundet det perfekte træ til at bygge lejr af - men det samme træ har nogle af de andre strandede også et godt øje til. I bliver derfor nødt til at kæmpe om træet, og se hvem af jer der kan tage træet med hjem til campen.
- **Beskrivelse:** To hold spiller mod hinanden, hvor en fra hvert hold vælges til høvding. Spillet går så ud på at holdene skal prøve at ramme modstanderholdet med bolden, hvor personer der rammes skal gå ned til deres respektive høvding. Høvdingerne står i et markeret område (høvdingeland) bag modstanderholdet. Hvis en spiller ude på banen griber en bold kastet af en modstander ude på banen, "overlever" denne person, hvorimod kasteren af bolden skal gå ned til deres høvding. Hvis en spiller ude på banen derimod griber en bold kastet af en modstander i høvdingeland, "genoplives" en medspiller, som så må joine sit hold ude på banen. Hvis alle undtagen én spiller på et hold er "døde", må høvdingen gå ud på banen og spille for holdet.
- **How to point:** Point gives for antal spil holdet har vundet, hvor hvert vundet spil giver 2 point. Dvs. 5 vundne spil = 10 point.

Hold	Skibbrudne	Divaer	Matroser	Fiskere	Vikinger	Turister	Pirater	Militær
Antal vundne spil								
Point								

- **Sted:** Udenfor på højre side af hytten (nr. 3 på kortet)
- **Forberedelse:** Banen "optegnes" med reb. Tre linjer "tegnes"; en der markerer midten af banen, og to linjer der markerer høvdingeland. Banen skal cirka være 5m bred og 10m lang.
- **Materialer:** 1 kokosnød (i form af en stikbold), 3 reb af 5 meter

Post 4: Enhjørning (To tværhold)

- **Ansvarlige:** Wifi
- **Forhistorie:** Øen er beboet af enhjørninge-lignende dyr som I støder på, hvor I tænker I vil tæmme dem for at kunne bruge dem til transport. Men for at kunne gøre disse dyr tamme, bliver I nødt til at slå hornene af dem.
- **Beskrivelse:** Et medlem fra hvert hold får spændt en flødebolle i panden med vita-wrap. En anden person skal sidde på ryggen af personen med flødebollen i panden. Nu gælder det om at få smadret modstanderholdets flødebolle med en sammenrullet avis før de smadrer ens egen.
- **Tip:** Man kan evt. putte vitawrap under flødebollen, hvis russen ikke har lyst til flødebolle i ansigtet.
- **How to point:** Point gives for antal vundne kampe (dvs. antal enhjørninger fanget). Hver kamp et hold vinder giver holdet 2 point. Dvs. 2 kampe vundet = 4 point.

Hold	Skibbrudne	Divaer	Matroser	Fiskere	Vikinger	Turister	Pirater	Militær
Antal enhjørninger fanget								
Point								

- **Sted:** Udenfor på venstre side af hytten (nr. 4 på kortet)
- **Forberedelse:** Kampglade russere
- **Materialer:** To Berlingere (Andre aviser virker ikke), 4 kasser billige flødeboller, 2 ruller vitawrap, evt. vådservietter (Ellers skal der indregnes tid til rengøring)

Post 5: Tegn og gæt

- **Ansvarlige:** Chickney
- **Forhistorie:** I er kommet til en grotte hvori der er en masse hulemalerier. I beslutter jer for at prøve at tyde malerierne, for at forstå de gamle beboere.
- **Beskrivelse:** Vektoren trækker et kort og vælger et ord, som en russer skal tegne. Resten af gruppen skal så gætte hvad der bliver tegnet.
- **How to point:** Point gives for antal gættede malerier. Dvs. gætter holdet 5 malerier, får de 5 point.

Hold	Skibbrudne	Divaer	Matroser	Fiskere	Vikinger	Turister	Pirater	Militær
Antal malerier gættet								
Point								

- **Sted:** Indenfor i 6-mandsværelset i højre side af hytten (nr. 5 på kortet)
- **Forberedelse:** Husk et tegn og gæt spil.
- **Materialer:** 1 blok papir, 5 kuglepenne, 1 tegn og gæt spil.

Post 6: Lego på speed

- **Ansvarlige:** Carsten
- **Forhistorie:** I finder nogle gamle skulpturer, som et uddødt folk har efterladt. I skal så nu prøve at imitere disse skulpturer og rekreere den fortabte kultur.
- **Beskrivelse:** En rus sidder med en bunke lego til at bygge af. De andre russere på holdet, skal så på skift rende hen bag et bord på siden, hvor der står en færdigbygget legofigur. Russen der har set den færdigbyggede figur, skal nu løbe tilbage og prøve at forklare russen med byggeklodserne hvad han har set, så personen kan genskabe figuren. De må ikke tale før de er nået tilbagetil byggeren.

- **How to point:** Point for antal rigtigt byggede lego-figurer. Der gives 3 point per rigtig bygget lego-figur. Dvs. hvis et hold bygger 3 rigtige lego-figurer, får det 9 point.

Hold	Skibbrudne	Divaer	Matroser	Fiskere	Vikinger	Turister	Pirater	Militær
Antal rigtige lego-figurer								
Point								

- **Sted:** Indenfor i spisesalen (nr. 6 på kortet)
- **Forberedelse:** Skal have bygget 3 lego-figurer (stigende sværhedsgrad). Dertil skal et bord ligges på siden, hvor de færdige lego-figurer stilles bag.
- **Materialer:**
 - 4x LEGO-sæt

Post 7: Mission impossible

- **Ansvarlige:** Obersten
- **Forhistorie:** Efter at have tørstet i noget der mindes om en evighed, finder I endelig en kilde hvor I kan slukke jeres tørst! Der er bare det lille problem, at kilden ligger utilgængeligt med mindre man bliver hejst ned. I skal altså hjælpe hinanden med at få drukket op.
- **Beskrivelse:** Russerne skal først vælge en, der skal drikke af en skål. Den udvalgte rus må ikke røre jorden mens han drikker, og skal altså hejses ned af holdkammeraterne. Holdkammeraterne står uden for den markerede bane, mens den drikkende rus hejses. Skålen indeholder en vilkårlig væske (pepsi max), som han/hun skal tømme med et sugerør.
- **How to point:** Point for antal genstande drukket (hvor en genstand er ca. 250 ml). En genstand giver 2 point. Dvs. hvis et hold får drukket 3 genstande, får de 6 point.

Hold	Skibbrudne	Divaer	Matroser	Fiskere	Vikinger	Turister	Pirater	Militær
Antal drukke genstande								
Point								

- **Sted:** Udenfor foran hytten (nr. 7 på kortet)
- **Forberedelse:** Banen skal "optegnes" med malertape (1x1,5 meter).
- **Materialer:** Skål, 16 sugerør, vand og 1 rulle malertape til bane.

Post 8: Dej og Gæt

- **Ansvarlige:** Bombz
- **Forhistorie:** Åh nej, kannibalerne har fanget jer! Men de er nu ikke de værste kannibaler, for de er glade for kunst. Så de vil gerne slippe jer fri igen, hvis I former en række figurer af deres yndlingsting.
- **Beskrivelse:** En rus fra hvert hold udpeges til at forme udvalgte ting af dej, hvor resten af holdet så skal gætte hvad det er. Hvad der skal formes, hvisker bumserne til rusen.
- **How to point:** Point gives for antal gættede figurer. En gættet figur giver 2 point. Dvs. hvis et hold gætter 4 figurer, får de 8 point.

Hold	Skibbrudne	Divaer	Matroser	Fiskere	Vikinger	Turister	Pirater	Militær
Antal gættede figurer								
Point								

- **Sted:** Indenfor i køkkenet (nr. 8 på kortet)
- **Forberedelse:** Skal have en liste med ord klar . Dertil skal dejen være lagt og klar ;)
- **Materialer:** Papir, 1 blyant, dej.

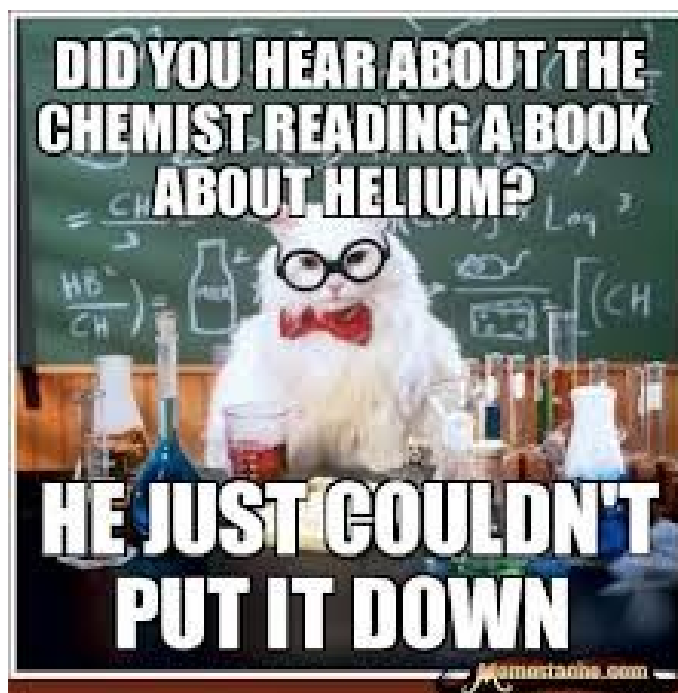
11.7.4 Samlet point-skema

Hold	Skibbrudne	Divaer	Matroser	Fiskere	Vikinger	Turister	Pirater	Militær
Samlet antal point								

11.7.5 Materialeliste til natløb

Materialer til Natløb

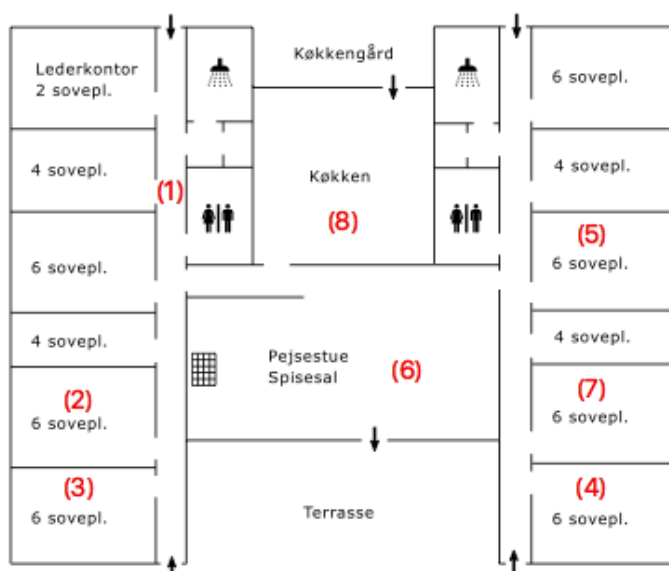
- Fløjte
- 3 x Mælkekasser
- Stopur/mobil
- 2 x Kroketskøller
- 3 x Reb på fem meter
- Skumbold
- 2 x Berlingske (Andet går sgu ikke)
- 4 x Flødebolle bakker
- 2 x Vita wrap
- Vådservietter
- 2 x Papirblokke
- 10 x Skriveredskaber
- 4 x Lego-sæt
- Stor SKÅÅÅÅÅL!
- 16 x sugerør
- 2 x Malertape
- DEJ!
- Liste med ord til dej og gæt
- Tegn og Gæt spil
- Kande vand
- 2 x Knæunderlag



11.7.6 Plan B hvis regnvej

Hvis vi skulle være så uheldige at det regner, skal alle udendørs poster rykkes indenfor. Det gøres som følgende:

- **Hvilke poster drejer det sig om?** Det er post 1 (Mælkekasse-leg), post 2 (Mine-leg), post 3 (Kokos-bold), post 4 (Enhjørninge-leg) og post 7 (Mission Impossible), der skal flyttes indenfor hvis det regner.
- **Hvor flyttes posterne hen?** Posterne placeres således:



- **Ændres de poster der flyttes?** Posterne ændres mere eller mindre, pga. flytningen indenfor. Posterne ændres som nedenstående:

Post 1: Knæunderlag-leg Denne post ændres ikke det store, dog skal banen optegnes, så den nu kan være ned ad gangen (se kort) og man bruger knæpuder i stedet.

Post 2: Mine-leg Denne post ændres ikke det store, dog skal minefeltet (6x6 feltet) optegnes, så det nu kan være inde på et værelse (se kort).

Post 3: Kokosnødde-bold Denne post ændres helt (se kort for placering). Her leges i stedet for Monsterleg (Se næste sektion "Bufferlege"), hvor det stadig er to tværhold der kæmper mod hinanden. Point gives så per omgang et hold har vundet, hvor hver vunden omgang giver 2 point. Dvs. 5 vundne omgange = 10 point.

Post 4: Enhjørning Denne post ændres helt (se kort for placering). Her leges i stedet for Formation (Se næste sektion "Bufferlege"), hvor det stadig er to tværhold der kæmper mod hinanden. Point gives så per omgang et hold har vundet, hvor hver vunden omgang giver 2 point. Dvs. 5 vundne omgange = 10 point.

Post 7: Mission Impossible Denne post ændres ikke det store, dog skal banen (1,5x1,5 meter) optegnes, så det nu kan være inde på et værelse (se kort).



11.7.7 Bufferlege

Monsterleg

Materialer: –

Beskrivelse: To hold dannes (runderne er beregnet til 5 personer pr. hold). Vektor råber et antal kropsdele. F.eks. 3 fødder, 5 hænder, et bagparti. Derpå skal russerne samarbejde for kun at have det nævnte antal kropsdele på jorden. Vektor skal tjekke, at det stemmer overens og at konstruktionen er nogenlunde stabil før holdets "Monster" bliver godkendt.

Runder:

- Runde 1 = 4 fødder, 5 hænder.
- Runde 2 = 4 fødder, 3 hænder.

- Runde 3 = 3 fødder, 3 hænder, et bagparti.
- Runde 4 = 3 fødder, to hænder, et hoved.
- Runde 5 = 4 bagpartier.

Formation Materialer: –

Beskrivelse: To hold dannes (runderne er beregnet til 5 personer pr. hold). Vektor råber en genstand. f.eks. HUS! Det gælder nu for hvert hold af russere om at lave et hus, hvor alle deltagere fra holdet skal indgå i formationen. Det er lettere hvis de laver formationen liggende. Den der gør det hurtigst vinder.

Runder:

- Runde 1 = Hus
- Runde 2 = Stjerne
- Runde 3 = Bil
- Runde 4 = Julemanden
- Runde 5 = Eiffel tårnet
- Runde 6 = Skov
- Runde 7 = Skib



12 Lørdag

12.1 Tidsplan

Tid	Aktivitet	Sted/Bemærk/Materialer	Ansvarlige
06:30	Dagsansvarlige står op	#WhatABeautifulMorning	Klaptorsken
06:40	Vektorer vækkes	#StillABeautifulMorning	Klaptorsken
06:45	Kaosmøde		Klaptorsken
07:00	Vestskitte	Væk med Klaptorsken og Kaptajnen og ind med	Carsten og Flemming
07:00	Tjansehold vækkes	Skibbrudne	Carsten
07:15	Resten af russerne vækkes		Ace Of Base (og Carsten)
07:30	Morgenrejsning		Chickney, Peder, Kaptajnen, Obersten, Carsten, Matrussen og Wifi
07:55	Morgenmad		Bombz
08:25	Oprydning og opstilling til oplæg	Turister skal rydde op, find nogle frivillige til at sætte op	Flemming
09:00 - 09:45	Rektor og dekan		Bjarne og Martin
10:00 - 10:45	Bestyrelsen		B18
11:00 - 11:45	IDA	IDA redder dig	
11:45	Fri leg		
11:45	Rengøring af toilet	Sidste mand snuper toilettet	Vektor hjælper hold
13:00	Tjansehold	Matroser dækker bord	Matrussen
13:15	Frokost		Bombz
14:00	Tjansehold	Divaer rydder op	Chickney
14:30 - 18:00	Ingeniørleg		
15:30	Eftermiddagssnack	Yay! Kage	Bombz
18:00	KAOSMØDE + Skift veste	Ud med det gamle og ind med det nye	Kast Carsten og Flemming væk og haps Matrussen og Obersten
18:45	Oppyntning og festplanlægning		Chickney dækker og Kaptajnen fester
19:30	Aftensmaaad		Bombz
20:10	Ting bæres ud i køkkenet		Matrussen
20:15 - 20:35	Underholdning	Alle og russer laver indslag	Kaptajnen
20:40	Oprydning	Vikinger vasker op efter mad	Wifi
21:00	Tjansehold	Militær klargør desserten	Obersten
21:15	Dessert		Bombz
21:45	Tjansehold	Pirater rydder op	Kaptajnen
22:15	Smadrefest		
00:30	Natmad		
03:00	Godnat		

12.2 Fri leg

Ansvarlige: Alle

Sted: Udenfor og indenfor

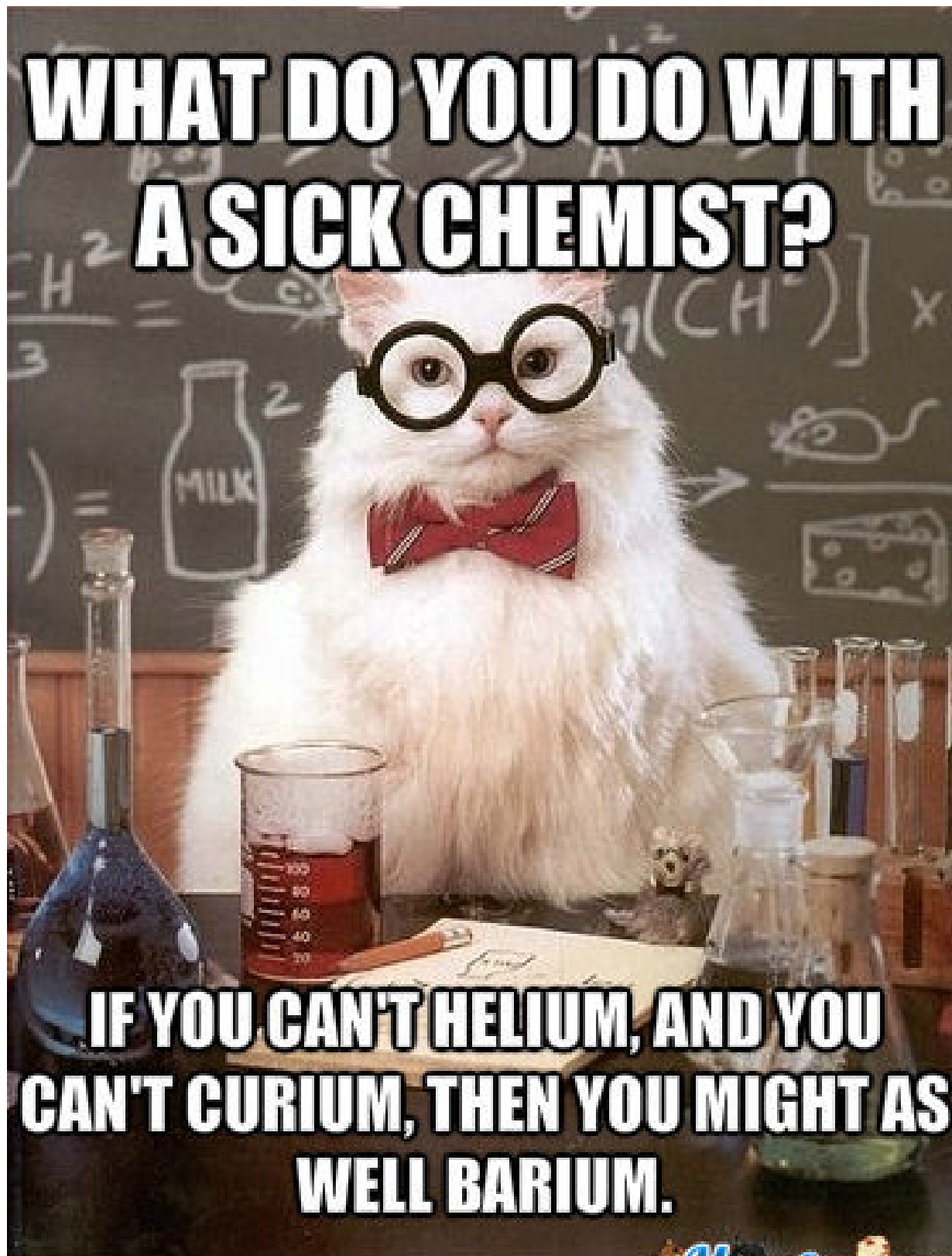
Tid: 11:45-13:00 Idéer til aktiviteter:

- Kongespil Matrussen
- Rundbold Klaptorsken
- Tegn og Gæt (Brætspil) Kaptajnen
- Cards Against Humanity/Joking Hazard Flemming
- Fodbold Chickney
- Frisbee Wifi
- Studiestartsdansen Obersten Peder

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 ved hver post. De vektorer der ikke har fået tildelt en post er mere end velkomne til selv at starte en op eller joine en andens. Tjek inden tur, om følgende befinder sig i badekarret.

Materialeliste Materialer til fri leg

- Tegn og Gæt
- Kongespil
- Rundbold
- 2 x Fodbold
- 2 x Frisbee



memecenter.com 

12.3 Lørdag Eftermiddag

12.3.1 Ingeniørleg - Kom væk fra øen

Ansvarlig: Kaptajnen

Obersten og **Matrussen** går rundt og kan hjælpe lidt hvis der er spørgsmål **Tid:** 14:30 - 17:30 + En halv times præsentation

Sted: Foran terrassen

Forklaring på legen:

På natteløbet i går fik I point for jeres overlevelsessevner, som I nu får udbetalt i form af Pederskroner. Disse Pederskroner kan I bruge på materialer til at bygge jeres redning væk fra denne øde ø. Ud over at købe materialer, kan I også dyste eller prøve lykken for at få flere materialer.

I må selv bestemme hvad I bygger - det eneste krav er at I skal kunne bruge det til at slippe væk fra øen. I kunne bygge en bro, en tømmerflåde, et fly, en katapult etc.

Hvis i mangler materialer eller løber tør for Pederskroner, det også være muligt en gang i timen at trække et nummer i et lykkehjul og få en tilfældig ting. Ud over det så vil der være fire udfordringer hvor man kan skaffe flere ting. To udfordringer kan tages en gang i timen, og dog kan man kun vinde et max materialer ved udfordringerne. I må gerne snakke med hinanden om ideer til at komme ud.

I må kun bruge de materialer i har købt, vundet eller fået. Der er tuscher og sakse til fri afbenyttelse i spisesalen. I må gerne samle fra området, MEN: I må ikke forlade området, I må ikke knække eller ødelægge noget, og I skal lade naboerne være. Alle får to bambuspinde at starte med.

Byggeriet slutter 17:30 hvor hver gruppe skal præsentere hvad i har bygget for de andre. Der er en præmie til den bedste kreation. Den bedste er den pæneste, den bedst byggede og den der bedst kan få os af øen! I har 2 $\frac{1}{2}$ time fra nu, Held og lykke!

Frit tilgængelige materialer:

Nogle ting skal russerne betale eller kæmpe for, men i spisesalen er der nogle ting der altid er tilgængelige, som skal afleveres tilbage efter brug.

Materialer til Ting til deling

- 4 x sakse
- Tuscher
- 16 x bambuspinde (2 til hvert hold)

Ingeniørlegs Butik Denne post har to indhold, en butik og et prøv lykken element.

Butik:

I butikken sidder **Peder** konstant

- **Ansvarlig:** Peder
- **Sted:** Et bord i spisesalen foran køkkenet. Om nødvendigt på en stol og på gulvet i spisesalen.
- **Forberedelse:** En bod skal sættes op og et prisskilt skal laves eller printes, og hænges op.
- **Butikken sælger:**
 - 10 Spaghetti for 15 Peders kroner
 - 2 skumfiduser for 7 Peders kroner
 - 20 cm tape for 10 Peders kroner
 - $\frac{1}{2}$ meter husholdningsfilm for 20 Peders kroner
 - 1 stk. elefanttyggegummi for 12 Peders kroner
 - 4 elastikker 14 Pederskroner
- **Priser:** Priserne kan ændres ud fra hvor mange point de fik aftenen før.

- **Materialer til Butiksmaterialer**

- pakke spaghetti
- pose skumfiduser
- 3 x ruller gennemsigtig tape
- 2 x ruller vitawrap
- pakke elefanttyggegummi
- pakke elastikker

Prøv lykken:

- **Ansvarlige:** **Flemming**
- **Forhistorie:** En kasse med en lykkepose fra et tivoli er faldet overbords, mens det blev fragtet over havet. Nu er lykkeposen skyllet op på Pedersø og er blevet taget i brug af øens beboere. Beboerne bruger lykkeposen til at uddelegere materialer tilfældigt mellem dem.
- **Beskrivelse:** Der ligger 24 stykker små papir i en pose, som hver henviser til en genstand som kan bruges til at bygge jeres redning. I har nu mulighed for at prøve lykken og se om I er heldige nok til at vinde det I lige præcis mangler eller om I får et uventet redskab. Den ansvarlige vektor holder posen frem og russerne udvælger en fra gruppen til at trække et papir op. Man kun kan trække en gang i timen.
- **How to præmie:** Russerne får hvad der står på det papir de trækker
- **Sted:** Indenfor - Spisesalen
- **Forberedelse:** Klip små papirstykker og fordel 24 numre på dem og match hvert nummer med et materiale russerne kan vinde.
- **Materialer til Prøv lykken**
 - 15 x Papir
 - 4 x dameblade
 - 8 x små elastikker
 - 4 x Fryseposer
 - 15 x engangskrus
 - pose spaghetti
 - 2 x plaster
 - sok
 - 10 min med en Byg-Designer
 - 30 Pederspenge

1 - 5 Papir	7 - 4 elastikker	13 - 5 papir	19 - 1 plaster
2 - 1 Dameblad	8 - 2 fryseposer	14 - 1 håndfuld spaghetti	20 - 30 Pederskroner
3 - 1 Dameblad	9 - 2 fryseposer	15 - 5 engangskrus	21 - 30 Pederskroner
4 - 1 Dameblad	10 - 5 engangskrus	16 - 5 papir	22 - 30 Pederskroner
5 - 1 Dameblad	11 - 5 engangskrus	17 - 1 sok	23 - 10 min med en Byg-Designer
6 - 4 elastikker	12 - 1 håndfuld spaghetti	18 - 1 plaster	24 - 10 min med en Byg-Designer

Skema for hvilket nummer der er trukket og hvem der har trukket dem:

	Turister	Fiskere	Militær	Skibbrudne	Pirater	Vikinger	Divaer	Matroser
time 1								
time 2								
time 3								

Udfordring 1: Den triste Palmesheik

- **Ansvarlige:** **Kaptajnen**
- **Forhistorie:** Den triste Palmesheik er en total hoarder så han har ressourcer og penge, men nu er han begyndt at kede sig nok til at give nogle af sine ting væk. Han giver dem væk for en god historie. Fortæl en sammenhængende og interessant historie for at opmuntre Palmesheiken, og så vil han give jer en præmie. Palmesheiken vil dog kun høre om specifikke emner så han stiller jer spørgsmål som i skal fortælle historier ud fra.
- **Beskrivelse:** Dette er en leg der omhandler improvisation, mod og evnen til at bullshitte. Russen skal prøve at finde på en historie løbende og på stedet.
Vektoren stiller et spørgsmål til russen eller russerne som de skal finde på en forklaring til. Det første spørgsmål vil ofte være en øvelse i at koble to ting sammen i 1. person. Fx "hvordan kan det være at du var verdenskendt for din fodboldjonglering, men samtidig aldrig er blevet inviteret til nogens fødselsdage?". Personen/personerne skal så fortælle en historie der forklarer konceptet. Netop som vektoren ser at de har en plan og er godt i gang og kan forklare sig igennem, bliver endnu et spørgsmål stillet som man skal få til at passe ind i historien. I alt får man tre spørgsmål som de skal koble til en sammenhængende historie. Må MAX tage 5 min i det hele. Kan leges flere gange.
- **How to præmie:** Dette er en leg Hvor det er svært at bedømme. Så regn med at hvis de laver en historie og når igennem øvelsen, selv med få pauser, har de vundet.
- **Præmie:** Frysepose
- **Sted:** Gården eller græsset
- **Forberedelse:** Intet
- **Materialer til Udfordring 1**
 - 30 x Fryseposer
- **Spørgsmål Sheiken kan spørge:**
 - Hvorfor er det du har farvet hver tredje trin i opgangen pastel lyserød?
 - Men hvordan kan det så være du blev gudfar for Lars Lykkes datter?
 - Hvad har du at gøre med at der ikke længere er fyrretræer syd for Lolland?
 - Jeg forstår ikke hvorfor du startede en kampagne for sikkerhedssele på motorcykler
 - Forklar mig hvordan du blev borgmesterposten for Cape Town?
 - Hvordan kan det så være du blev erklæret konge af Zimbabwe
 - Hvorfor er du så samtidig dødsdømt i Botswana og Syd Afrika?
 - Men hvordan kan det så være at så mange klager over mængden af slanger i din lejlighed?
 - Og hvordan hænger det sammen med dit brændende ønske om at blive astronaut og flyve til månen i et ombygget badekar?
 - Og hvordan var det en af de faktorer der spillede ind i din omnavngivelse af alle danske veje der starter med "F"?
 - Hvordan kan det være netop du skulle være den første med asfalteret stue?
 - Hvorfor lavede du frivilligt huller i alle dine lommer?
 - Hvordan kan det være at du ser så højt op til Helle Thorning-Schmidt at du gik ind i en større retssag for at adoptere hende?
 - Hvordan kan det være du var æresgæst ved den egyptiske præsidents barnedåb, trods at du tydeligvis havde skoldkopper?
 - Hvordan kan det være at det at du byttede om på din salt og peberbøsse?
 - Du har snittet fem pinde til snobrød, men jeg hørte du var så god til det, hvorfor har du lagt kniven på hylden?
 - Jeg har hørt du har arbejdet meget med at bygge isbrydere i det nordlige Grønland, hvorfor havde du altid et ekstra par shorts med?

- Hvorfor erstattede du dine øjenbryn med en "jeg hader mit toilet" tatovering?
- Hvorfor erstattede du alle stikkontakter i dit hus med vandhaner?
- Hvorfor er din fryser fuld af brugte Nike sko fra den blå avis?
- Hvorfor vendte i alle masterne så man kun kunne sejle baglæns?
- Hvorfor tager du altid grydelapper på før du går på toilettet?
- Hvordan kan det være halvdelen af jeres last var makroner?
- Jeg har hørt at du var den første med et menneske størrelse Hamsterhjul i stuen, hvorfor?

Legen må leges 1 gang i timen:

	Turister	Fiskere	Militær	Skibbrudne	Pirater	Vikinger	Divaer	Matroser
time 1								
time 2								
time 3								

Udfordring 2: En vandring ind i sindet. Helt ind i sindet

- **Ansvarlige:** Wif
- **Forhistorie:**
En anden på øen (Peder den første) vil gerne teste de nye indflytteres intelligens og tester dem derfor med flere gåder af forskellige sværhedsgrader.
- **Beskrivelse:**
Et hold russere eller en repræsentant af et hold kommer ind ad gangen. Russerne har max 5 minutter til at løse så mange gåder som overhovedet muligt. Jo flere russerne gætter jo bedre præmie får de. Der ligger et papir med alle gåderne (uden svar) foran russerne. På denne måde kan de selv vælge hvilke gåder de løser og har mulighed for at give op på gåder de ikke kan løse. Russerne løser så mange gåder de kan indtil tiden er gået. Vektoren skriver alle holds navn ned så vektoren kan kontrollere hvor mange gange de enkelte hold kommer op til udfordringen
 1. Hvad bliver større jo mere man fjerner fra det? - Et hul
 2. Hvad er det, man smider fra sig, når man har brug for det, og trækker tilbage, når man ikke længere har brug for det? - Et anker.
 3. Hvad er fladt, hult, cylindrisk og har mange blade? - En toiletrulle
 4. To søstre var født samme dag i samme år, havde samme forældre og var ikke tvillinger... så hvordan var de i familie? - Der var en tredje søster, så de var trillinger.
 5. Hvad er der i blade og bøger men ikke i aviser? - Bogstavet b.
 6. Hvorfor gik skyen i skole? - For at lære at regne
 7. Hvilken fugl har intet næb? - En sommerfugl.
 8. Hvem lever af at have hænderne i lommerne? - En lommetyv.
- **How to præmie:** For hver gåde de gætter rigtigt får de 1 sugerør, men max. 8
- **Sted:** Gården
- **Forberedelse:** Skriv og print gåderne ud
- **Materialer til Udfordring 2**
 - papir
 - 80 x Sugør

Hvem har prøvet gåderne? En streg per løst gåde:

	Turister	Fiskere	Militær	Skibbrudne	Pirater	Vikinger	Divaer	Matroser
Har løst nok gåder								

Udfordring 3: Smadrer og hærg

- **Ansvarlige:** Klaptorsken
- **Forhistorie:** De indfødte er trætte af at vi æder alt deres mad, så nu skal vi lære at jage for os selv, men inden da skal vi lære at ramme rigtigt.
- **Beskrivelse:** Man kaster med tennisbolde efter dåser. Der er selvhenter på alle bolde og selvopsætning.
- **How to præmie:** Et grillspyd per dåse, men max 5 grillspyd
- **Sted:** Et picnicbord ved flagstangen
- **Forberedelse:** Opstille borde og opstille dåser og lægge et reb som markerer hvorfra man må kaste.
- **Materialer til Udfordring 3**
 - 6 x tomme dåser
 - 2 x tennisbolde
 - bord
 - Reb
 - 40 x grillspyd

Hvem har væltet dåser. En streg per dåse:

	Turister	Fiskere	Militær	Skibbrudne	Pirater	Vikinger	Divaer	Matroser
Har væltet 5 dåser								

Udfordring 4: Få en i øjet

- **Ansvarlige:** Chickney
- **Forhistorie:** De indfødte er trætte af at vi går rundt i sådan noget grimt tøj. Nu skal vi lære at sy, så vi kan lave vores eget tøj.
- **Beskrivelse:** Tråd en nål på tid. 15 sekunder? Legen kan leges flere gange, til der ikke er flere elastikker, eller folk ikke gider lege den mere.
- **How to præmie:** Præmien er den sytråd man brugte til at tråde (ca. 25 cm.) og 2 elastikker
- **Sted:** Værelse 8 (Fiskere)
- **Forberedelse:** En masse sytrådsstykker skal klippes, det kan gøres løbende hvis der er saks til rådighed.
- **Materialer til Udfordring 4**
 - Sytråd
 - 3 x Nåle
 - Saks
 - Pose elastikker
 - Stopur/mobil

Må leges en gang i timen. Hvem har leget legen:

	Turister	Fiskere	Militær	Skibbrudne	Pirater	Vikinger	Divaer	Matroser
time 1								
time 2								
time 3								

12.3.2 Afslutning

Tidspunkt: 17:30

Ansvarlig: Kaptajnen

Ingeniørlegen slutter med at alle tilgængelige vektorer og alle russer ser hinandens arbejde.

Præsentation: Hvert hold skal præsentere hvad de har bygget.

Til dette kan man stille dem nogle spørgsmål, hvis de ikke selv kommer ind på det:

- Hvad er det?
- Hvordan virker det?
- Hvordan får det os af øen?
- Hvad skal være anderledes når det bliver bygget i rigtig størrelse?
- Og andre spørgsmål der er passende. Fx Er der plads til alle? Og hvis ikke hvordan synes I vi skal vælge hvem der reddes? Er det sikkert?

Og muligvis flere spørgsmål. Husk liking. Alle er gode lige meget, hvordan deres kreation er.

Præmie: Russerne har slidt en hel dag så de fortjener en præmie. Præmien bliver uddelt til den gruppe der har skabt den bedste metode til at forlade øen. Vi kan med fordel bruge historien om at vi er på en øde ø, til at sige vi derfor ikke har adgang til bedre præmie.

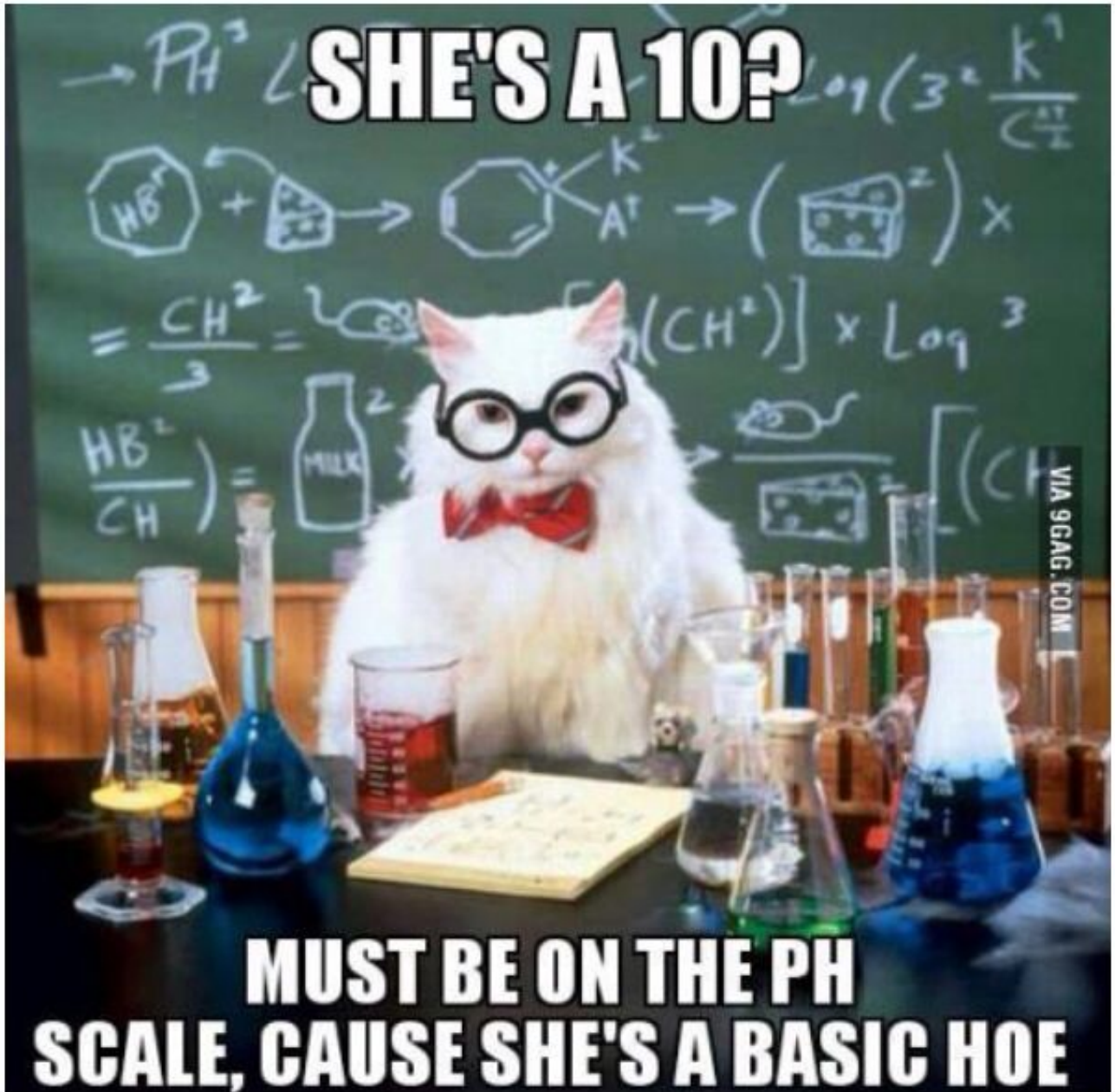
Præmien skal gives til kreationen der er pænest, bedst bygget og den der bedst kan få os af øen.

Ansvarlig for at vælge vinder:

Vindereren bliver diskuteret blandt de vektorer der var med til at se præsentationerne, men Kaptajnen har sidste ord. Husk at nævne highlights og andre andenpladser ved præmieoverrækkelsen.

Materialer til Præmie

- Tørrede fisk fra Minsk



12.4 Lørdag aften

Lørdag aften har vi festaften, russerne melder sig på forskellige opgaver til at gøre klar til aftenen. Oppyntning, underholdning og hjælpe til i køkkenet. De skriver sig på en liste efter frokost.

Start på klargøring: 18:45

12.4.1 Oppyntning

Max. 20 russer

Ved oppyntning skal der dug på bordene. Der skal lægges servietter på bordene. Der skal pustes balloner op og de skal hænges op. Ansvarlig: **Chickney**

12.4.2 Underholdning under maden

Max 10 russer

KABS+Vektorer laver noget underholdning i deres OPTurs kostumer, hvor vi danser. Russerne der melder sig på vælger selv hvad de vil lave som underholdning, der er dog en max tid på 20 minutter. Underholdning foregår mellem middag og dessert. Ansvarlig: **Kaptajnen**

12.4.3 Underholdning efter maden

Max 10 russer

Noget underholdning til at få alle i gang igen efter maden

12.4.4 Køkkenhjælp

Max. 10 russer Russerne der melder sig på køkkenhjælp går ud til bumserne #détDetFede

Når ingeniørleg er afsluttet, bumserne uddelegerer selv opgaverne. Ansvarlig: **Bombz**

12.4.5 Selve festaftenen

Tid	Beskrivelse
20:10	Efter aftensmaden vil 3 fra hvert bord skulle bære tallerkener og skåle ud i køkkenet
20:15 - 20:35	Underholdning
20:35	Oprydning i køkkenet: Alle minus Kaptajnen + Flemming
20:40	Biotekkernes sang om retninger
21:00	Dækkes op til dessert: Militær
21:15	Kan man spise is før hovedretten? Ja, men DESSERT!

12.4.6 Materialeliste

Materialer til Festaften

- 50 x Meter papirdug
- 60 x Servietter
- 30 x Balloner
- Tape evt. rester af gaffa fra natløb
- Tilmeldningsliste

- Blyant/kuglepen
- 40 x Biotekkernes retningsange



13 Søndag

13.1 Tidsplan

Tid	Aktivitet	Sted/Bemærk/Materialer	Ansvarlige
06:20	Dagsansvarlige står op	#SåStårViOp	Matrussen
06:30	Vektorer vækkes	#DetEnDejligMorgen	Matrussen
06:35	Kaosmøde		Matrussen
06:50	Madhold vækkes	Turister laver maden	Matrussen
07:05	Resten af russerne vækkes		Ace Of Base (og Matrussen)
07:20	Morgenrejsning	Husk at nævne pizz og hyg når vi kommer hjem	Alle
07:50	Morgenmad		Bombz
08:20	Oprydning	Fiskere skal rydde op	Flemming
08:50	Rengøring og læske/pizzabetaling		ALLE rydder op, Matrussen og Klaptorsken får penge
????	Madauktion	Starter efter oprydningen	Bombz
?? - 11:00	Backup lege til hvis vi har mere tid		Alle
11:00	Så går bussen hjem		Flemming
12:00	Ankomst i Ballerup	Fælleskraaaaaam. Vi kommer til at savne jer!	Alle
12:15	Videre mod Lyngby	Mere bushygge	Alle
12:45	Ankomst på Dutten	Piz' og KB!	Alle



13.2 Rengøring

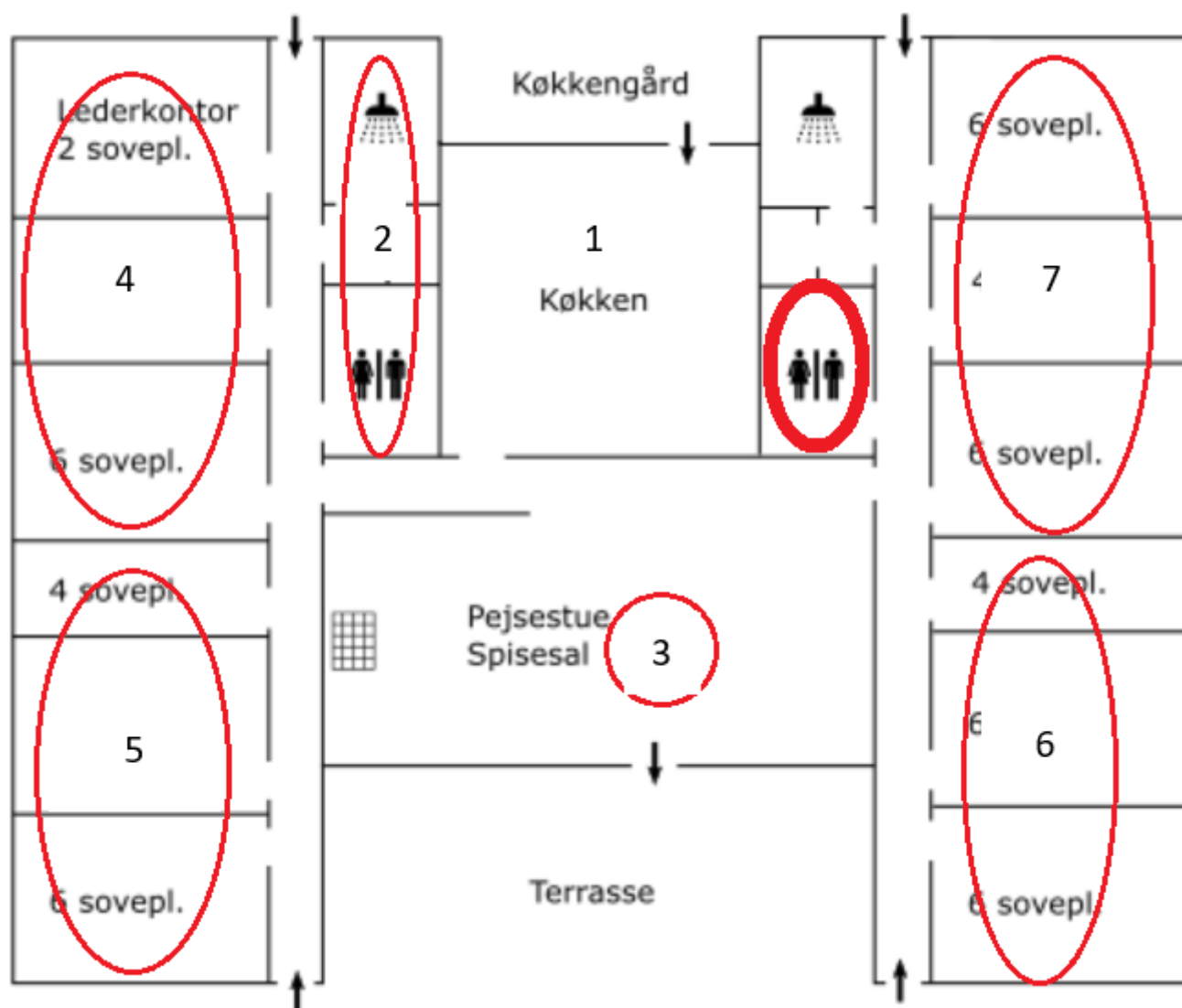
Ansvarlig (overordnet): Peder

Områdeansvarlige sørger for at finde materialerne frem.

Før rengøring: Før der kan gøres rent skal al bagage, mad til madauktionen og læske bæres ud foran hytten til terrassen. OBS. hvis det regner lægges der en presenning over bagagen eller stilles tæt op ad indgangen til spisesalen.

Vigtigt info: De 2 forreste toiletter på det marketed toilet holdes åbne under og efter rengøring af hytten. De resterende toiletter vil være lukket. Toilettet er markeret med rød cirkel.

Kort



Materialer til Rengøring

- Universalrengøring
- Glasrens
- WC-rens
- pak engangshandsker

- 2 x ruller Storeskraldeposer
- Skraldeposer til toiletspandene
- 3 x Gulvspande
- 2 x Skrubbekoststænger
- 2 x Skrubbekosthoveder
- 3 x Gulvklude
- 3 x Koste ca.
- fejebakker (er i pedersborg)
- moppe (er i pederborg)
- 50 x Klude fra russerne

Områder:

Køkken nr.1: Matroser og Fiskere

Toiletter og bade nr. 2: Skibbrudne

Spisesal nr. 3: Vikinger

Sovesale nr. 4: Militær

Sovesale nr.5: Pirater

Sovesale nr. 6: Divaer

Sovesale nr. 7: Turister

Udenfor: Alle

Det første hold der bliver færdig rengør det badeværelse som er overfor det toilet som er markeret med TYG rød streg. Det hold, der er næst først færdig hjælper **Vikinger** i spisesalen. Når de to områder er dækket af hold, hjælper resten af holdene med at gøre rent udenfor..

Husk holdenes betaling af læske under rengøring. Aftal rækkefølgen med læskeansvarlig

13.2.1 Minimumsrengøring i områderne

Information fra wiki: Vær opmærksom på at hyttefar siger at I kun behøver at feje gulvene og pletvask 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.

Udenfor:

- Fjern **ALT**, hvad der ikke hører til i naturen
- Miljøkæde
 - Tag russerne op på en laaaaang række, giv dem en masse skraldesække og tag skridt for skridt og saml skrald, kapsler og andre efterladenskaber.
 - Tjek i buske og skovarealer
- Tøm alle spande med cigaretter og saml eventuelle skoder op
- Alle kropslige væsker skal fjernes fra jorden og murene. Ergo skyl, vask, samles hvis der er tis/bræk/andet op ad muren.
- Husk områderne bag huset etc.
- Fej alle udendørsområder med sten (måske ikke helt nødvendigt, men det er lækkert for hyttefar/mor)

Toiletter:

- Tørres af (våd klud og sæbe)
 - Spejl (uden sæbe! Kun spejlrens)
 - Vægge (hvis beskidt)
 - Toiletsæde (med egnet rens)
 - Håndvaske
 - Vinduer (hvis nødvendigt, inde og ude, kun med vinduerens)
 - Uden om kummen og trykkeknappen
- Toiletter renses:
 - Sørg for kummen ikke har "rester"
 - Rens med rengøringsmiddel (det man kører rundt med)
- Skraldespande tømmes (også intimposer)
- Der sættes nye skraldeposer i
- Feje gulv (ved mindre vådt)
- Til sidst vaskes gulvet (med gulvvask)

Spisesal:

- Vandrette overflader tørres af (gøres inden fejning). Dette gælder for:
 - Borde (også UNDER!)
 - Stole
 - Vindueskamme
 - Vægge (hvis de er beskidte)
 - Vinduer (hvis nødvendigt, inde og ude, vinduesrens)
- Fejning af gulv
- Fjern ting som har hængt i loftet tape fra vægge og loft
 - Pynt, tape og elefantsnot
 - Fjern eventuelle rester fra overstående med våd klud
- Gulvvask (med gulvsæbe)
- Borde og stole stilles som ved ankomst (Tag billeder ved ankomst)

Sovesale:

- Vandrette overflader tørres af (gøres inden fejning). Dette gælder for:
 - Borde
 - Stole
 - Vindueskamme
 - Hylde
 - Vægge (hvis de er beskidte)
 - Vinduer (hvis nødvendigt, inde og ude, vinduesrens)
- Fejning
- Pletvask gulv
- Stille alt på plads

- Madrasser rystes og stilles som ved ankomst (ofte på højkant)

Når værelserne er færdig, fejes og vaskes gangarealet udenfor værelserne og alle evt. skilte fjernes Køkken: (den skal ikke bare vinges)

- Skal rengøres FØR madauktion
- Sørg for at starte indefra og arbejde ud af
- Alt service, skåle, kander og køkkenredskaber vaskes, tørres af og stilles som ved ankomst
- ALLE overflader tørres af med våd klud og sæbe
- Låger og skabe tørres af med en våd klud hvis nødvendigt
- Fejning af gulv
- Gulvet vaskes (gulvsæbe!). BEMÆRK i nogen køkkener er det nødvendigt at vaske gulvet flere gange

Generelt:

- Citatskilte fjernes
- Gaffa-tape/andet tape, elefantsnot fjernes fra alle overfalder/vægge
- Husk musikanlæg og musikcomputer
- Husk førstehjælpskassen
- Husk badekar og alle spillene



13.3 Pizza

Vi bestiller pizza fra Miss Pizza

Telefon: 45 87 35 85 <https://www.misspizza.dk>

Der er frokosttilbud så pizzaerne koster 45 kr., og de kan også lave en vegetar. russer bestiller pizza samtidigt med læskebetaling.

De mulige pizza:

- Skinke
- Pepperoni
- Salat m. kebab
- Vegetar

Vi ringer lige efter alle har betalt.



14 Læske og pant

14.1 Læske-forberedelse

Inden rusturen skal der til læske specifikt forberedes/ huskes:

- Husk at printe stregelister hvis scannersystemet går i stykker, eller ikke fungerer optimalt.
- Gå i gang med at generere stregkoder til alle på turen tidligt

14.2 Læske To-Do skemaer

To-Do skemaerne udfyldes af enten **Matrussen** eller **Klaptorsken** - de husker at snakke sammen, så alle punkter gøres.

Læske To-Do	
Ankomst/Fredag	Kommentarer
Læsken leveres kl. 17:30 - dobbelttjek at det bestilte stemmer overens med det leverede (gem kvitteringen!)	
Bær læsken ind i læskerummet (Få hjælp af russerne)	
Sæt pantsortering op (Husk Cocio-dåser er uden pant!)	
Mind folk om at tomme flasker stilles tilbage i de kasser de blev taget fra	

Læske To-Do	
Lørdag	Kommentarer
Læsken tælles (er der spild?)	
Mind folk om, hvorvidt de har været dårlige/gode til at strege/scanne	
Mind folk om at tomme flasker stilles tilbage i de kasser de blev taget fra	

Læske To-Do	
Afgang/søndag	Kommentarer
Læsken tælles (er der spild?)	
Mind folk om at tomme flasker stilles tilbage i de kasser de blev taget fra	
Resterende læske pakkes (kun fulde kasser!), og tag billeder som bevis på at vi har leveret det tilbage	
For at gøre det nemt for ølmanden, sættes sedler på pallerne med hvad der er af kasser tomme/fyldte, enkeltvis og samlet	

14.3 Pantsortering

Det er vigtigt at sortering af flasker sker på den rigtige måde, så vi kan få al panten tilbage. Sortering af pant sker således:

- Tomme sodavandsflasker (Mirinda, Pepsi) stilles tilbage i tilhørende kasser - flaskerne må gerne blandes (Fordi flaskerne har samme form og flaskerne bliver kogevaske så etiketterne ryger af gør det ingen forskel)
- Tomme saft-flasker stilles tilbage i saft-kasserne (fungerer ligesom sodavand).
- Tomme Faxe Kondi flasker stilles for sig, i de tilhørende Faxe Kondi-kasser.
- Tomme Cocio stilles for sig, da der ikke er pant på (dåserne skal derfor i metal-skrald)
- Tomme RedBull dåser sættes tilbage i RedBull-kasserne, som lukkes (gerne med tape) og leveres tilbage

Husk:

- Husk at der er forskel på højden af de gule Faxe og Pepsi kasser og stil dem rigtig tilbage
- Husk at kun FULDE kasser af øl og vand tages retur samt ubrudte kasser cider.
 - Dvs. at halvfulde kasser skal regnes med under svind og evt. kan sælges til madauktion
- Når alt er pakket, og du ved hvad du skal levere tilbage, så HUSK at tage billeder af alt, da dette kan bruges som bevismateriale, hvis der skulle komme uenigheder mellem dig og ølleverandøren i forbindelse med, hvad der er leveret tilbage.
- For at gøre det nemt for ølmanden kan I vælge at sætte sedler på pallerne med hvad der er af kasser tomme/-fyldte, enkeltvis og samlet.
- Vedr. stabling af paller:
 - Prøv så vidt det er muligt at stille tomme flasker på én palle og fyldte på en anden.
 - Sørg for at højden af kasserne på pallerne er ens (5 - 6 i højden) for at sørge for, at fordelingen af vægt når pallerne kommer tilbage i varevognen er jævn. Dette vil sige, at det er smartest at bygge pallerne op lag for lag.

15 How to Mosemaskinen

Mosemaskinen burde fungere uden problemer, skulle der dog ske noget skal man helst tage fat i **Klaptorsken**. Heruden findes en guide til at gøre basale ting med mose maskinen.

15.1 How to Køb Læske

“Skån dit kort. Skån din varer. Skån din multiplier. Skån dit kort.”

Normalt står Mosemaskinen og viser statistik over solgte varer, her kan man også ændre så den viser forskellige statistikker, f.eks. drenge/piger, vektor/rus mm.



Figur 2: Statistik

Når man scanner sit kort ændres skærmen til at vise bruger information, man kan se personen, holdet og statistik over hvad personen har købt. Så scanner man sine varer og multiplierer, scanner man forkert scanner man bare "Cancel Produkt". Til sidst scanner man sit kort igen og købet er gennemført.

15.2 How to login

Skulle der ske en fejl, en rus med forkert navn/hold, en rus kom til at købe 400 Cocio. Skal man ind som administrator, klik på Det blinkende "Mosemaskinen" og et login felt poppet
Passwordet er "OLProgram"



Figur 3: Admin Login

15.3 How to Users

På "Users" fanen kan man se listen over alle brugere, her kan man ændre navn, hold mm. Skal man ændre noget, skal man trykke på den lille blyant, før man kan ændre noget. Efter man har ændret det er det **MEGET VIGTIGT AT MAN TRYKKER PÅ GEM KNAPPEN.**

Man kan også ændre, hvis en person har købt noget forkert, her må man gerne verificerer med "Transaktions" fanen før man ændre noget.



Figur 4: User fanen

15.4 How to Products

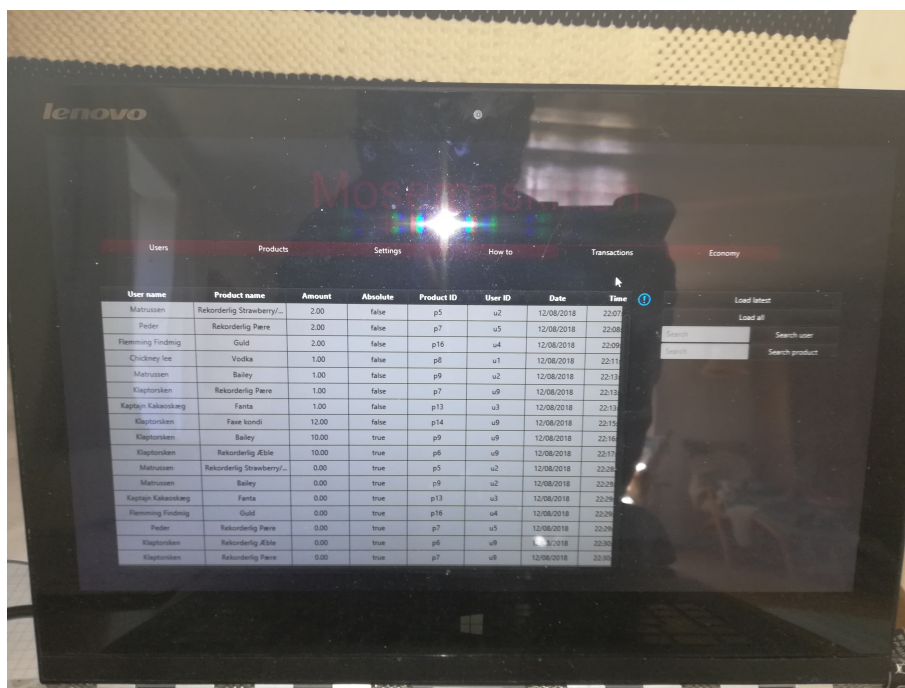
Her bør intet ændres, ud over den daglige optælling. Det sker på samme måde som med users. Tryk på den lille blyant, ændre det som skal ændres, og **HUSK AT GEMME.**



Figur 5: User fanen

15.5 Transactions

Under "Transactions" fanen kan man ikke gøre noget ud over se listen over alle køb I kronologisk orden. Man kan søge efter brugere eller produkter.

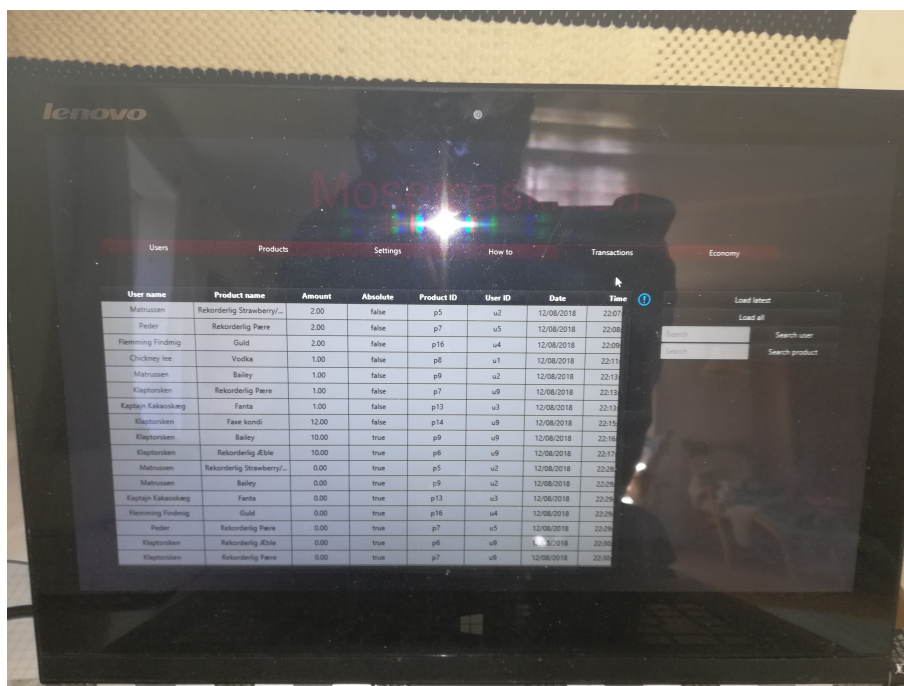


Figur 6: User fanen

15.6 How to Penge

I "Economy" fanen kan man se et overblik over hver enkelt læske og bruger. Man kan se spild, og hvor meget hver enkelt bruger skal betale.

Når det er tid til at betale, skal man vælge hvordan spildet skal fordeles. Vi kommer til at fordele det ligeligt på alle. Først vil det være en god ide at runde op og derefter trykke på "apply waste evenly". Til sidst trykkes på "Export Payment" for at lave et CSV(excel) fil med hvad hver enkelt person skal betale



User name	Product name	Amount	Absolute	Product ID	User ID	Date	Time
Matussen	Rekorderlig Strawberry...	2.00	false	p5	u2	12/08/2018	22:07
Peder	Rekorderlig Pære	2.00	false	p7	u5	12/08/2018	22:08
Flemming Findsig	Guld	2.00	false	p16	u4	12/08/2018	22:09
Chuckey Ice	Vodka	1.00	false	p8	u7	12/08/2018	22:11
Matussen	Bailey	1.00	false	p9	u2	12/08/2018	22:13
Kjartorsten	Rekorderlig Pære	1.00	false	p7	u9	12/08/2018	22:13
Kaptein Kakaoberg	Fanta	1.00	false	p13	u3	12/08/2018	22:13
Kjartorsten	Faxe komdi	12.00	false	p14	u9	12/08/2018	22:15
Kjartorsten	Bailey	10.00	true	p9	u9	12/08/2018	22:16
Kjartorsten	Rekorderlig #Eble	10.00	true	p6	u9	12/08/2018	22:17
Matussen	Rekorderlig Strawberry...	0.00	true	p5	u2	12/08/2018	22:18
Matussen	Bailey	0.00	true	p9	u2	12/08/2018	22:18
Kaptein Kakaoberg	Fanta	0.00	true	p13	u3	12/08/2018	22:18
Flemming Findsig	Guld	0.00	true	p16	u4	12/08/2018	22:18
Peder	Rekorderlig Pære	0.00	true	p7	u5	12/08/2018	22:20
Kjartorsten	Rekorderlig #Eble	0.00	true	p6	u9	12/08/2018	22:20
Kjartorsten	Rekorderlig Pære	0.00	true	p7	u9	12/08/2018	22:20

Figur 7: Økonomi fanen

15.7 How to Mos

1. Find læske
2. Åben læske
3. tøm læske i hals
4. gå til 1
5. ???
6. Tømmermænd



Figur 8: Protip

16 Førstehjælp

16.1 Almindelig førstehjælp på Rustur:

Her er en liste over ting I kan komme ud for på rusturene:

- **Fremmedlegemer i luftvejende:** Ved delvist blokeret (patienten kan godt sige noget) opfordres der til hoste og evt. slag med flad hånd mellem skuldrebladene, samtidig med hoste. Ved total blokering anbefales det, at der veksles mellem at give 5 slag mellem skuldrebladene og 5 hårde stød i bughulen op mod mellem gulvet, Heimlich (armene rundt om patient der bøjer sig forover).
- **Hjernerystelse:** Kommer til udtryk ved en eller flere af følgende symptomer: Hovedpine, Kvalme, Opkast, Svimmelhed, Synsforstyrrelser, Træthed og tap af korttidshukommelse. Førstehjælpen er: Læg personen for at slappe af/sove og hold tæt observation i mindst 24 timer, f.eks. ved at vække personen en gang i timen. Dette er for at sikre, at tilstanden ikke forværres. Bliver personen tiltagende dårlig, skal der søges skadestue eller læge hurtigst muligt.
- **Forbrænding:** Mindre forbrændinger skal straks køles ned med, så koldt vand som patienten kan holde ud, indtil det ikke gør ondt længere. Sværere forbrændinger (2. grads kan ses ved at der er vabler/sår og 3. grads vil huden være lederagtig og blødende) skylles med tempereret vand (ca. 18-19 grader), der alarmeres og skylning fortsætter under transport til videre behandling.
- **Hedeslag/solstik:** Symptomer: hovedpine, svimmelhed og træthed. Huden vil være varm og lyserød. Patienten vil svede og være konfus. Førstehjælpen er at få patienten i skygge og fjern/løsne tøj. Læg koldt omslag ved pande, nakke, håndled, lyske og ankler, giv noget koldt at drikke.
- **Knoglebrud:** Ved ben- eller bækkenbrud tilkald ambulance og støt bruddet i findestillingen. Ved mindre brud kan man køre selv og holde bruddet i ro, evt med trekant tørklæde.
- **Forstuvning:** Opstår ved for stor og forkert belastning af et led, symptomerne kan afhjælpes ved at benytte sig af R.I.C.E-princippet:
 - **R Rest.** Hold det beskadigede område i ro i det første døgn.
 - **I = Ice.** Afkøl med is(køleposer kan bruges) eller koldt vand. Køl i ca. 30 min. og hold derefter en times pause. Fortsæt dette til hørelsen er aftaget.
 - **C Compression.** Sørg for at lægge pres på det beskadigede sted øjeblikkeligt, hold det i ca. 10-20 min og anlæg derefter et støttebind.
 - **E Elavation.** Løft det beskadigede område over hjerte højde.
- **Snitsår:** Rens med renseservietter og sæt plaster på, brug evt. lille kompresforbinding. Løft for at standse blødning.
- **Næseblod:** Pres 2 fingre på næsen og bøj hovedet let forover. Læg evt en kold klud eller is over næsen, for at få blodkar til at trække sig sammen. Hvis blødningen ikke er stoppet efter en halv time så søg læge eller skadestue.
- **Flåt:** Fjern flåten med flåt-tang. Mas aldrig på kroppen af flåten. Kan den ikke fjernes, søg læge. Tegn cirkel omkring flåten før i fjerne den, så i kan undersøge om der spreder sig et mærke.
- **Bistik:** Hvis man bliver stukket i mund eller hals skal der søges læge eller skadestue, er dette langt væk, tilkald ambulance. Normale bistik kan afhjælpes med en sukkerknad, der trækker giften ud, husk at se om brodden er kommet ud.
- **Astma:** Ved anfald, støt personen i at sidde eller stå. De skal ikke ligge ned, da dette kan forværre åndenøden. Armene over hovedet kan også hjælpe. Sørg for frisk luft og giv psykisk førstehjælp. Evt. hjælp med personens egen medicin eller astmaspray.
- **Diabetes:** Skyldes nedsat eller ingen produktion af hormonet insulin, der transporterer sukker fra blod ind i cellerne. Anfald kan skyldes lavt eller højt blodsukker. Ved lavt blodsukker gives noget sødt at spise eller drikke. Ellers trinvis førstehjælp. Er man i tvivl om det er højt eller lavt blodsukker så giv noget sødt alligevel, da det ikke gør den store forskel, hvis blodsukkeret allerede er for højt. Man må ikke selv give insulin til sukkersygepatienter. Hvis de er ved bevidsthed kan man hjælpe, de har som regel selv helt styr på det.

- **Epilepsi:** Få personen til at ligge ned og løsne stramt tøj om halsen. Beskyt hovedet mod stød, når krampen ophører lægges personen i stabilt sideleje for at skabe frie luftveje. De vil oftest være meget trætte. Forsøg ikke at stikke noget mellem tænderne, men forhold dig i ro.



17 Forventningsafstemning

Hvad er formålet med rusturen

Få nogle russertil at føle sig velkomne så de lære andre at kende og hygger sig.

SKabe et netværk mellem dem som de kan beholde, nu år hvor de ikke er på tur med deres kagehold.

FORVENTNINGER TIL ROLLER

Vektor

Man kan udfylde sin ansvarspost

Sige hvis man er presset og give sit ansvar videre

Man sætter russernes sjov over egen sjov

Man hygger med russerne og snakker med dem og ikke kun internt

At man hjælper bumserne og inddrager dem i ændringer i tidsplanen

Har det sjovt

Man henvender sig til dags før man går i seng

KABS

Kan hjælpe og vejlede hvis det går galt eller hvis dags har brug for vejledningen

Ellers holder sig i baggrunden arbejdsmæssigt og lader vektorerne køre showet

Mingler med russerne

Hyttebumser

Lav mad pls

Hvis man har brug for hjælp, så bed om hjælp, så vi kan gøre noget

Sætter russerne højest, så vi ikke stjæler alt tiden fra dem men i stedet spørger vektorerne om hjælp

Hygger med de russer der er ude hos jer. Der skal være fedt ude i køkkenet

Fortæller hvis der er forsinkelse med maden

UDE I KØKKENET

KABS

Ingen magt

Hjælper til men gør hvad der bliver sagt

Vektorer Der høres efter hvad man siger

Man kan godt snakke hårdt i køkkenet, hvis man er presset og det skal respekteres

Ingen magt i køkkenet

Læs lige rummet om der er meget presset

Russer

Almindelig respekt

Bumser sætter selv russer på arbejde

Dagsansvarlig

Primær kontakt til køkkenet

hold opdateret

Kom ind og tjek op til maden om alt er som det skal være

Kørselsansvarlig

Hvis man er desperat skal de være klar til at køre inden for kort tid

Fortæl hvis man skal ud og køre alligevel, så bumser eventuelt kan få noget med

Vetoer og drukregler

De gælder ikke i køkkenet

VESTENE

De beholder deres veste på

Dagsansvarlig

Skal holde sig synlig. Vær ude i fællesarealerne

Holde sig tilgængelig

Sørg for at give beskeder videre til alle

Generelt overblik over hvad der skal ske

Brug de andre vektorer

Dags har sidste ord

Kørselsansvarlig

De kan køre bil lovligt, er oplagt og ikke for træt

Vær tilgængelig og til at finde

Informér til dags hvis man tager ud og køre så alle ved man er gået

Konstant kommunikation mellem dags og kørsel

Vær klar på at hjælpe dags og generelt med planen når man ikke skal køre

Kørsel fortæller hvor og hvornår de går i seng til dag

Køkkenansvarlig

Køkkenansvarlig kommunikere med dags

køkkenansvarlige har styr på hvad der sker i køkkenet og hvordan tidsplanen er

Klar på kaosmøde

Drejebog

Man har altid drejebogen på sig, så man har styr på hvis man slår op

Dags og kørsel skal altid have den på sig men de andre må lægge den når dagens program er slut

Brug den dog

Hvis man mister sin drejebog og en rus aflevere kan man give noget over egen regning

Kaosmøder

Alle er seriøse, det skal være så effektivt som muligt

Brug håndtegn, lad være med at gentage

Dags er ordstyrer

Dags må gerne indklade til kaosmøde hvis der er brug for det

Kaosmøde omtales som et vektormøde

Kommunikation

I en sober tone overfor russerne også når man føler sig presset

Primært mundtlig kommunikation men ellers telefon

Lad være med at tage det tungt hvis folk snakker lidt hårdt

Man må gerne sige hvis man er presset, for eksempel til dags

Diskussioner

Hvis man bliver uvenner så prøv at udskyde det eller tage det henne i vektorland i en fornuftig tone

Ikke foran russerne

Sig til hvis man er blevet lidt såret, man må gerne tage lidt tid til at komme hen over det

Er det meget slemt kan man hive fat i KABS

Lad være med at lade det optrappe til et problem, få det væk så hurtigt som muligt

Ændringer i tidsplanen

Det kommer til at ske, så må vi håndtere det som det kommer

Det skal kommunikeres ud til alle

Hvem kan lave ændringer i tiderne på et løb?

Dags i samarbejde med ansvarlige for løbet

Dags har dog sidste ord

EGET LÆSKE MEDBRAGT**Vektor/KABS/Bums**

Vi har primært ikke læske med for så køber russerne ikke læske

Hvis man tager noget med, s bliver det i vektorland

Russer

Prøv at like at vi sælger ting

Det står i invitationen at man ikke tager læske med, så hvis de gør det opbevare vi det

Det siges i bussen

Alkohol medbragt

Vi opbevare det, hvis de kommer med det

Hvis de drikker det alligevel, konfiskerer vi det fra dem og giver dem en advarsel

STOFFER**Hvad gør vi?**

Det siges når de ankommer, at vi vil ikke se stoffer og hvis de har dem med så skal de skylles ud - vi vil gerne være lykkeligt uvidende

Spørg indtil hvorfor de har det med - kan vi gøre så de ikke har brug for det i denne weekend

Vi håndtere ikke deres stoffer

Hvis nogen kommer til os med det, så bed dem om at skylle det ud

Carsten er stofansvarlig

De har fået advarsel, så hvis vi ser dem med det hvor de bruger det, så er det hjem

Politi er kun involveret ved salg eller store mængder af stærke stoffer

Hvis de er påvirkede

Vi kan ikke hjemsende dem uden konkrete beviser

Hvis de opfører sig dumt, så prøv at få dem i seng Husk at hiv til side

Hold øje med dem, så man ved de er okay

Lad være med at anklage dem, men hæld noget vand på dem i stedet

Hiv dem til siden dagen efter og spørg indtil hvad der sker

Medicin

Den enkelte tværvektor kan høre med sig hold under ryste sammen, sige at man gerne må sige hvis man tager noget medicin som de synes man skal vide

Våben Hvis man er kommet til at tage en spejderkniv eller multitool med skal det gemmes langt væk i tasken

Hvis nogen kommer og fortæller om en større kniv de har så siger vi at den skal de selv skaffe af vejen

Har de våben fremme og bruger dem eller generelt har skydevåben med så er det politianmeldelse og direkte hjemsendelse

Nøgenhed

Man må ikke være offentligt nøgen - hvis de insistere på at smide tøjet

Like tøj på dem - det er ikke nice for andre, og dit tøj var ret pænt

Like dem virkelig meget til at beholde deres sko på

Udflugter fra hytten

Arrangeret løbetur kan godt lade sig gøre

Giv dem en advarsel hvis de forlader området - hiv dem til side

Hvis de bliver ved med at gå, så kan man sende dem hjem

Sørg for at tjekke området grundigt hvis man tror nogen er væk

Naboer der klager

Vi skal imødekomme deres krav, sørg for at lukke døre og vinduer

Sørg for at dags snakker med dem

Sørg for at de kan lide at snakke med en

Gruppepres

Hvis de har en diagnose så skal vi ikke presse dem

Hvis nogen siger det, kan man spørger hvorfor de ikke har lyst
Hvis resten af gruppen presser i forvejen, skal vi ikke tvinge
Hvis gruppen ikke presser må vi gerne sige, at det er ærgerligt, at de ikke er med og prøve at skubbe lidt men ikke for meget
Hvis de absolut ikke vil være med til en leg kan man prøve at indkorporere dem i legen
Hvis det er fordi vi skal samles må man gerne være lidt hårdere og sige, at det kan man ikke undgå
Hvis gruppen presser meget, så slå lidt ned på det

Vektorlegende rus

Hvis nogen er uenig med regler, kan man sige at legen er special edition
Man kan også sige at legen laves på de præmisser man har sagt og er det helt umuligt at få dem talt ned kan man sige at de må deltage på de præmisser
fortæl at vi har arrangeret og de er her for at de kan hygge
vend det til noget positivt - så kan man prøve noget nyt

Uduelige russer

Mind dem om hvorfor de er der, at de har brugt penge på det
Man må gerne sige at det er surt at vi har brugt tid at de ikke vil
Er det helt galt kan man give dem muligheden at tage hjem - ingen tvinger dem til at være der
Prøv at snakke lidt med dem om det

VOLDELIGE RUSSE

Puster sig op

Deeskaler situationen og separer folk, snak med dem stille og roligt.
Er det vektor mod rus må man gerne gå hvis det bliver for ubehageligt - Worst case scenario, snak med en rus om at hente en vektor
Hjælp gerne hinanden hvis man kan se der er noget under optræning
Efter kan man prøve at snakke dem og prøve at lave lidt sammen. Sørg for at holde tonen, og snak stille og roligt om at det ikke er fedt og helst ikke skal ske på turen

Slår efter folk

Distraher dem fra slåskampen - spis foran, dans sært - og bagefter separer dem
Snak med dem om hvad der er sket - man kan spørge vidner for at kende situationen
Prøv at få publikum væk
Direkte hjemsending af alle dem der slår
Hvis offeret vil politianmelde det skal de have mulighed for det
Hvis de slås for sjov så beder vi dem om at lade være.
Hvis man lægger folk i lås fordi de slår (som selvforsvar) bliver man ikke straffet

SCORINGER

Rus-rus:

Lad dem kysse hvis de vil
Hvis de er til gene for russerne, så må vi sige at de kan vente til efter turen og generelt kan lave ting med de andre også

Vektor-vektor:

Man kysser ikke foran russerne - det står i kontrakt
Vent til søndag

Vektor - rus

NOPE!!!!

Kan nævnes på kaosmøde hvis nogen lægger meget op til noget
Bare sig nej

Billeder

Der skal ikke tages billeder af folk direkte - spørg først
Man må gerne tage et selfie
Spørg om nogen ikke vil have taget billeder - men ellers tager vi billeder

Rygning

Det sker i afmærkede områder (udenfor) og ved spandende og går de ud beder vi dem om at gå tilbage i området. Vektorerne må kunne rykke spandene hvis det viser sig at være dumt, russerne må ikke rykke dem - men lyt hvis de siger det står dårligt

MOBILTELEFONER**Rus:**

Opfordrer til at de ikke har den, men vi gør ikke mere ved det
Snak med dem om hvis de hele tiden har den fremme - brug argumentet det er kun en weekend, du skal lære de andre at kende og har brugt penge på at være her
Hvis de sidder med den hele tiden falder de under udelig rus kategorien
ikke nogen tvungen hjemsendelse
Bed dem om at gå lidt væk fra gruppen, hvis de skal skrive til nogen

Vektor:

Hav dem med rundt in case der sker noget akut
Lad være med at tjekke sociale medier og andet
Lav en gruppe sms-chat til brug
Mute messenger
Husk vibration/lidt lyd
Dags og Kørsel har altid lyd på

Andet elektronik

Spørg ind til hvorfor de har det med, de har nok en grund

SKADER**Ubevidst**

Det er hvad der sker, det ryger på ituliste og det ryger på spild
Ingen straf for at komme at sige noget er gået i stykker

Bevidst/hærværk

De betaler for det selv
De får en advarsel

Ikke-nævnte skader

Uforudsete afgifter

URE**Rus**

Normalt ur er ok
Apple watch opfprdres til ikke at blive brugt til at skrive med folk

Vektor

Prøv at have et ur på, så man ikke skal have telefonen fremme

Ure på stedet

Vi stopper ikke uret

Antal vågne vektorer

Hør på om de andre vektorer kan klare at man går i seng
Cirka 1 vektor per 10 russer
Mærk stemningen om det er hygge spil eller danse fest

Hvem skal man spørge?

Dags

Sluttid

Klokken 03:00 - læg folket i seng

Studiestartsregler

Syng folk op

Vektorerne kan selv nævne for deres russer om reglerne, men det kan komme an på stemningen

Ekstern økonomi:

Sørg for kvitteringerne kun har rustursmaterialer på.

Når noget bliver købt skal man bruge faktura, hvor cvs-nummer er på

Hele bonnen skal bruges også den lille søde ekstra bon

Kom med bonnerne løbende

Hvis der købes noget under rusturen, skal det også afleveres til økonomiansvarlig

Der kommer til at være en boks på turen, hvor de ligger - lad den være

Man lægger selv ud til vi får penge den 21.

Husk at skrive navn på

Pressen/medier

Hvis pressen kommer skal I ikke snakke med dem om turen men i stedet hente KABS.

Det eneste tidspunkt de må optage ved rusturen er, hvis de har en aftale med besyrelsen

Er KABS ikke til stede går posten til dagsansvarlig

Der henvises til at tage kontakt til pf formanden via mailen formand@pf.dk

Hypning af læskeslag?

Sørg for at købe noget selv

Prøv at gøre det til en gruppeting

Lad være med at drikke dig selv ned i sukker Snak positivt om læsken

Prøv at hype komkurrencen om dem der har købt mest - mosemaksinen er din ven

Hype ens team hvis man kan se de føre

Pas på man ikke hyper at være bagerst

Husk at minde dem om spild - selv hvis det går godt

Lille update fra læskeansvarlig om det går godt

Betaler arrangører spild?

Ja

Vektorland?

Hvis man skal have et lille break eller skal sove

Man fester ikke inde i vektorland

Man må gerne have drikkevarer med ind i vektorland men sørg for at tørre op, hvis man spilder

Russer må ikke komme ind med mindre skal bruge noget fra førstehjælpskassen

18 Materialeliste:

18.1 Busunderholdning

Busunderholdning

25 x Tip-en-vektor-papir

25 x Blyanter (skriveredskaber)

18.2 Natteløb

Natløb

1 x Fløjte

3 x Mælkekasser

1 x Stopur/mobil

2 x Krokettkøller

3 x Reb på fem meter

1 x Skumbold

2 x Berlingske (Andet går sgu ikke)

4 x Flødebolle bakker

2 x Vita wrap

1 x Vådservietter

2 x Papirblokke

10 x Skriveredskaber

4 x Lego-sæt

1 x Stor SKÅÅÅÅÅL!

16 x sugerør

2 x Malertape

1 x DEJ!

1 x Liste med ord til dej og gæt

1 x Tegn og Gæt spil

1 x Kande vand

2 x Knæunderlag

18.3 Fri leg

fri leg

1 x Tegn og Gæt

1 x Kongespil

1 x Rundbold

2 x Fodbold

2 x Frisbee

18.4 Ingeniørleg

Ting til deling

4 x sakse

1 x Tuscher

16 x bambuspinde (2 til hvert hold)

Butiksmaterialer

1 x pakke spaghetti

1 x pose skumfiduser

3 x ruller gennemsigtig tape

2 x ruller vitawrap

1 x pakke elefanttyggegummi

1 x pakke elastikker

Prøv lykken

15 x Papir
4 x dameblade
8 x små elastikker
4 x Fryseposer
15 x engangskrus
1 x pose spaghetti
2 x plaster
1 x sok

Udfordring 1

30 x Fryseposer

Udfordring 2

1 x papir
80 x Sugerør

Udfordring 3

6 x tomme dåser
2 x tennisbolde
1 x bord
1 x Reb

40 x grillspyd

Udfordring 4

1 x Sytråd
3 x Nåle
1 x Saks
1 x Pose elastikker
1 x Stopur/mobil

Præmie

1 x Tørrede fisk fra Minsk

1 x moppe (er i pederborg)

50 x Klude fra russerne

18.5 Festaften

Festaften

50 x Meter papirdug
60 x Servietter
30 x Balloner
1 x Tape evt. rester af gaffa fra natløb
1 x Tilmeldningsliste
1 x Blyant/kuglepen
40 x Biotekkernes retningsange

18.6 Rengøring

Rengøring

1 x Universalrengøring
1 x Glasrens
1 x WC-rens
1 x pak engangshandsker
2 x ruller Storeskraldeposer
1 x Skraldeposer til toiletspandene
3 x Gulvspande
2 x Skrubbekoststænger
2 x Skrubbekosthoveder
3 x Gulvklude
3 x Koste ca.
1 x fejebakker (er i pedersborg)