

# UTMANINGEN

Utmaningen är en aktivitet för ungdomar 13 år och äldre. Utmaningen genomförs i mörker och passar perfekt som säsongsavslutning innan vinterns träning drar igång eller som upptaktsaktivitet. Aktiviteten tar cirka 3-6 timmar att genomföra beroende på hur den läggs upp. Fokus ligger på samarbete, gemenskap och spänning.

## Planering

Utmaningen är en happening som genomförs under en kväll, att dela upp Utmaningen på flera kvällar kommer inte att bli lika effektivt. Beroende på vilken grupp du har kan tidpunkten variera. Vissa ungdomar tycker det är väldigt spännande att få vara uppe sent på kvällen. Se Utmaningen som en aktivitet som passar som säsongsupptakt eller säsongsavslutning. Kombinera gärna Utmaningen med en övernattningsnatt. Utmaningen kan också vara en aktivitet under ett träningsläger då ni dagen efter kan fortsätta med träning och andra aktiviteter. Kyla och snö är inga bra förutsättningar för att deltagarna ska få en härlig och minnesvärd upplevelse.

## Ledare

Om det finns möjlighet låt, de äldre juniorerna eller yngre seniorerna i klubben vara ledare för Utmaningen. Det vinner både klubben och deltagarna på. Låt en mer erfaren ledare vara mentor. Mentorn använder ledarna som bollplank och stöd när de planerar och genomför Utmaningen.

## Till dig som ska vara mentor

Om det finns möjlighet låt de äldre juniorerna eller yngre seniorerna i klubben vara ledare för Utmaningen. Det vinner både klubben och deltagarna på. Låt en mer erfaren ledare vara mentor. Mentorn använder ledarna som bollplank och stöd när de planerar och genomför Utmaningen.

## Innan ni börjar planera, fundera över:

- Hur ska vi göra för att Utmaningen ska bli en riktigt häftig upplevelse för deltagarna?

## Uppdraget i korthet

Deltagarnas uppdrag är att ta sig från Ingenmansland via Ovissheten tillbaka till Verkligheten. Till Verkligheten kan alla lag ta sig. Om ni vill kan uppdraget avslutas där. Ni har också möjlighet att genomföra en final där ett lag koras till vinnare. Utmaningen är indelad i tre delar där respektive del är beskriven med en inledande planering och därefter kommer genomförandet. Se dokumentet som ett stöd. Utveckla och anpassa konceptet efter er omgivning och de idéer ni har.

## För vem är Utmaningen?

Utmaningen är för ungdomar som är 13-17 år. Fördelen med att inte låta de som är yngre än 13 vara med är att det ofta redan händer mycket aktiviteter för dessa. Låt Utmaningen vara någonting som barnen ser fram emot att få vara med på. Orienteringstekniskt ska Utmaningen ligga på en nivå så att alla kan vara med. Utgå från dina ungdomar och deras färdigheter så du är säker på att alla kan klara orienteringsmomenten.



## Utmana - vem?

Utmaningen blir roligast om det är minst 15 deltagare. Om man är för få blir det inte lika spännande eller utmanande. Det är lagom att vara tre till fyra personer i varje lag. Utmana gärna en eller flera grannklubbar eller varför inte hela distriktets ungdomar? Jämna lag blir roligast så tänk noga igenom vilka löpare du sätter ihop i lagen. Ska ni köra rena klubbtag eller blanda över klubbgränser? Tjejer mot killar eller de yngre mot de äldre? Tänk till en extra gång innan ni bestämmer lagen.

## Området - vart ska vi vara?

Det finns några saker ni kan tänka på när ni väljer område till Utmaningen. Naturliga Base Camp sparar en del jobb eftersom ni då inte behöver bygga några. Alternativet är att ni har en samlingsplats för alla lag på en öppen yta t ex en grusgrop. Att ha en varm plats att gå in i direkt efter ni är klara kan vara bra då deltagarna snabbt blir kalla. Dusch, bastu, mat och ev prisutdelning gör konceptet ännu bättre. Om ni har möjlighet välj ett område där det inte finns några stora bilvägar, att genomföra Utmaningen med reflexvästar blir inte spännande. Det finns inga krav på att det ska vara en viss typ av terräng då det inte är fokus på teknikträning utan det är upplevelsen, samarbetsförmåga och spänning som är i fokus. Om skogen är väldigt öppen blir det svårare att smyga på varandra så tänk på var ni placerar kontrollerna. Halvtät skog eller en terräng med många höjdförändringar är perfekt. Att kunna gömma sig bakom en sten, punkthöjd eller i en sänka underlättar mycket för deltagarna.

## Allmänt

Planering av Utmaningen sker bäst om ni som ska vara ledare träffas minst 2-3 tillfällen. Desto fler timmar som ni lägger ner på planering desto roligare upplevelse kommer ungdomarna att få. Det är många moment som händer och ska klaffa under själva aktiviteten så kolla igenom checklistorna noga så att ni inte glömt något.

## Övergripande checklista

- Ska Utmaningen vara en enskild aktivitet eller vara en del av en helg?
- Vilket område ska vi vara i?
- Vilka ska vi bjuda in?
- Hur ska vi sprida anmälan?
- Vem tar in anmälan?
- Vem skickar ut information inför Utmaningen?



# DEL 1

## Förberedelser

Förberedelser inför del 1 består av att ni ska dela in ungdomarna i lag. Antingen så bestämmer ni vad lagen ska heta eller så får ungdomarna själva göra det. Fyll i lagnamnen på Passen. Ni ska rekrytera en person som är vålnad och hitta rekvisita till denne, den ska bära en bjällra i ena handen så deltagarna kan höra den. Om ni är väldigt många som deltar kan det behövas två vålnader. Ni ska planera var lagen ska släppas av, rekrytera chaufförer (en per lag), och bestämma var Base Camp ska vara. Ni ska också förbereda kartor, information, pass och papperspåsar.

## Genomförande

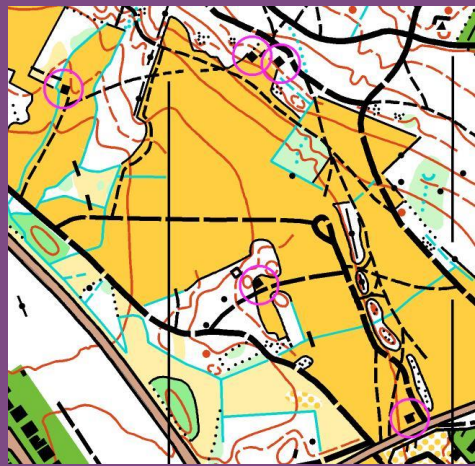
Följande händer på del 1: ungdomarna anländer på ett givet klockslag till en plats som ni bestämt innan t.ex. klubbstugan. Ungdomarna har innan fått reda på vad de ska ha med sig för utrustning och vad ramarna för aktiviteten är.

Utrustning som deltagarna bör ha är:

- Varma träningskläder för årstiden
- Lampa, helst inte det starkaste ljuset på marknaden
- Kompass

Innan ni drar igång själva Utmaningen så behöver ni inte berätta exakt vad som ska hända. Det är roligare om ni bara bygger upp förväntningar utan att avslöja allt för mycket. Varje lag ska transporteras ut med hjälp av en bil, innan de går in i bilen ska de få en stor papperspåse över huvudet, köp den större varianten så blir det inte problem med andningen eller att få ner den över axlarna. En i laget ska få Instruktion 1 (se bifogat) i botten av påsen, övriga lagmedlemmar ska få en karta i botten på påsen. På kartan finns en linje markerad där vålnaden vandrar och ett kryss där Base Camp är, dit de ska ta sig. När lagen får påsarna över huvudet så är det viktigt att det är mörkt ute och alla lampor är släckta, annars ser de direkt att det är karta/instruktion i botten.

Inget lag har samma Base Camp men det är stor fördel om de ligger nära varandra så att lagen ser varandras lampor. Att se varandra skapar mer spänning och tävlingskänsla. Vindskydd eller liknande är perfekta platser att ha Base Camp då de skyddar mot vind och eventuellt regn. Det går lika bra att bygga små vindskydd av presenning som lagen kan hålla till i. Alternativet är att alla lagen samlas på en öppen yta.



Förslag på hur Base Campen kan vara placerade. På deltagarnas karta är endast det Base Camp som de ska till inritat.



Ett lag per bil körs ut i skogen till en plats som är bestämt sen tidigare. Chauffören kan behöva köra runt en del om ungdomarna är väldigt bekanta med området så de tappar bort sig. När chauffören parkerat bilen leder den deltagarna ut ur bilarna. Ordnar så att deltagarna håller varandra i händerna och att de bildar ett led. Därefter leder chauffören ut laget i skogen, till den förutbestämda platsen. Att leda ett lag i obanad terräng är inte helt enkelt. Laget ställs upp så att de står i en ring och håller varandra i händerna. Chauffören ger varje deltagare två pass var. Därefter säger chauffören: "Er ledtråd: Använd huvudet! Lyft blicken!" Därefter lämnar chauffören laget och smyger iväg. Den bör stanna i närheten för att se att laget kommer iväg och om de slänger sina papperspåsar tar chauffören med dem så vi inte skräpar ner i naturen.



Ledarnas karta visar var ett lag släppts av, var vålnaden vandrade och var detta lag har sitt Base Camp.



Deltagarnas karta med var Base Camp är och var vålnaden vandrar. Kartan bör vara minst dubbelt så stor annars blir det väldigt enkelt att räkna ut vart man befinner sig. Storleken på kartan är att sätt att reglera svårigheten. Desto större karta desto svårare.

## Checklista

- Inhandla en papperspåse per person.
- En instruktionslapp per grupp, resten av deltagarna ska få en karta i botten på sina påsar.
- Rita in Base Camp och vålnadens led på kartorna.
- Utse en person till vålnad, glöm inte kläder och bjällra eller liknande.
- Ordna med utkörning av lagen, hur många bilar behövs, var ska deltagarna släppas av? Om ni ska köra i omgångar, vilka ska åka först?
- Förbered Base Campen, tänd eldar och placera ut fika. Varm saft och något ätbart. Om ni eldar, tänk på att ni måste ha en person som är ansvarig att hålla kolla på dessa och släcka när deltagarna lämnat platsen.
- Placera ut Instruktion 2 i varje Base Camp.

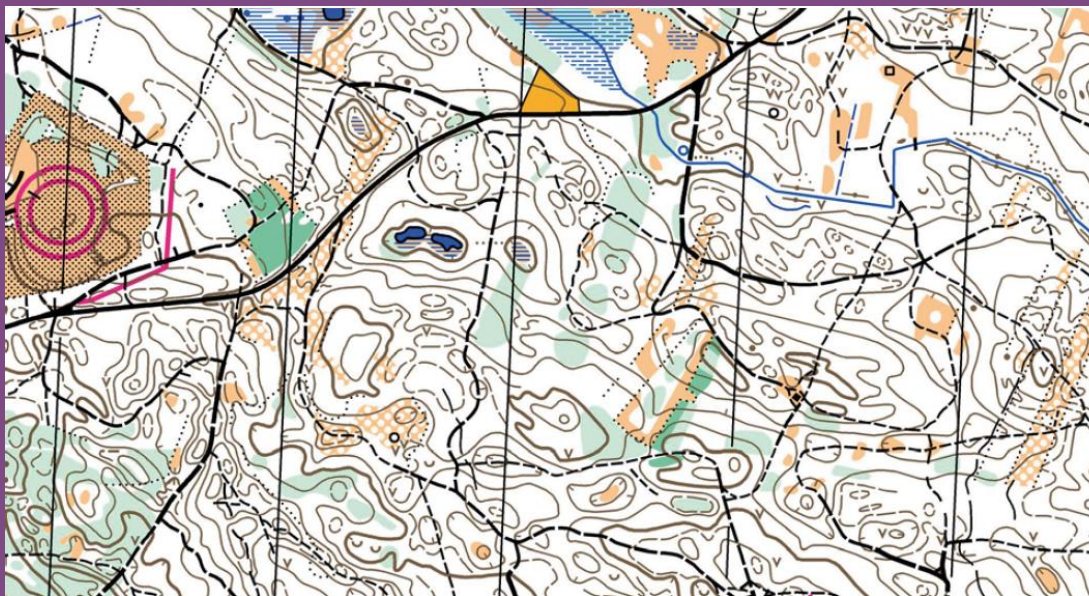


## Deltagarnas händelseförlopp

Lagen kommer när ni lämnat dem läsa instruktion 1 (se bifogat) först och därefter försöka lista ut med hjälp av sina lampor och kartor var de är någonstans. Därefter hittar de närmsta väg för att passera vålnadens vandringsled och sen ta sig till Base Camp utan att bli av med något av sina Pass. När de tagit sig till Base Camp finner de nästa instruktion. Nu har de klarat att ta sig från Ingenmansland till Ovissheten.

### Tips!

Det är extra mysigt om det brinner en eld, eller finns tända marschaller i Base Camp, där kanske även finns varm saft och något att tugga på.



Ett exempel på ett lags karta: För att det inte ska ta för lång tid är det lagom att ha ca 1 km att ta sig från att laget blir avsläppta till deras Base Camp. Leden Vålnaden ska vandra på får inte vara för lång för då är det alldeles för enkelt att ta sig förbi utan att någon i laget blir tagen.



# DEL 2

## Förberedelser

Gör en bana. Tänk på att inte ha för långt mellan lagens kontroller. Det är bra om lagen enkelt har koll på varandra. Tänk igenom när du gör bansträckningen så inte samma lag får kontroll i utkanten vid flera kontroller, det kan vara så att det är mest aktivitet i ringarna i mitten. Planera banan bra så att det inte är för långt mellan kontrollerna, en långsträcka kan ta död på spänningen då lagen blir mer utspridda. Total banlängd räcker om den är ca 3 km. Bra om banan avslutas i direkt anslutning till klubbstugan eller någon annan lokal som ni kan gå in i. 4-5 kontroller är lagom. Tänk på att det tar lång tid att hänga ut reflexstavar och Pass.

## Genomförande

Nu när ungdomarna tagit sig till Base Camp och nås de av Instruktion 2 (se bifogat) som beskriver nästa moment, att försöka ta så många Pass från de andra lagen som möjligt samt att skydda sin egna. Det är viktigt att ni sätter en tid då de ska vara vid mål för annars så finns det en risk att de håller på att smyga på varandra i många timmar.

## Checklista

- Vem har koll på klockan så de som kommer för sent blir av med pass vid målet?
- Sätt ut kontroller i form av reflexstavar och Passen till verkligheten. Detta tar tid!



Två förslag på hur en bana kan se ut.



# DEL 3

## Alternativ ett

När lagen kommer fram till målet ska Passen räknas av en passkontrollant. Om laget har tillräckligt många pass får de passera och följa marschaller tillbaka till Verkligheten (som kan vara klubbstugan). På väg till klubbstugan kan det vara skönt om deltagarna får något att tugga på. Om laget inte har tillräckligt många Pass måste de gå till röd utgång. Röd utgång innebär att de får ta av sig sina lampor och med hjälp av en fackla eller en liten lampa ska de leta rätt på silverklumpar och på så sätt köpa sig fler Pass för att kunna ta sig tillbaka till Verkligheten. Om de saknar ett Pass ska de hitta en silverklump om de saknar två Pass ska de hitta två silverklumpar osv. Området som de ska leta i bör vara avgränsat t.ex. i en stor grop eller med plastband eller liknande. Det är häftigt om det smyger omkring någon liten figur i området som kan skrämman dem lite medan de letar. Silverklumpar kan tillverkas genom att spreja stenar med silverfärg eller klä in stenar i mycket folie.

## Alternativ 2

Deltagarna kommer fram till finalen en viss tid. De som kommer för sent blir av med ett Pass per person. Varje lag har fem marschaller som står i en rad, en rad per lag. Raderna av marschaller är placerade som en sol och i mitten finns priset lagen tävlar om.

Förpackat i en låda eller något som gör att man inte ser vad det är. Om laget har klarat att skydda sina Pass så de sammanlagt har fyra Pass kvar per person så släcker laget en marschall. Då har laget också klarat att ta sig tillbaka till Verkligheten. Det lag som har flest Pass får släcka två marschaller.

Lagen kommer att få uppgifter att lösa. För varje löst uppgift får laget släcka en marschall. Laget som först släcker sin sista marschall vinner och får priset som står i mitten.

## Uppdrag

För att kunna släcka en marschall måste lagen klara olika uppdag. Några uppdag kan alla lagen klara, några uppgifter kan bara ett lag klara. Kör uppdag som alla kan klara om inget lag har chansen att vinna. Om ett eller flera lag bara har en marschall kvar kör ni uppdag som bara ett lag kan vinna.

### Uppdrag – alla som klarar det får släcka en marschall

- Knuten: Alla i laget ställer sig i en ring, blundar och sträcker in händerna mot mitten. Alla ska ta tag i två händer (inte sina egna). När ledaren säger till så öppnar alla ögonen och sen gäller det att så snabbt som möjligt trassla upp så deltagarna bildar en ring.
- Varje lag får ett rep minst två meter långt. Uppdraget är att laget ska göra en dubbelknut på repet utan att någon släpper taget med händerna. Laget får fem minuter på sig att lösa uppdaget. Alla lag som klarat att göra en dubbelknut får släcka var sin marschall. Ingen får prata under tiden uppdagen löses.
- Hela laget ska stå på en matbit utan att någon har en fot utanför. Uppgiften är att vända på mattan utan att någon trampar utanför. När hela mattan har vänts är laget klara. Deltagarna får en viss tid på sig att lösa uppdaget.



- **Brottarormen:** Laget ställer sig på ett led med händerna på varandras axlar. En person från ett annat lag ställer sig framför laget. Dennes uppgift är att försöka kulla personen längst bak i ledet. Kullaren får försöka i en minut. Om den lyckas får dennes lag släcka en marschall om laget klarar sig från att bli kullad så får de släcka en marschall.

#### Uppdrag – när ett eller flera lag kan vinna

- **Försvunnen person:** En person har försvunnit, en äldre man gick i morse ut med sin hund. Han har inte kommit tillbaka och hans familj är mycket oroad. Mannen är ca 180 cm lång och bär en röd jacka. Varje lag får en kartbit över ett mycket begränsat område. Inom området ligger en person. När första laget hittar personen tutar den gömda personen i en tuta. Då kan alla sluta leta och ge sig tillbaka. Första laget som hittar personen får släcka en marschall.
- **Placera ut tårtbitar i ett begränsat område.** I en av bitarna finns en visselpipa. Laget som hittar visselpipan ska blåsa i den. Då drar alla tillbaka till samlingsplatsen. Det lag som hittade pipan får släcka en marschall.
- **Blindbock:** Laget ställer sig på ett led med armarna på varandras axlar. Alla får en ögonbindel utom den som går sist. Nu gäller det för laget att runda något en bit bort. Placera lagen på en startlinje. Den som går sist ska guida de andra. Det lag som först är i mål får släcka en marschall.
- **Brickspel:** Det finns en kvadrat till varje lag som är ca 3 \* 3 m. I den finns det 10 brickor som har numret 1-10. De ska ligga med numren nedåt. Lagen ska ta ut brickorna i ordning en i taget från 1-10. Bara en i laget får vara i kvadraten samtidigt. Lag som först tagit ut brickorna i rätt ordning vinner.
- **Spökspel -** I området närmast hänger ett vindspel (eller något annat som låter lagom mycket) som låter för att hålla vålnaden borta. På vindspelet hänger en ljussläckare. Första laget som hittar vindspelet tar släckaren och springer tillbaka till sin marschallring. Spelledaren tutar då så att alla lag kommer tillbaka. Det lag som hittade vindspelet får släcka en marschall.
- **Fånga skärmen.** Går endast om lagen består av fyra eller sex personer. Deltagarna delar in sig två och två. Halva gänget bildar en cirkel, de står med benen brett isär. Bakom dem står deras lagkompis beredd att springa motsols. När starten går så springer alla motsols så snabbt som möjligt ska man kasta sig mellan benen på sin kompis och försöka rycka en skärm som ligger i mitten. Det finns en skärm mindre än antalet lag. Det lag som blir utan är utslagna. Det lag som vinner får släcka en marschall.
- **Djurbingo –** sätt upp lappar med reflexer på i ett mycket begränsat område. Typ 10 \* 10 m. På lapparna står det siffror 1-30. Alla lag får var sin tärning och ett läte som de ska låta. Det blir roligare om de väljer ljud åt varandra. På given signal så slår samtliga lag med sin tärning. Den siffra som visas ska laget leta upp. När någon i laget hittat siffran så ska den låta lagets läte så övriga kommer dit. När alla kommit så slår laget igen med tärningen och adderar den siffran som tärningen visar med den siffra de tidigare hade t ex 4 + 5 = 9. Då ska laget leta efter siffran nio. Så fortsätter laget tills de kommer upp i 30 eller över och hittat den lappen.





# MATERIAL

## Till del 1

Utstyrsel till vålnaden, bjällra  
Lika många papperspåsar som det är deltagare  
Ett papper *Instruktion 1* per lag  
Kartor att sätta i botten på påsarna  
Lika många chaufförer som det är bilar och lag

## Till del 2

Båttuta eller något annat som låter högt  
Ett papper *Instruktion 2* per lag  
Varm saft och tillbehör  
En karta till varje deltagare  
Reflexstavar  
Pass till verkligheten  
Marschaller eller eld

## Till del 3 - finalen

### Alternativ 1

En passkontrollant  
En skylt: *Röd utgång*  
Silverklumpar  
Marschaller  
Någon som smyger runt

### Alternativ 2

Ett två meter långt rep per lag  
Nummer 1-30 samt en tärning per lag  
Fem marschaller per lag  
Tändstickor  
Ljusläckare  
Vindspel  
En försvunnen person (varma kläder)  
En tårta skuren i bitar (i en av bitarna ligger en visselpipa)  
Första hjälpen  
Pris till deltagarna  
En uppsättning brickor 1-10 per lag  
Ögonbindlar



# INSTRUKTION 1

Ni ska nu genomföra UTMANINGEN. Ni befinner er just nu i Ingenmansland. Var och en har fått två stycken "Pass till Verkligheten". Ert uppdrag är att skydda era "Pass till Verkligheten" samt försöka ta era konkurrenters. Ert lag tävlar mot \_\_\_\_\_ andra lag. Alla vill klara UTMANINGEN och det kan alla göra, men bara ett lag kan vinna.

## Regler:

1. Alla i laget måste hålla ihop.
2. Samarbete mellan lagen eller annat fusk medför att du och dina lagkamrater för alltid blir förpassade till Ingenmansland!

## Steg 1 är att ta er till Ovissheten!

Där finns ert Base Camp, som är markerat med en ring på era kartor. För att ta er dit måste ni passera gränsen mellan Ingenmansland och Ovissheten. Ni ser gränsen markerad som en röd linje på era kartor. Gränsen vaktas av en Vålnad, en man som för länge sen dog på platsen. Han har fastnat på gränsen mellan Ingenmansland och Ovissheten. Han kommer att försöka ta era "Pass till Verkligheten". Alla i laget måste passera gränsen. Om han kommer så nära er att han vidrör någon av er, så blir alla i laget av med var sitt Pass. Han bär en stor bjällra så fast han inte syns så bra, så hörs han. Var försiktiga! Gränsen är bara markerad på kartan inte i verkligheten.

När ni har tagit er till Base Camp får ni mer information om UTMANINGEN och hur ni ska göra för att ta er tillbaka till Verkligheten.

Era enda hot på vägen till Base Camp är Vålnaden eller att ni fastnar i Ingenmansland för att ni inte hittar ut ur det. På andra sidan gränsen, i Ovissheten, väntar andra hot framförallt från de andra lagen. Glöm inte er ledtråd, den hjälper er att hitta kartorna.

**LYCKA TILL!**



# INSTRUKTION 2

Klockan \_\_\_\_\_ startar del två av UTMANINGEN. Ni hör när starten går, invänta ljudsignal innan ni beger er ut i mörkret. I plastfickan ligger det kartor. Det finns en inritad bana. Det är de kontrollerna ni ska ta, vid dem ska ni hämta ett "Pass till Verkligheten" var. Passen får ni rycka från ett snöre - endast ett pass per person.

Hela laget måste samtidigt vara vid samma kontroll. Alla kontroller ska besökas och ni ska ta banan i rätt ordning, målet stänger kl \_\_\_\_\_ För varje minut ni är sena blir ni av med ett pass per person. Undvik det! Inget lag vill fastna i Ovissheten.

Det finns även andra kontroller markerade på kartan, dessa ska era konkurrenter besöka för att hämta sina pass. Försök ta pass av andra lag. Detta kan endast ske då de befinner sig i någon av sina kontrollringar. Ni tar pass genom att kulla en person. Den som blir kullad måste lämna ifrån sig ett pass. Om det skulle vara så illa att den som blivit kullad inte har några pass kvar får en annan lagmedlem ge bort ett pass till den som lyckats kulla. Om ingen i hela laget har pass kvar så blir NI tvungna att ge alla lagmedlemmar i det laget var sitt pass, trots att ni kullade dem. Man kan inte bli kullad utanför ringkanten. Man kan bli kullad vid samma kontroll flera gånger om man försöker hämta sitt pass mer än en gång.

Var försiktiga! Tänk på att ni hela tiden kan vara observerade då ni tänker ta era pass. Ett annat lag kan ligga och lura i ringkanten. List och planering krävs. Se till att behålla samt erövra fler "Pass till Verkligheten". För att kunna ta er ut ur Ovissheten in i Verkligheten måste ert lag totalt ha fyra pass per deltagare.

**LYCKA TILL!**



## PASS TILL VERKLIGHETEN

Namn: Utmanare  
 Nationalitet: Orienterare  
 Födelseort: Skogen  
 Utfärdat i: Ingemansland  
 Sista giltighetsdag: Ikväll

VERKLIGHETEN

Lagnamn:

## PASS TILL VERKLIGHETEN

Namn: Utmanare  
 Nationalitet: Orienterare  
 Födelseort: Skogen  
 Utfärdat i: Ingemansland  
 Sista giltighetsdag: Ikväll

VERKLIGHETEN

Lagnamn:

## PASS TILL VERKLIGHETEN

Namn: Utmanare  
 Nationalitet: Orienterare  
 Födelseort: Skogen  
 Utfärdat i: Ingemansland  
 Sista giltighetsdag: Ikväll

VERKLIGHETEN

Lagnamn:

## PASS TILL VERKLIGHETEN

Namn: Utmanare  
 Nationalitet: Orienterare  
 Födelseort: Skogen  
 Utfärdat i: Ingemansland  
 Sista giltighetsdag: Ikväll

VERKLIGHETEN

Lagnamn:

## PASS TILL VERKLIGHETEN

Namn: Utmanare  
 Nationalitet: Orienterare  
 Födelseort: Skogen  
 Utfärdat i: Ingemansland  
 Sista giltighetsdag: Ikväll

VERKLIGHETEN

Lagnamn:

## PASS TILL VERKLIGHETEN

Namn: Utmanare  
 Nationalitet: Orienterare  
 Födelseort: Skogen  
 Utfärdat i: Ingemansland  
 Sista giltighetsdag: Ikväll

VERKLIGHETEN

Lagnamn:

## PASS TILL VERKLIGHETEN

Namn: Utmanare  
 Nationalitet: Orienterare  
 Födelseort: Skogen  
 Utfärdat i: Ingemansland  
 Sista giltighetsdag: Ikväll

VERKLIGHETEN

Lagnamn:

## PASS TILL VERKLIGHETEN

Namn: Utmanare  
 Nationalitet: Orienterare  
 Födelseort: Skogen  
 Utfärdat i: Ingemansland  
 Sista giltighetsdag: Ikväll

VERKLIGHETEN

Lagnamn: