2.1 Grådrodens Vandvej

Velkommen til posten!

Dybt i skovens jordbund lever Grådroden – et ældgammelt væsen, halvt rod, halvt levende sjæl. Dens krop snor sig gennem jorden som et netværk af rødder, og i dens hjerte pulserer det vand, der holder hele skoven i live. Når alt er i balance, sender Grådroden livskraft op gennem træer og planter, så skoven kan vokse og trives.

Men nu er noget gået galt. Den magiske vandvej, som plejer at holde liv i skoven, er knækket i tusind stykker, og Grådroden er begyndt at fælde tårer af tørst. Hvis ikke rødderne får vand inden længe, vil hele skoven visne og blive til støv.

Vi har fundet de knækkede stykker af vandvejen. Jeres opgave er nu, at I skal lede det dyrebare vand hele vejen ned til Grådrodens hjerte. Men pas på! Vandet er magisk og flygtigt – spilder I, må I starte forfra. Kan I samarbejde og holde vandvejen stabil, eller vil Grådroden tørre ud under jeres fødder?

Regler

- I har max 5 minutter til at forberede/øve jer på at transportere vandet (kuglen) fra start til slut, via tagrender.
- Når I melder klar (eller når de 5 minutter er gået), har I to forsøg på at få kuglen fra start til slut.
- Det forsøg hvor kuglen kommer længst, er det forsøg I får point for.
- I må kun bruge de udleveret tagrenderne til at transportere kuglerne
- I må ikke røre ved kuglen, når den først er sendt afsted
- I må ikke sætte noget på tværs af tagrenderne
- I må ikke flytte fødderne, når kuglen er i den tagrende som i holder. Kuglen skal trille og må ikke bare blive løftet i en tagrende fra start til slut
- I skal vælge om i bruger en plastikbold eller en glaskugle, se pointtabel

Point

- Se pointtabel på næste side.
- Der gives højst 150 point.