



LEIRLIV

Friluftsliv er leirliv og opphold på et sted i natur. Oppgavene her prøver kunnskaper og ferdigheter som trengs til det.

Tenne på en neverbit

UTSTYR (PR.LAG)

1 fyrstikkeske, 1 liten neverbit (ca. 3 x 4 cm)

BANEFORSLAG

Full fræs-arena

BESKRIVELSE AV OPPGAVEN

Når oppgaven starter skal en på lage løpe over banen og hente enten en fyrstikkeske eller en neverbit. Nestemann skal hente den tingen første deltaker ikke hentet. Hvert lag skal tenne på og brenne opp neverbiten så raskt som mulig. Når hele neverbiten er blitt til aske og flammen er slukket av seg selv er laget i mål og representanten fra laget med startnummer skal så raskt som mulig løpet til den målkjeglen med lavest nummer som er ledig.

ORGANISERING

Lagene må finne en ildsikker plass å tenne på neverbiten (grusområde eller asfaltområde er bra). Husk å ha vann tilgjengelig. Noen av fyrstikkeskene kan være fri for – eller ha få fyrstikker. Fyrstikkesker og små neverbiter legges utover på andre siden av banen. Ved regnvær kan fyrstikkeske og neverbit legges i en plastpose.

POENGGIVING

Første lag i mål får flest poeng (F.eks. 20 - 18 – 16 – 14.... 2)

FORSLAG TIL INTRODUKSJON AV OPPGAVEN

Lagene skal nå tenne fyr på og brenne opp en liten neverbit. Oppgaven starter med at en fra laget løper over banen og henter en valgfri fyrstikkeske eller en neverbit. Når denne er tilbake løper en annen på laget over banen og henter det den første ikke hentet. Lagene må så finne et sted å tenne på neverbiten. Dette må være et brannsikkert sted og der merkene etter brenningen kan slettes etterpå. Hvis laget blir fri for fyrstikker kan en som ikke har løpt før løpe over banen og hente en ny. Når neverbiten er brent opp, blitt til aske og ingen flamme synes, skal representanten fra laget med startnummer løpe til den målkjeglen som har lavest nummer og er ledig. Laget som kommer først og får kjege nr. 1 får 20.poeng. Lag nr.2 får 18 poeng osv. Lag som løper til målkjeglen før neverbiten er slukket får 0 poeng. 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.

