Beskrivelse og huskeseddel til STORMESTER

Stormester er et TV-koncept, hvor man bliver belønnet for at tænke ud af boksen, og udnytte de huller, der evt. er i opgavebeskrivelserne. Dvs. hvis et hold spørger ind til opgaven undervejs, skal der blot svares med ”Hvad står der i opgaven?”. Derfor kan der være mange forskellige løsninger til nogle af opgaverne, og så længe man holder sig inden for de retningslinjer der er skrevet i opgaven (brevet), er resultatet tællende.

Deltagerne deles ind i hold, og fordeles rundt på posterne. Her vil de få brevet med opgaven udleveret, og tid til at løse opgaven. På signal fra en koordinator roterer holdene til næste post, indtil man er nået hele vejen rundt. Det er vigtigt at posterne er placeret, så man ikke kan se andre poster end den man er ved, så holdene ikke bliver inspireret af de andre holds løsninger, men finder deres egen.

Vil man gøre meget ud af oplevelsen kan løsningerne på alle posterne dokumenteres og samles, og man kan lave sit eget STORMESTER show, hvor stormesteren præsenteres for og vurderer løsningerne og fordeler point til holdene (5 point til vinderen, derefter 4, 3, 2 og 1 point til de efterfølgende pladser). Ligesom man ser det på tv. Kender du ikke Stormester, kan du se lidt fra den engelske udgave, Taskmaster, her: <https://taskmaster.tv>

Da der på nogle poster vil være en del ventetid pga. posternes forskellige tidsforbrug, anbefales det, at der under introduktionen til løbet, bliver stillet endnu en opgave, som kan løses løbende når holdene har lidt tid til overs. Det kan fx være: Skriv en hyldestsang til stormesteren på melodien ”Jeg ved en lærkerede”. Den sang som stormesteren synes bedst om vinder. STORMESTER showet kan sluttes af med, at holdene synger deres hyldestsang for stormesteren, som herefter fordeler de sidste point.

**Aktivitet 1: Find mig!**

* Du skal bruge:
	+ 1 nedtællings-ur (90 sekunder)
	+ 1 stopur
* Aflever brevet til holdet. Hav nedtællingsuret klar på 90 sekunder.
* Når deltagerne læser ”Tiden starter NU”, startes både nedtællings- og stopuret.
* Nedtællingsuret bliver ved holdet, og du tager stopuret med ud og gemmer dig i området.
* Når de 90 sekunder er gået, skal holdet ud at finde dig.
* Når hele holdet har rørt ved dig, stoppes stopuret, og tiden noteres.

**Aktivitet 2: Spis mest**

* Du skal bruge:
	+ 1 vandmelon til hvert hold (Vej dem på forhånd, så du kender startvægten)
	+ Vægt
	+ 1 nedtællings-ur (2 minutter)
* Når holdet ankommer, ligger der en vandmelon klar foran dig.
* Aflever brevet til holdet. Hav nedtællingsuret klar på 2 minutter.
* Når deltagerne læser ”tiden starter NU!” sættes nedtællingsuret i gang.
* Når uret ringer, vejes det vandmelon som er tilbage, og mængden af spist vandmelon udregnes og noteres.

**Aktivitet 3: Tebrev**

* Du skal bruge:
	+ Tebreve
	+ Kop
	+ Snor til startlinje
	+ Nedtællings-ur (10 minutter)
* Når holdet ankommer, er der lagt en snor på jorden som en startlinje. Ved snoren står en kasse med te-breve, og et par meter fra snoren placeres en kop.
* Aflever brevet til holdet. Hav nedtællingsuret klar på 10 minutter.
* Når deltagerne læser ”Tiden starter NU!” sættes uret i gang.
* Når tiden er gået, måles afstanden fra snoren, til det sted, længst væk fra snoren, hvor holdet succesfuld har kastet et tebrev i koppen.
* BEMÆRK!: Der er ingen krav i opgaven om, at holdet SKAL kaste fra snoren. Man må altså gerne tage koppen med 20 meter væk fra snoren, og blot lave et 10 cm. Kast, og blive noteret for at have kastet 20 meter. Holdet må også gerne have én person som griber te-brevet med koppen. Denne opgave er meget åben for fortolkning.

**Aktivitet 4: Æg med højdeskræk**

* Du skal bruge:
	+ 5 æg pr. hold
	+ Balloner
	+ Sugerør
	+ Papir
	+ Tape
	+ Nedtællings ur (10 minutter)
* Når holdet ankommer, ligger materialerne klar på bordet.
* Aflever brevet til holdet. Hav nedtællingsuret klar på 10 minutter.
* Når holdet læser ”Tiden starter NU!” sættes nedtællingen i gang.
* Løbende holdes der øje med, hvor højt holdets æg kommer op, og om det er gået i stykker når det kommer ned.
* Når tiden er gået noteres det højeste forsøg.
* Det kan være en fordel at have denne post tæt ved en høj bygning, der kan bruges som måleenhed, da det ellers kan være svært at måle hvor højt ægget er kommet op. Husk da, at stormesteren altid har det sidste ord, selvom holdet protesterer, og mener de kastede højere.

**Aktivitet 5: Den hemmelige udfordring**

* Du skal bruge:
	+ En kasse med forskellige mærkelige ting, som ikke har relation til opgaven.
	+ Nedtællings-ur (5 minutter)
* Når holdet ankommer, står kassen fremme, med diverse ting.
* Aflever brevet til holdet. Hav nedtællingsuret klar på 5 minutter.
* Når holdet læser ”Tiden starter NU!” sættes uret i gang.
* Deltagerne ved ikke, hvad der giver point, så de må prøve sig frem, og se hvad der sker.
* Når en deltager gør noget som udløser point, siges det højt, at der er scoret point, men ikke hvem eller hvad, der gjorde det.
* Når tiden er gået, noteres det, hvor mange point der er scoret.
* En mulighed er, at man får point, når man rører ved sit eget hår, men det kan også være andre ting, som fx at rømme sig, sætte sig på hug etc.

**Aktivitet 6: Tårnhøjt**

* Du skal bruge:
	+ Spaghetti
	+ Skumfiduser
	+ 1 æble
	+ Målebånd
	+ Nedtællings-ur (7 minutter)
* Når holdet ankommer ligger materialerne klar på bordet.
* Aflever brevet til holdet og hav nedtællingsuret klar på 7 minutter.
* Når holdet læser ”Tiden starter NU!” sættes uret i gang.
* Når tiden er gået, tjekkes der, at tårnet kan bære æblet, og tårnets højde noteres.
* BEMÆRK: Der står fx ikke i opgaven, at æblet skal være på toppen af tårnet. Bare det er løftet fra fundamentet, er det godtaget.