

1. Udprint af computerskærm – lamineret
2. Genbrugt computer (*uden batteri*)
3. Computertaske med minimum 3 rum, med dobbelt lynlås
4. Boardingpas med rødt folie -> [Se vejledning her](#)
5. Udprint af PigPen-afkodere – lamineret
6. Udprint af organisationsoversigt (lamineret) - samt medarbejderoversigt
7. Rejsekuffert
8. Vilkårlig mappe med "bütçe" skrevet på forsiden
9. Tillykke kort/besked – lamineret
10. Låseboks
11. Budget
12. Transparent graf -> [Se vejledning her](#)
13. PigPen kode
14. Kuffertmærke til håndtag
15. Plastik-lomme med blueprint
16. QR-koder
17. Låse – 4 x 4-cifret + én retningslås
18. Aflåst mappe -> [Se vejledning her](#)



Fremgangsmåde:

Vi bygger kufferten op indefra-ud, da eleverne skal "bryde" ind til det midterste rum i bærbartasken, så det er derfor den mest hensigtsmæssige måde at gøre det på.

Koder:

Kodelås 1:	Farve: Grøn		Kode: 6854
Kodelås 2:	Farve: Gul		Kode: 5896
Kodelås 3:	Farve: Blå		Kode: 2667
Kodelås 4:	Farve: Rød		Kode: 2168
Retningslås:			Kode: OP HØJRE OP HØJRE VENSTRE
Låseboks:			Kode: 4537

Start med at printe **pakkevejledning_print_final.pdf**
(print 1 kopi for hver kasse der skal pakkes)

OBS: Du finder .PDF-filerne og andre dokumenter ved at søge på "eud for alle materialer" på Google
Direkte link: <https://www.rm.dk/regional-udvikling/fremtidssikrede-uddannelser-og-kompetenceloft/for-uddannelsesinstitutioner/socialfondsprojekter/eud-for-alle/materialebank/>

Midterrummet i bærbartasken:

1. Kom "Tillykke"-beskeden (9) er til inde i den aflåste låseboks (10) – herefter luk låseboksen.
2. Kom herefter bærbar (1) og låseboks (10) i det midterste rum på bærbartasken. Aflås med retningslåsen som har koden OP HØJRE OP HØJRE VENSTRE

Bagrummet i bærbartasken:

1. Tag "bütçe"-mappen, og læg herefter Budget (11) og Transparent graf (12) ind i mappen.
NB: Både budgettet og grafen skal kunne tages ud af mappen.
2. Put herefter mappen ind i bagrummet på bærbartasken og aflås rummet med den **gule lås** med koden: 5896

Forrummet i bærbartasken:

1. Læg PigPen-koden (13) ind i rummet og aflås rummet med den **røde lås** med koden: 2168

Den aflåste mappe (18)

1. Læg plastik-lomme med blueprint (15) ind i mappen.

NB: Bemærk at spillerne ikke skal kunne "fiske" opgaven ud af plastiklommen. Løs dette ved at klippe toppen af plastiklommen så mappen er nødsaget til at blive åbnet, før der kan få adgang til papiret.

3. Aflås mappen med den **blå lås** med koden: 2667. Læg mappen ned i kufferten.

Pakning af kufferten

1. Kom computertasken med de tre aflåste rum ned i kufferten.
2. Læg både udprint af organisationsoversigt (lamineret) (6) samt medarbejderoversigt (6) løst i kufferten.
3. Læg udprint af Pigpen-afkodere (5) løst i kufferten (*eller ned i andre små rum i kufferten der **ikke** er aflåst*)
4. Læg Boardingpas med rødt folie (4) løst ned i kufferten.
5. Luk kufferten og aflås den med den **grønne lås** med koden: 6854
6. Færdig!