1.1 Nattelyderens Isvej

Velkommen, rejsende!

I står nu foran den frosne passage, hvor kun de magiske **Nattelydere** kender vejen. Nattelyderne er skyggekatte, som er skabt af stjernestøv og advarer vandrere mod de usynlige sprækker i isen.

Jeres opgave er at få et vigtigt budskab sikkert over til den anden side. Hele holdet starter bag startlinjen. I får jeres budskab af postmandskabet, som i skal huske.

I skal sende én person af sted ad gangen for at finde den rigtige sti over den glatte is. Hvis man træder forkert, sender nattelyderne besked om at man har trådt forkert og skal tilbage til start.

Når en person er nået sikkert over, skal personen sige beskeden til postmandskabet.

I har 10 minutter til at få så mange som muligt over og aflevere beskeden.

Regler

- Kun én person må være ude på isen ad gangen.
- Man må gerne guide den, der er ude på isen, om hvor de må træde.
- Budskabet må ikke siges højt til den, som er ude på isen eller nået over på den anden side. Personen skal altså selv kunne huske budskabet.

Point

- **Tid:** I får 50 point, hvis I gennemfører på under 4 minutter. Herefter trækkes 10 point pr. påbegyndt minut.
- **Komme over isen:** I får 25 point for at få en person over på den anden side af isen.
- **Budskab:** I får 25 point per sætning I får over på den anden side.

Der gives højst 150 point.