



GENERELL TURKUNNSKAP

Friluftsliv krever ferdigheter og kunnskap på mange vis som ikke så lett lar seg kategorisere. Oppgavene her er av mer generell karakter

Bekledning

UTSTYR (PR LAG):

Ulike klesplagg som er lure eller mindre lure på vintertur. Et ark og en blyant pr lag.

BANEFORSLAG:

Stasjonsløype, Bane, Utfordringer på camp eller tur.

BESKRIVELSE AV OPPGAVEN:

Klærne spres utover banen eller et annet egnet område. Lagene får ti minutter på å avgjøre hvilke klær de vil ha med seg på en tur på fem dager i vinterfjellet i hvor de skal gå langt og fiske på isen. Dette skrives ned på et ark og leveres dommer for kontroll.

ORGANISERING:

Lagene skal gå ute på banen og skrive ned på et ark hvilke klesplagg de vil ta med seg. Etter at oppgaven er løst, kan en gjerne ta en diskusjon med deltakerne om hva som er lurt og ikke.

POENGGIVING:

Lagene får et poeng for klær det er lurt å ta med, null poeng for klær som hverken er lurt eller ulurt og et minuspoeng for klær de ikke bør ta med. Dommeren har fullmakt til å vurdere.

FORSLAG TIL INTRODUKSJON AV OPPGAVEN:

Dere skal nå på en ukestur i vinterfjellet og kanskje fiske på isen i Nord-Norge. Dere skal gå langt. Foran dere ligger det en del klesplagg. Dette er ikke alt dere trenger, men noen av klesplaggene er det lurt å ta med, andre ikke. Dere skal nå gå rundt på banen og skrive ned på arket deres hva slags klær dere vil ta med dere på turen. Etter ti minutter skal dere levere arket til dommeren for kontroll. Dere får et poeng for klær det er lurt å ta med, null poeng for klær som hverken er lurt eller ulurt og minus ett poeng for klær dere ikke burde tatt med.

