



## TEORIOPPGAVER

Friluftsliv krever også teoretiske ferdigheter, for eksempel juss, historie, meteorologi osv. Oppgavene her setter den teoretiske kunnskapen på prøve.

### FORSLAG TIL ORGANISERING OG POENGGIVING AV TEORIOPPGAVERNE

#### OM TEORIOPPGAVERNE

Teorioppgaver hører med i en Full fræs-konkurranse. Oppgavene våre er innenfor tema friluftsliv, natur og miljø, men her står skolene fritt å velge tema.

#### FORSLAG TIL MÅTER Å ORGANISERE TEORIOPPGAVERNE PÅ

##### 1. Sant og Usant-metoden

Deltakeren står samlet på startstedet. Teorioppgavene blir formulert som en påstand. Straks konkurranselederen har fremsagt en påstand skal en på laget løpe over banen. Her ligger to ark med påskriften Sant og Usant. Deltakeren velger det arket denne tror er rett, holder denne mot magen og snur seg mot laget. Laget viser tommelen opp hvis de er enige og tommelen ned hvis de er uenige. Deltakerne avgjør da hva denne skal svare og holder arket strakt opp over hodet. Da er svaret avgitt.

##### 2. Papirmetoden

Lagene får utdelt ark og blyant og skriver svarene på arket. Arkene samles inn etter at teorioppgavene er gitt og rettes.

##### 3. Svare med bevegelser

Deltakeren står samlet på startstedet. Teorioppgavene blir formulert som en påstand. Straks konkurranselederen har

fremsagt en påstand skal laget diskutere om påstanden er sann eller usann. Så løper en eller flere på laget over banen og utfører en bevegelse som svarer til om påstanden er sann eller usann. Noen forslag til bevegelser:

- Stå i X = sant. Stå på en fot i flyformasjon = usant

- Hoppe tre hopp og lande i nedslag = sant. Hoppe tre opp og lande med hendene rett opp = usant.

##### 4. Plukke oppgaver og finne svar

Spørsmålene er skrevet på lapper som legges på bakken på andre siden av banen. Samme spørsmål kan være på flere lapper, men det bør totalt legges 6-9 lapper x antall lag. Etter start skal en etter en på laget løpe over banen, hente et spørsmål og løpe tilbake. Deretter skal lage sammen finne svarene og si svaret til dommeren.

##### 5. Skrive svaret i fart

Deltakerne står samlet på startstedet. Hvert lagt her en blyant. Når spørsmålet er formulert av konkurranselederen skal laget diskutere svaret, en på laget løper over banen og skriver ned svaret på et ark som ligger på bakken og løpe tilbake.

##### 6. Finne svaret

Deltakerne står samlet ved startstedet. På motsatt side av banen ligger en rekke lapper med ulike svar. Når spørsmålet er





formulert av konkurranselederen skal laget diskutere svaret, en på laget løper over banen og leter opp en lapp som har riktig svar og løper så tilbake til startstedet.

#### 7. Tippekupong

Deltakerne står samlet ved startstedet og har utdelt en tippekupong og en blyant. Konkurranselederen sier et spørsmål og deretter 3 alternative svar der 1.alternativ = 1, 2.alternativ=X og 3.alternativ = 2. Deltakerne diskuterer og velger et alternativ.

#### 8. Oppgaveløype

Deltakerne står samlet ved startstedet. Deltakerne får et kart med inntegne poster de skal finne eller linje de skal følge. På hver post/steder langs linja henger oppgaver laget skal svare på og skrive ned på medbrakt ark. Makstid eller beste tid.

#### **FORSLAG TIL POENGGIVING**

Deltakerne kan gis poeng pr. rette svar, poeng for hvem som svarer hurtigst og kanskje også minuspoeng dersom svaret er feil. En kombinasjon av dette kan også være en løsning

