



LEIRLIV

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

Bruke kniv og tursag

UTSTYR (PR.LAG)

En kniv og en tursag

BANEFORSLAG

Full fræs-arena

BESKRIVELSE AV OPPGAVEN

Lagene skal vise at de kan bruke en kniv og en tursag. De skal finne emner til en pølsepinne, en knagg og en «Knerten». Dette kan de enten finne i en skog i nærheten av arenaen eller arrangøren legger en del større grener på andre siden av banen der deltakerne kan hente emner.

ORGANISERING

Gjennomføres slik at en på hvert lag utfører en oppgave etter tur. Tursagene legges på bakken der de henter emner.

POENGGIVING

Første lag i mål får flest poeng (F.eks. 20 - 18 - 16 - 14.... 2). Lagene kan få fratrukket hvis oppgaven ikke er gjennomført slik som gitt.

FORSLAG TIL INTRODUKSJON AV OPPGAVEN

På tur er det en fordel å ha med seg en kniv og ei tursag. Det er nyttige verktøy vi kan bruke når vi skal slå leir eller lage bål. I denne oppgaven skal laget utføre følgende oppgaver:

1.deltaker skal hente et emne til en pølsepinne. Denne skal være minimum 60 cm. Lang. Emnet hentes (angi hvor) og

leveres til 2.deltaker. 2.deltaker skal plassere seg et sted der ingen står nærmere enn 2 meter fra denne. Her skal 2.deltaker spikke spiss på pølsepinne slik at den kan brukes av en «tynnpløse». 3.deltaker skal hente et emne til en krok. 3.deltaker kan løpe å hente emnet straks 1.deltaker er tilbake ved startstedet. Emnet hentes (angi hvor) og leveres deltaker 4.deltaker. Kroken skal være så sterk at det kan henge en jakke på kroken. 4.deltaker overtar kniven fra 2.deltaker når denne er ferdig og plasserer seg et sted der ingen står nærmere enn 2 meter fra denne. Her skal deltakeren spikke barken av kroken og da den ender der jakka skal henge. 5.deltaker skal hente et emne til en «Knerten». 5.deltaker kan løpe å hente denne straks 3.deltaker er tilbake ved startstedet. Emnet hentes og leveres 6.deltaker. 6.deltaker overtar kniven fra 4.deltaker når denne er ferdig og plasserer seg et sted der ingen står nærmere enn 2 meter fra denne. Her skal deltakeren spikke barken av «Knerten» slik at vi ser et hode, hender og føtter. Når pølsepinne, knaggen og «Knerten» er ferdig skal deltakeren i gruppa som har startnummer løpe til den ledige målkjegla med lavest nummer. Denne skal ta med seg de tre tingene. Laget som kommer først og får kjeGLE nr. 1 får 20 poeng. Lag nr.2 får 18 poeng osv. Minuspoeng hvis tingene ikke holder kvaliteten som ble beskrevet.

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.

