



FORFLYTNING

Friluftsliv og turliv forutsetter at man flytter på seg utenfor allfarvei. Oppgavene utfordrer ulike sider ved disse viktige kunnskapene og ferdighetene.

Vurdere hvor lenge man har gått

UTSTYR

Klokke med muligheter til å registrere rundetider

BANEFORSLAG

Full fræs-arena

ORGANISERING

Lagene arbeider sammen innenfor Full-fræs arenaen

BESKRIVELSE AV OPPGAVEN

Hvert lag skal i samarbeid vurdere hvor lange angitt tid varer. Dette uten å bruke en klokke.

POENGGIVING

Det laget som kommer nærmest faktisk tid får 20 poeng, nr. 2 får 18 osv.

FORSLAG TIL INTRODUKSJON AV OPPGAVEN

Når vi går på tur så må vi ofte vurdere hvor lang tid det tar å forflytte seg. Før vi begynner denne oppgaven må alle deltakerne som har klokke ta denne av og putte den i lomma. Ingen har lov til å se på klokke i løpet av konkurransen. Hele gruppa skal nå gå ut på arenaen og være i bevegelse i 3 minutter. Når gruppe mener at de har beveget seg i 3 minuttene, må deltakeren i gruppa som har startnummer gå til den målkjegla med lavest tall og ta på toppen av denne. Dette blir registrert som gruppas «3-minutter».

Laget som kommer nærmest 3 minutter får 20 poeng. Lag nr.2 får 18 poeng osv.

Lagene får nå 2 minutter på å diskutere og planlegge hvordan oppgaven skal løses. Laget kan også da spørre hvis det er ting dere lurer på.

