



## GENERELL TURKUNNSKAP

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

### Knuter

#### UTSTYR (PR LAG):

2 meter tau, digital fiskevekt, evt en pinne for å knyte rundt, hvis øvelsen ikke gjøres på bane.

#### BANEFORSLAG:

Stasjonsløype, Bane, Utfordringer på camp eller tur.

#### BESKRIVELSE AV OPPGAVEN:

Gruppen får i oppgave å knytte oppgitte knuter, gjerne to (eks: pålestikk, dobbelt halvstikk, båtmannsknop, flaggstikk). Knutene knyttes rundt nummerpinnen dersom konkurransen foregår på bane. Alternativt på en annen pinne. I tillegg får lagene i oppgave å knyte et tau så stramt som mulig mellom to pinner helt nede ved bakken (Fra egen nummerpinne og den neste med høyere nummer på). Ferdighet for første del vurderes ut fra riktig valg av knuter og andre del hvor stramt lina er knytt opp. Digital fiskevekt kan brukes når stramheten skal måles. Det gjøres ved at en står med en fot oppå tauet ved hver av lagpinnene tauet er knytt mellom. Vekten festes til tauet og heves i en fast høyde fra bakken. Jo høyere vekt som blir målt, jo strammer er tauet.

#### ORGANISERING:

Hver knute og oppgave gis når den foregående er løst.

#### POENGGIVING:

Lagene får et ferdighetspoeng for hver knute som er knytt riktig. I tillegg får det laget som har knytt tauet strammest 3 poeng, det neste 2 osv.

#### FORSLAG TIL INTRODUKSJON AV OPPGAVEN:

Dere skal nå knyte to angitte knuter. Dere får ett minutt på hver knute. Dere skal knyte knuten på lagpinnen. Etter at de to første knutene er godkjent, skal dere knyte et tau så stramt som mulig mellom deres lagpinne og lagpinnen på siden av dere med høyest nummer. Tauet skal knyttes helt nede ved bakken. Denne oppgaven får dere to minutter på å løse. Dere får ett poeng for hver knute som knyttes riktig. I tillegg får det laget som har knytt tauet strammest mellom lagpinnene tre ferdighetspoeng, det neste to osv.

