

IV IZZIV 2012 – PREMOSTI

Komenda, 5. 5. 2012

UVODNI IZZIV



IZZIV Z VRVJO



DOPOLDANSKI IZZIVI

NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 1 (V): OBRNI ME, ČE ME MOREŠ! (11 min)

Ta izziv je **VODNIŠKI**, kar pomeni, da nekdo iz skupine prevzame vodniško funkcijo. Ime tega člana skupine vpišete voditelji na listek skupine. Na njegovo čelo pa naredite znak s flomastrom (lahko piko, skavtsko lilijo ...).

ČASOVNA OMEJITEV: 3 minute za razlago pravil + 8 minut za izziv

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

Na kosu blaga stoji celotna skupina. Cilj izziva je obrniti preprogo v čimkrajšem času, ne da bi kdorkoli izmed članov skupine stopil z nje. Vodnik ima nalogo organizirati obračanje "preproge".

PRIPOMOČKI:

- 3 kosi blaga – (za vsako skupino 1)
- flomaster za risanje pike na čelo

REŠITEV IZZIVA:

Za tiste, ki ne poznate tega izziva- cilj izziva je, da zgruntajo, da je treba rjuho začet obračati na enem robu, vsi ostali se postavijo čim bolj stran od roba. Nato nadaljujejo z obračanjem preproge, kot je "zavit bonbon" in po en in en prekladajo noge na drugo stran preproge.

KONEC IZZIVA:

Ko jim uspe na pravilen način obrniti preprogo, se podpišite na listek pri številki vašega izziva. Na svoj ocenjevalni kartonček pa vpišite oceno.

KRITERIJ:

- 1 točka** - udeleženci niso bili motivirani za izziv in niso uspeli pravilno obrniti preproge
- 2 točki** - udeleženci so opravili izziv bolj površno (so se trudili, vendar jim ni uspelo pravilno obrniti preproge)
- 3 točke** - udeleženci so bili motivirani in so pravilno obrnili preprogo



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 2 (V): POVZPNI SE! (11 min)

Ta izziv je **VODNIŠKI**, kar pomeni, da nekdo iz skupine prevzame vodniško funkcijo. Ime tega člana skupine vpišete voditelji na listek skupine. Na njegovo čelo pa naredite znak s flomastrom (lahko piko, skavtsko lilijo ...).

ČASOVNA OMEJITEV: navodila 3 min + 8 minut za izziv.

ŠTEVILO PRISOTNIH SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

Voditelj točke samo vodi skupine te točke (ker je vodniška točka) pove navodila: Skupina mora čimprej iz vrvi in lesenih prečk (uporabe zadrge), ki bodo na mestu že pripravljene, sestaviti vravno lestev, vrv z lestvijo vreči čez sušico, ki je navezana na dve drevesi, in se po lestvi povzpeti do mesta na sušici, kjer je napisana BiPi-jeva misel. Ko nekdo iz skupine, ki je priplezal na vrh, pove to misel, je skupina opravila z nalogo.

PRIPOMOČKI (3x):

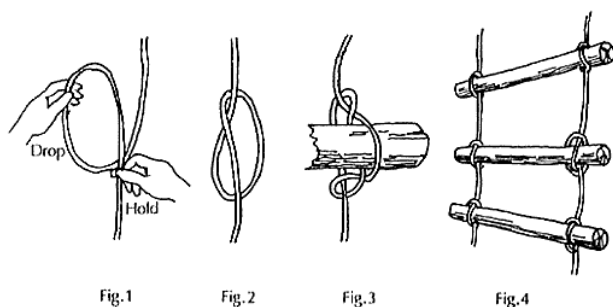
- 2 x vrv po vsaj 10 m
- prečke za lestev (postavimo 4 metre visoko, letvice npr. na 40cm= 10 letvic)
- BiPi-jeva misel o vodniku: "Zapomni se, da te bodo kot vodnika skavti vedno posnemali!"
- flomaster za risanje pike na čelo

POSEBNOSTI Ker je to ena bolj zahtevnih točk tako veščinsko kot časovno, je potrebno opozoriti vodnika, da si dobro prej razdelijo delo!

KONEC IZZIVA: Izziva je konec, ko član skupine prebere BiPi-jevo misel, oz. po preteku 8 minut. Na list skupine se podpisite pri številki vašega izziva, na svoj ocenjevalni list pa vpišite oceno.

KRITERIJ:

- 1 točka** - sestavili so bolj slabo lestev, a je niti niso uporabili v danem času
- 2 točki** - sestavili so dobro-varno lestev a niso uporabili oz. sestavili so slabo lestev in opravili nalogo
- 3 točke** - sestavili dobro-varno lestev v danem času



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 3 (V): KAČA KLOPOTAČA (7 min)

Ta izziv je **VODNIŠKI**, kar pomeni, da nekdo iz skupine prevzame vodniško funkcijo. Ime tega člana skupine vpišete voditelji na listek skupine. Na njegovo čelo pa naredite znak s flomastrom (lahko piko, skavtsko lilijo ...).

ČASOVNA OMEJITEV: navodila + 5 min

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

Vsi člani skupine razen vodnika imajo zavezane oči. Postavijo se v kolono, zadnji je vodnik (kačin rep), ki jih s trepljanjem po ramah usmerja, da se izognejo oviram in drugi skupini (če je prisotna). Na ravnem voditelj postavi nekaj ovir, katerim se mora skupina izogibati. Cilj igre je sodelovanje, odzivnost in uporaba čutov (razen vida). Če "glava" kače zadane oviro, ta izpade, prav tako izpade člen, ki se ga dotakne glava nasprotne skupine. Pri delavnici lahko gostimo do 3 ekipe hkrati na istem terenu ...

Natančno se določi in pove začetno točko in cilj.

PRIPOMOČKI:

- ovire (polena, deske, nahrbtnik, napeta vrv, lončki z vodo..) - priskrbijo voditelji skupin iz materialov, ki jih najdejo na fevdu
- rute za zavezati oči (blago)
- flomaster za risanje pike na čelo

KRITERIJ:

1 točka - skupina ne kaže moštvenega duha, podere večino ovir ter je pri dogovarjanju med seboj neučinkovita/počasna - na uspejo opraviti izziva v dogovorjenem času. Nekaj članov izpade.

2 točki - skupina kaže moštveni duh, vendar podere več kot 2 oviri, dogovorijo se pol hitro pol počasi. jim ravno uspe opraviti izziv v dogovorjenem času.

3 točke - skupina ja očitno vzela izziv zelo resno, slovanski nogometaši se lahko od nje naučijo moštvenega duha, ki veje iz njih. Poderejo 2 oviri ali manj. So zelo učinkoviti pri dogovarjanju. Imajo časa na pretek.



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 4 (V): HITROSTNO KURJENJE (10 min)

Ta izziv je **VODNIŠKI**, kar pomeni, da nekdo iz skupine prevzame vodniško funkcijo. Ime tega člana skupine vpišete voditelji na listek skupine. Na njegovo čelo pa naredite znak s flomastrom (lahko piko, skavtsko lilijo ...).

ČASOVNA OMEJITEV: navodila + 8 min

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN PRISOTNIH OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

Člani skupine morajo v najkrajšem času z noži [POZOR - VARNOST PRI DELU] narediti lesene opilke iz srca sušice ter jih z vžigalicami prižgati. Nato naredijo ogenj ter prežgejo horizontalno napeto vrv v višini 25 cm. Na voljo imajo 8 minut časa.

POSEBNOSTI:

Za ta izziv je potrebno pripraviti kurišče tako, da bodo imele vse skupine približno enake možnosti. V tla zabijemo cca. 30 cm dolga količka ter nad kuriščem na količke napnemo konopljino vrv. Pripravimo 3 kurišča, da lahko na tej delavnici gostimo tri ekipe hkrati.

PRIPOMOČKI:

- noži (udeleženci)
- sušice-smrekovi nažagani kolobarji
- količki
- vrv konoplje
- veliko vžigalic
- flomaster za risanje pike na čelo

KONEC IZZIVA:

Izziv se konča, ko skupina uspe prežgati vrvico oz. najkasneje po 8 minutah izziva. Na list skupine se podpišite pri številki vašega izziva. Na svoj ocenjevalni list pa vpišite oceno.

KRITERIJ:

- 1 točka** - skupini v danem času ne uspe prižgati ognja
- 2 točki** - skupina prižge ogenj, a se vrvica ne prežge
- 3 točke** - skupina zakuri ogenj, vrvica se prežge



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 5 (V): SKAVT POMAGA PRVI (10 min)

Ta izziv je **VODNIŠKI**, kar pomeni, da nekdo iz skupine prevzame vodniško funkcijo. Ime tega člana skupine vpišete voditelji na listek skupine. Na njegovo čelo pa naredite znak s flomastrom (lahko pika, lilija ...).

ČASOVNA OMEJITEV: navodila + 8 minut za izziv

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

Voditelj vodi skupine pove navodila: "zgodila se je nesreča". Naj se voditelj kar najbolje vživi v svojo vlogo ter jih malo napimpa z adrenalinom. Potrebno pa je navodila povedati **JASNO IN GLASNO!** V avtu/členarju so trije poškodovani, treba jih je izvlečiti na varno - na šotorke in ugotoviti poškodbo in pravilno oskrbeti v danem času. Na voljo imate naslednje pripomočke prve pomoči...

Poškodovani so:

- en je nezavesten (se ne odziva, premika)
- en ima zlomljeno roko (kriči, da ga boli roka)
- en ima hudo krvavitev na roki (je namazan rdeče, na mestu rane ga boli, peče...)

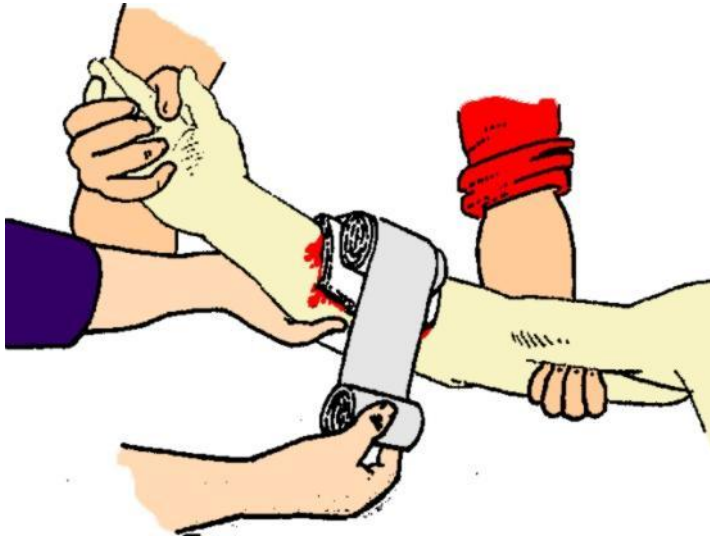
Avtomobil lahko zamenja drug scenarij (npr. členar, ki gori ...) - poškodbe morajo ostati vedno iste, ne glede na scenarij!

PRAVILNA OSKRBA:

- **nezavestni:** položaj za nezavestnega



- **huda krvavitev** (položaj za šok: noge dvignjene v zrak. Povijanje: eden pritiska na žilo, drugi povije v zaporedju: sterilna gaza, trd predmet na mesto krvavitve, povijanje)



- **zlom roke:** zlomljeno roko damo v ruto pestovalko -trikotna ruta (lahko tudi hladimo). (Lahko tudi imobilizirajo roko s kako palico.)

PRIPOMOČKI (3X):

- trikotna ruta, gaze, 2 povoja
- rdeče pisalo za tablo - z njim se nariše krvavitev na roki
- 9 voditeljev ranjencev
- 3 avtomobili
- flomaster za označitev vodnikovega čela

KONEC IZZIVA: Po pretečenem času pogledjte rezultate. Podpišite se na listek, ki ga ima skupina s seboj pri številki vašega izziva. Na svoj ocenjevalni kartonček pa vpišite oceno.

KRITERIJ

- 1 točka** - poškodovanci izvlečeni, nepravilno/ne oskrbljeni,
- 2 točki** - poškodovanci izvlečeni na varno, vendar ne vsi oskrbljeni oz. zelo napačno oskrbljeni
- 3 točke** - poškodovanci pravilno izvlečeni na varno in vsi solidno oskrbljeni



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 6 (V): PANTOMIMA 2.1 (10 min)

Ta izziv je **VODNIŠKI**, kar pomeni, da nekdo iz skupine prevzame vodniško funkcijo. Ime tega člana skupine vpišete voditelji na listek skupine. Na njegovo čelo pa naredite znak s flomastrom (lahko narišete krog, lilijo...).

ČASOVNA OMEJITEV: 5 minut za razlago pravil + 5 minut za izziv

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

Vodnik se bo v tej igri preizkusil v vlogi pantomimika. Ostali člani skupine bodo morali ugotoviti predstavljeno geslo. Te pantomime bodo malo drugačne od teh, ki smo jih navajeni.

Vodnik si sam izbere geslo – pogoj: **geslo mora biti skavtsko in mora vsebovati dve besedi.**

Geslo morajo vodniki kazati:

sede na tleh / brez ene roke / samo z glasovi in brez besed / v čepečem položaju / z zavezanimi očmi / stati na eni nogi

Vodnik sam izbere pogoj pri zamišljenem geslu. Če ostali člani ne ugotovijo, kaj kaže, si lahko izbere novo geslo ali pa nov način prikaza. Če ostali člani ugotovijo geslo, potem se način prikaza izloči in ga vodnik ne more več uporabiti (razen, če je izrabil že vsa, potem lahko začne na novo :).

PRIPOMOČKI:

- trak za zavezati oči
- flomaster za risanje pike na čelo
- list s pogoji – da vodnik pogleda in izbere

KONEC IZZIVA:

Igro zaključite 5 minut po začetku, ne glede na to, koliko gesel so uspeli ugotoviti. Podpišite se na listek, ki ga ima skupina s seboj pri številki vašega izziva. Na svoj ocenjevalni kartonček pa vpišite oceno.

KRITERIJ:

1 točka – ugotovili so zelo malo gesel, vodnik ni bil iznajdljiv in motiviran za kazanje

2 točki – pri ugibanju in kazanju gesel so bili solidni

3 točke – ugotovili so veliko gesel in tudi vodnik je pokazal iznajdljivost in domiselnost



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 7 (V): TRIJE MALI KAMNI (8 min)

Ta izziv je **VODNIŠKI**, kar pomeni, da nekdo iz skupine prevzame vodniško funkcijo. Ime tega člana skupine vpišete voditelji na listek skupine. Na njegovo čelo pa naredite znak s flomastrom (lahko narišete krog, lilijo...)

ČASOVNA OMEJITEV: navodila + 5 minut

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN NA TOČKI OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

Naloga skupine je, da pridejo z enega označenega dela na drugega (razdalja 20m). Vsi člani skupine, razen vodnik imajo zavezane roke. Stojijo lahko le na "otočkih" (kartonske plošče velikosti 50x50cm). Vsaka ekipa ima tri plošče s pomočjo katerih premagajo pot.

PRIPOMOČKI:

na skupino:

- trije polivinili velikosti 50x50cm
- 6 x vrv dolžine 0,5m za zavezati roke

KONEC IZZIVA: Izziv zaključite, ko uspejo premagati celotno razdaljo oz. po preteku 5 minut. Na list skupine se podpišite pri številki izziva. Na ocenjevalni list pa napišite oceno.

KRITERIJ:

- 1 točka** - skupina je izziv opravila nezainteresirano in ni uspela priti do cilja.
- 2 točki** - skupina je solidno opravila izziv.
- 3 točke** - skupina je dobro sodelovala in hitro prišla do zaključka.



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 8: DOBER ULOV!

ČASOVNA OMEJITEV: navodila+ 5 minut

ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

V plutovinastih zamaških je bucika. Pluta predstavlja ribo. Na magnetek zavežemo vrv in jo privežemo na palico, da nastane ribiška palica. Ribe postavimo po tleh in označimo črto iz katere člani skupine lovijo ribe. Ribo mora ujeti in jo pazljivo prenesti na "kopno" (označimo neko področje". Začne prvi član skupine in ima 30 s časa, nato poskusi drugi... Ker je rib malo, jih takoj po ulovu vrnemo nazaj.

PRIPOMOČKI:

- ribe (plutovinasti zamaški z buckami)
- magneti, vrv, palica

KONEC IGRE:

Igro končamo po 5 minutah. Na list skupine se podpišite pod številko izziva. Na ocenjevalni list napišite oceno.

KRITERIJ:

- 1 točka** - skupina ulovi od 0-3 ribe
- 2 točki** - skupina ulovi 3- 6 rib
- 3 točke** - skupina ulovi več kot 6 rib



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 9: PRI KIMU DOMA (7 MIN)

ČASOVNA OMEJITEV: navodila + 5 minut

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

Na podlagi je razstavljenih okoli 30 različnih predmetov. Skupina dobi list, na katerega bodo pisali predmete. Najprej gre prvi pogledat, ima 20 s, nato pride nazaj in napiše na list stvari, ki jih je videl. Nato nadaljuje drugi in pride nazaj dopisat stvari, ki še manjkajo... in tako naprej. Pozor- tudi podlaga na katerih so predmeti šteje.

PRIPOMOČKI:

- 30 različnih predmetov
- šotorka oz. neka plahta, kjer bodo tile predmeti
- listi (A5)
- kemik

KONEC IZZIVA:

Izziva je konec, ko člani skupine napišejo 26 različnih predmetov ali po 5 minutah igre. Preglejte list, če so pravilni predmeti in preštejte število predmetov. Nato se podpišite na listek, ki ga ima skupina s seboj pri številki vašega izziva. Na svoj ocenjevalni kartonček pa vpišite oceno.

KRITERIJ:

- 1 točka** – nalogo opravijo slabo, po preteku 5 min imajo napisanih manj kot 18 predmetov
- 2 točki** – nalogo opravijo solidno, po preteku 5 min imajo napisanih od 20-25 predmetov
- 3 točke** – igro uspejo končati v manj kot 5 minutah z 26 zbranimi predmeti.



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 10: SO TI PRAV? (11 min)

ČASOVNA OMEJITEV: 6 minut za izziv + 5 minut za nabiranje netiva

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

POSEBNOSTI:

točka poteka blizu nahajališča netiva
na točki so prisotni 4 voditelji- en voditelj fotografira.

OPIS:

Voditelj naroči članom skupine, da se postavijo v krog, sezujejo čevlje in jih dajo pred seboj na sredino. Nato sledi navodilo voditelja: vsak član mora obut čevljev, ki ni njegov in na obeh nogah mora imeti drugačno obuvalo. Ko jim to uspe, je pred njimi še en izziv: da se postavijo tako, da bosta para čevljev skupaj.

Voditelj s fotoaparatom nato posname fotografijo skupine.

PRIPOMOČKI:

- njihovi čevlji
- fotoaparat za sliko skupine s prepletenimi nogami
- nahajališče netiva
- vrečke (za netivo) oz. vrvica in nalepke za označitev

KONEC IZZIVA:

Po opravljeni nalogi dobijo še naslednji izziv. Daste jim 5 minut časa za nabiranje netiva. Naj ga naberejo čim več, ker ga bodo potrebovali v nadaljnjem program.

Na koncu se podpišite na listek, ki ga ima skupina s seboj pri številki vašega izziva. Na svoj ocenjevalni kartonček pa vpišite oceno.

KRITERIJ:

Izziv preizkuša predvsem skupinski duh in pripravljenost za sodelovanje, zato bodite pri ocenjevanju pozorni predvsem na timsko delo.

1 točka – slaba pripravljenost za sodelovanje/slab skupinski duh

2 točki – solidna pripravljenost za sodelovanje/soliden skupinski duh

3 točke – odlična pripravljenost za sodelovanje/dober skupinski duh



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 11: VOZEL MORA BITI LEP (10 min)

ČASOVNA OMEJITEV: navodila + 8 minut

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

Na tej točki po šabloni v obliki razvezane kravate najprej iz blaga izrežemo kravate, nato pa se mora vsak član skupine naučiti zavezati kravato s kravatnim vozlom! Izziv se opravi tako, da IV zaveže kravato pred voditeljem.

PRIPOMOČKI:

- blago
- škarje za blago (vsaj 21 škarij (7x3))
- kartonska šablona v obliki kravate
- flomastri za obris šablone
- škatla oz. vreča za smeti v katero zberemo ostanke
- shema izdelave vozla

KONEC IZZIVA:

Po 8 minutah zaključite igro, ne glede na potek (razen, če jim je že prej uspelo končati igro). Podpišite se na listek, ki ga ima skupina s seboj pri številki vašega izziva. Na svoj ocenjevalni kartonček pa vpišite oceno.

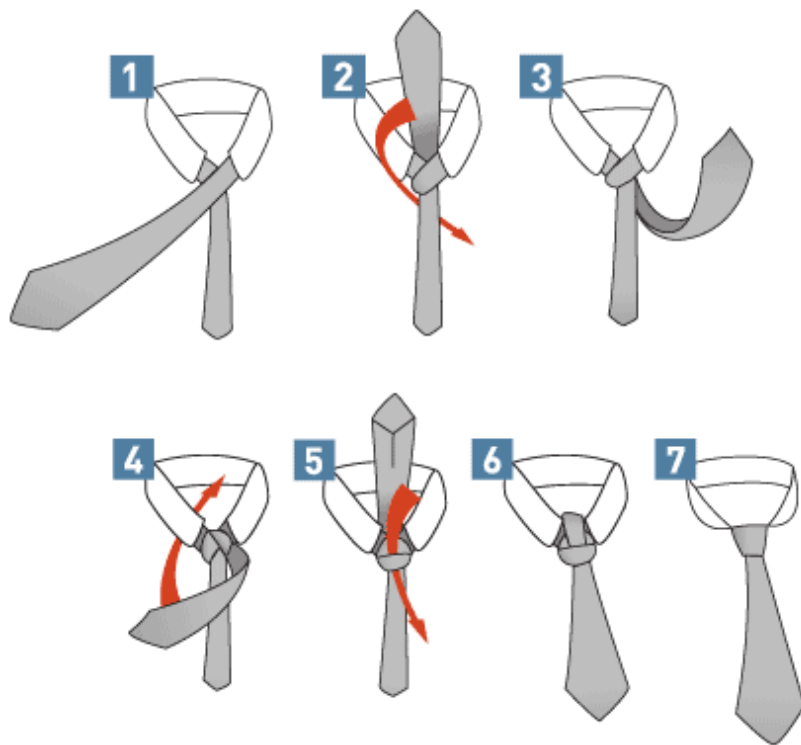
KRITERIJ:

- 1 točka** - IV iz blaga površno izrezujejo trakove, pri estetiki se ne trudijo dovolj, v določenem času jim ne uspe izdelati vseh kravatk
- 2 točki** - izdelajo vse kravatke vendar bi se lahko bolj potrudili pri estetiki
- 3 točke** - izdelajo vse in lepe kravatke + kravate so lično zavezane

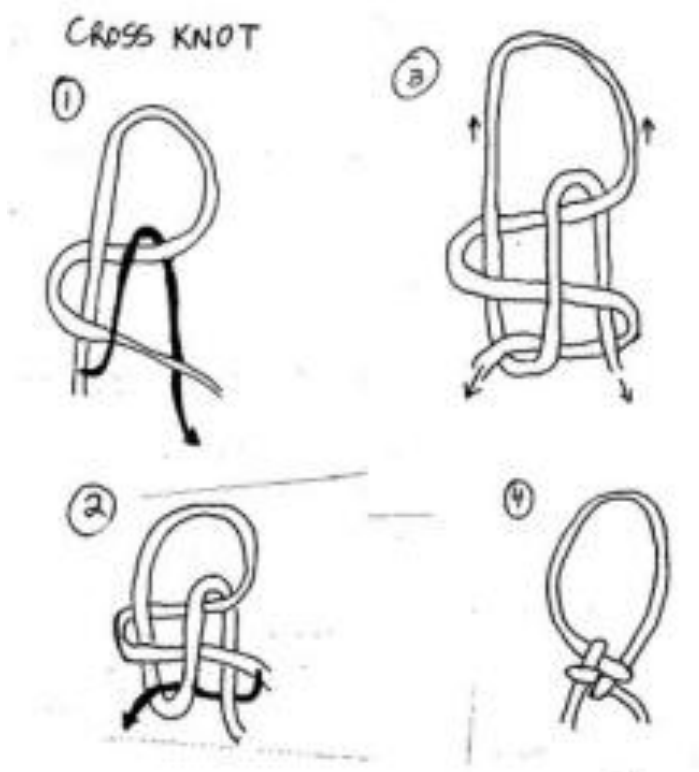
(Plan B- izdelava prijateljskega vozla)



PRIPONKA ZA UDELEŽENCE



Plan B:



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 12: MOJA VRV JE LAHKO MOST (13 min.)

ČASOVNA OMEJITEV: navodila + 10 minut izziva

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

POSEBNOSTI:

Najti je potrebno prostor pri potoku, dovolj varen in širok.

Točka naj bo narejena tako, da je napenjanje vrvi višje kot pa je na drugi strani že vpeta, da se bodo hitreje spuščali po vrvi. Poleg mora biti možen hiter dostop na drugo stran vode (da ne izgubljajo časa, kako priti nazaj, ali pa naj bo naslednja točka blizu).

OPIS:

Skupina pride na točko, kjer dobijo vrv na eni strani vode že pritrjeno, na drugi pa jo morajo dobro napeti, da bodo prišli čez vodo - člani skupine morajo priti na drugo stran potoka.

PRIPOMOČKI: (3x)

- vrv, dolga vsaj 20-30m.
- najti je potrebno prostor pri potoku, dovolj varen in širok.

KONEC IZZIVA:

Izziva je konec po 10 minutah. Nato se podpišite na listek, ki ga ima skupina s seboj pri številki vašega izziva. Na svoj ocenjevalni kartonček pa vpišite oceno.

KRITERIJ:

- 1 točka** - ne uspejo napeti dobro vrvi in nihče ne pride čez vrv
- 2 točki** - dobro napnejo vrv in vsaj eden pride čez vrv oz. slabše napnejo vrv in vsaj dva prideta čez
- 3 točke** - dobro napnejo vrv in večina jih pride čez vrv



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 13: MALE SKAVTSKE CELICE (10 min)

ČASOVNA OMEJITEV: navodila + 8 minut

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

Namen tega izziva je, da v ospredje pridejo namesto fizične kondicije tudi možganske spretnosti. Voditelj postavlja uganke, člani skupine pa skušajo ugotoviti, kaj je pravilen odgovor.

PRIPOMOČKI:

- list z napisanimi uganjami in rešitvami (za voditelje)
- listi papirja + pisala

KONEC IZZIVA:

Voditelj bere uganke. Izziva je konec, ko člani skupine ugotovijo 10 pravih odgovorov oz. po 8 minutah izziva. Nato se podpišite na listek, ki ga ima skupina s seboj pri številki vašega izziva. Na svoj ocenjevalni kartonček pa vpišite oceno.

KRITERIJ:

- 1 točka** – nalogo opravijo slabo
- 2 točki** – nalogo opravijo solidno
- 3 točke** – igro uspejo končati v manj kot 8 minutah z 10 pravih odgovori.



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 14: BILOBIL (5 min)

ČASOVNA OMEJITEV: navodila + 3 minut

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 2

OPIS:

Na tleh so razstavljene na narobno stran obrnjene slike grbov slovenskih občin. Vsaka slikica ima svoj dvojnik. Cilj igre je najti vse pare slikic.

Vsak član ima po eno možnost odpre 2 karti, ostali opazujejo. Šele ko zadnji član skupine preizkusi odpreti par, lahko začnejo ponoven krog. Če komu uspe odkriti par, ima še en poskus.

Pozor - igra poteka v tišini, torej si med seboj člani voda ne smejo pomagat z namigovanjem pri odpiranju parov.

PRIPOMOČKI:

- karte s slikicami grbov slovenskih občin

KONEC IZZIVA: Izziva je konec po 3 minutah igre oz. ko odkrijejo vse pare, če jim uspe prej. Nato se podpišite na listek, ki ga ima skupina s seboj pri številki vašega izziva. Na svoj ocenjevalni kartonček pa vpišite oceno.

KRITERIJ:

1 točka – nalogo opravijo slabo

2 točki – nalogo opravijo solidno

3 točke – igro uspejo končati v manj kot 3 minutah.



NAVODILA ZA VODITELJE

IZZIV 15: STREHICA, POGRNI SE (11 min)

ČASOVNA OMEJITEV: navodila + 8 minut

NAJVEČJE ŠTEVILO SKUPIN OB ISTEM ČASU: 3

OPIS:

Skupina mora postaviti bivak v najkrajšem možnem času in seveda pravilno-stabilno. Na voljo imajo ves material za šivanje, napenjanje,...

Skupina ima 1 min časa, da se organizira. V 8 minutah morajo postaviti bivak. Kolikor jim uspe v 8 minutah, toliko so ocenjeni z 1-3.

PRIPOMOČKI: (3x)

- dve šotorki,
- vrv- konoplja,
- 2 nosilni palici,
- klini za napenjanje,
- palčke za šivanje

KONEC IZZIVA:

Izziva je konec po 8 minutah. Nato se podpišite na listek, ki ga ima skupina s seboj pri številki vašega izziva. Na svoj ocenjevalni kartonček pa vpišite oceno.

KRITERIJ:

- **1 točka** bivak ni postavljen
- **2 točki** slabo postavljen bivak: slabo napet/šivan, narobe obrnjena šotorka
- **3 točke** dobro postavljen bivak



KUHANJE NA ŠVEDSKI BAKLI

Navodila najdete na zvn.skavt.net.



POPOLDANSKE AKTIVNOSTI

- P1: CIRKUS
- P2: SLACKLINE
- P3: MINIATURCE
- P4: ROVERČEK
- P5: SKAVTSKI DVOBOJ - po vrvi
- P6: BOJ Z ARMIČI - na hlodu
- P7: MAORSKI PLESI
- P8: GUGALNICA
- P9: PALČKANJE
- P10: KLOP
- P11: MAKRO JUNGLE SPEED
- P12: GAJŽLANJE Z RUTO
- P13: PLEZANJE S PRUSIKOM
- P15: FRIZBI
- P16: CAPITAN'S BALL- KOLIČKANJE
- P17: ŽVN - Marko
- P18: ŽVN- Kristjan
- P19: ŠKRIPEC S SEDEŽEM
- P20: ODPRTI ODER
- P21: PRVA POMOČ
- P22: POSTAVLJANJE PIRAMID
- P23: MIKROPOTEP
- P24: SKAVTSKI TWISTER
- P25: KLINČKANJE
- P26: MINOLOVEC
- P27: KITARA

P1: Cirkus

OPIS: Skakanje na kengurujevih nogah, žongliranje ...

PRIPOMOČKI: kengurujeve noge, žogice, balončki itd. (Matevž)



P2: Slackline

OPIS: hoja po napeti gurti

PRIPOMOČKI: gurti



P3: Miniature

OPIS: Iz lesa se postavi miniaturni tabor s šotori in tabornimi zgradbami.

PRIPOMOČKI: lesena dila, balza, sekundno lepilo, olfīči, pistacije

P4: Roverček

OPIS: Je ekipna igra, ki jo igrata ga dve ekipi s 5 igralci v polju in enim lovilem na nasprotnem robu polja. Cilj igre je čim večkrat z roverčkom "zadeti" svojo palico, pri čemer natikanje in snemanje ni dovoljeno.

Lovilec ima v roki palico, s katero lovi roverček. Lovilec mora imeti eno nogo ves čas na označeni točki, z drugo nogo se lahko poljubno prestopa.

Igralci v polju začnejo igro v liniji lovilca nasprotne ekipe. Z roverčkom v roki so dovoljeni trije (3) koraki. Roverček si lahko med seboj podajajo v poljubne smeri. Če je roverček zunaj označenega polja, ga dobi nasprotna ekipa. Prav tako ga dobi nasprotna ekipa, če igralec naredi več kot tri korake z roverčkom v roki.

Če roverčka zagrabi dva igralca iz nasprotnih ekip istočasno, pristopi sodnik in ga vrže v zrak, lovita pa samo igralca, ki sta istočasno zgrabila roverčka. Puljenje roverčka iz rok nasprotnika ni dovoljeno.

Igro vodi in sodi voditelj. Godrnanje, ugovarjanje, jezenje in nepoštenost so kazniva dejanja.

PRIPOMOČKI: 2x1,5m palici, roverček, označen rob igrišča in stojišči lovilcev

P5: Skavtski dvoboj

OPIS: Dva skavta igrata to igro tako, da stojita na spodnji vrvi, z eno roko se držita za zgornjo vrv. Potem začneta s skavtbojem. Rutko si zatakmeta za pas, tako da je lahko snemljiva (da je ni treba močno vleči). Uporabljata lahko samo eno roko, z drugo se držita. Ne smeta držati ali kako drugače zadrževati svoje rutke, ko jo nasprotnik enkrat zagrabi (lahko se izmikata in vse ostalo). Tisti, ki dobi nasprotnikovo rutko, zmagaja. Če jo dobita hkrati, se igra ponovi. Igra se igra na tri zmage.

PRIPOMOČKI: med drevesi vzporedno napeta štrika

P6: Boj z armiči

OPIS: Kakšen meter nad tlemi se na dve vrvi obesi hlod/dila. Skavta lahko na njem sedita/stojita in si pri tem pomagata z nogami :) V roki imata vsak po eno zvito nenapihljivo ležalno podlogo. Cilj igre je, da nasprotnika zrušita s sedišča/stojišča. Kdor obstane oz. kasneje pade na tla, zmagaja. Igra se igra na tri zmage.

PRIPOMOČKI: hlod/dila (3m) 1m nad tlemi, dva armiča



P7: Maorski plesi

OPIS: Zbere se vsaj 10 čudnih ljudi, ki brezglavo ponavljajo, kar jim naroči Matevž. To je plesna delavnica, primerna tudi za punce.

PRIPOMOČKI: Matevž Mali



P8: Gugalnica

OPIS: med dve drevesi se obesi štrik, na katerega se pripneš s pasom, poganjaš jo s štrikom preko škripca.

PRIPOMOČKI: štrik, škripec, pas, vponka



P9: Palčkanje

OPIS: Igralci začnejo igro tako, da se vsi postavijo v krogu skupaj z desno nogo (podobno kot pri pohojanke). Eden izmed igralcev drži v roki palico. Njegova naloga je, da z roko palico zapiči čim bolj stran od sebe brez, da se premika. Nato pokliče ime nega od igralcev. Igralec, ki je poklican lahko nardi samo en korak. Njegova naloga pa je, da si pridobi palico. Ponovno je zapiči čim bolj stran od sebe in spet pokliče nekoga. Komur ne uspe pridobiti palice izpade.

PRIPOMOČKI: palica

P10: Klop

OPIS: Pri tej igri potrebujemo 8 igralcev. 4 od njih se postavijo skupaj v krog ter se primejo za ramena tako, da postavijo trdno strukturo, glave pa sklonijo v sredino kroga. Preostali 4 se postavijo nekaj metrov stran od njih za njihov hrbet. Naloga igralca je, da preskoči enega od igralcev ter se na drugi strani ujame z rokami za noge drugega igralca ter noge spusti navzdol. Cilj igralca, ki preskakuje je, da se čim dlje z rokami drži medtem, ko se 4, ki so postavili krog, s premikanjem želijo otresti vseh 4 igralcev, ki se

jih držijo za nogo.

PRIPOMOČKI: /

P11: Makro Jungle Speed

OPIS: ista pravila kot pri navadnem Jungle Speedu

PRIPOMOČKI: velike karte z narisanimi znaki različnih barv, velik totem

P12: Gajžlanje z ruto

OPIS: Na sredo kroga poklekne "prostovoljec", ki z eno roko prime špago na enem koncu, na drugem koncu (npr. 0,5m dolžine) pa jo prime njegov branilec. Ostali (npr. 8 ljudi) se postavijo okoli tega kompleksa in skušajo z mehkim delom svoje rutke namlatiti "prostovoljca" v sredini. Naloga branilca pa je, da ga brani, s tem poskuša ujeti gajžlarje. Če se branilec dotakne gajžlarja, je ta ujet in se mora zamenjati s "prostovoljcem".

PRIPOMOČKI: 0,5m špage, vsak svojo rutko

P13: Plezanje s prusikom

OPIS: Debelejša vrv je napeta navpično na drevo, zadevo olajša tudi, če je napeta na tla. Na vrv navežemo dva prusika in z njima plezamo :)

PRIPOMOČKI: debeljša vrv (10m), dve tanjši vrvici 4mm (2x1,5m)



P15: Podajanje frizbija

OPIS: Gre za delavnico pri kateri si igralci, ki stojijo v krogu podajajo frizbi.

PRIPOMOČKI: frizbi

P16: Capiten`s ball

OPIS: Capiten`s ball je igra za 4 igralce v polju ter enega lovilca (lahko se igra tudi z 5 igralci, vendar se mora povečati igrišče). Igrišče je velikosti 10x6 metrov. Razdeljeno je v 3 področja. Večje področje, ki je namenjeno igralcem prve in druge ekipe je največje ter med ostalima dvema področjema, ki sta namenjena lovilcema. Začetna stran ekipe je pri koncu igrišča, se pravi pri lovilcu nasprotne ekipe. Igra se začne tako, da sodnik/voditelj na sredini igrišča vrže žogo visoko v zrak. Igralci se nato borijo kdo bo žogo dobil. KO IMA IGRALEC ŽOGO V POSESTI, SE IGRA NA NO-TUCH. Kot ženski hokej :P Cilj igre je, da ekipa doseže čim več točk. Točka se doseže, ko igralci v igrišču podajo žogo lovilcu. Žoga med podajami ne sme pasti na tla. Prej tako se igralec

nasprotnega moštva na sme dotakniti žoge med podajo. Če mu to uspe, se žoga dodeli nasprotni ekipi. (dodeli se tako, da se odide na začetno stran ekipe, ki je pridobila žogo ter se odigra akcija). Prav tako se žoga dodeli nasprotni ekipi, če igralec stori prekršek (se dotakne nasprotnika, če ima žogo), če igralec stori prestop. Pri igri je dovoljenih največ 5 podaj (če igra 5 igralcev v polju, je dovoljeno največ 6 podaj). Igra ima 2 polčasa. Ob polčasu se zamenja igralna polovica. Polčas traja 5 minut. Pred začetkom igre se odigra 2 minuti poizkusne igre, katere rezultat ne šteje.

PRIPOMOČKI:

- označeno igrišče. Najbolje, da se označi z gazo ali apnom.
- gaza + količki za označitev
- apno ter 'kela'
- teniška žogica (lahko dve, če se prva izgubi)
- štoparica oz. nekaj kar meri čas

P17: ŽVN 1

OPIS: Delavnica na kateri se predstavlja različne načine kurjenja ognja.

PRIPOMOČKI: Marko

P18: ŽVN 2

OPIS: Delavnica na kateri se predstavlja različne načine kurjenja ognja

PRIPOMOČKI: Kristjan

P19: Škripec s sedežem

OPIS: Gre za spuščanje sedeža s škripcem po bregu. Sedež je nameščen na zajlo. Zajla je napeta med tri drevesa tako, da se ne moreš v nobenega zabit.

PRIPOMOČKI: Sedež s škripcem, zajla, gurtina....



P20: Odprt oder

OPIS: Na tej delavnici lahko vsak pokaže svoj glasbeni talent. Vsak, ki si to želi pride na oder, lahko zapoje ali na kitaro zaigra svojo najljubšo pesem.

PRIPOMOČKI: kitaro, oder, ozvočenje, pesmarice

P21: Prva pomoč

OPIS: Delavnica kjer lahko udeleženci ponovijo svojo znanje o prvi pomoči, se naučijo kakšnega novega znanja

PRIPOMOČKI: Jure, prva pomoč (povoji, rute,...)

P22: Postavljanje piramide

OPIS: Prostovoljci poskušajo sestaviti piramide iz slik.

PRIPOMOČKI: slike piramid

P23: Mikropotep

Opis: Vsak si izbere 1 kubični decimeter travnika in ga s pomočjo lupe preišče ter opazuje dogajanje na njem. Zanimive živali lahko tudi ujame v lonček, da si jih pobližje ogleda.

PRIPOMOČKI: povečevalna stekla (Simon), lončki

P24: Skavtski twister

OPIS: Na tleh so označena polja 4x4 v velikost 30 cm x30 cm. Vsako polje ima svojo črko in številko. Vsak skavt izžreba eno polje ter tja postavi določeno (izžrebano) roko ali nogo. Zmaga tisti, ki se najdlje obdrži v ravnotežju oz. ne pade/sede na tla.

PRIPOMOČKI: listki za žrebanje polj, označeno igrišče



P25: Klinčkanje

OPIS: Igra je za dva igralca. V roki imama lesen količek, ki je na eni strani ošiljen (ne preveč). Stopita si nasproti, približno en meter narazen. Igralec v linijo nasprotnika vrže količek; tam, kamor se zapiči, mora nasprotnik prestaviti nogo. Cilj igre je izločiti nasprotnika s tem, da ima preveč raztegnjene noge, da bi lahko stal. Sebe lahko rešiš tako, da nasprotniku zapičiš količek med noge; takrat lahko svoje noge postaviš skupaj. Če se količek ne zapiči, igralec izgubi potezo, na vrsti je nasprotnik. Naenkrat lahko igralec razširi noge za največ pol metra.

PRIPOMOČKI: količek

P26: Minolovec

OPIS: Označeno je polje z n prostorčki. Samo voditelj ve, na katerih poljih se nahaja mina. Okrog polja se postavijo npr. 3 ekipe s po tremi igralci tako, da gledajo stran od igrišča. En igralec iz ekipe gre iz poizkusi srečo od začetka. Če najde prazno polje, lahko poskusi ponovno. Ko naleti na mino, je zaključil s tem krogom, na vrsti je druga ekipa. Soigralci v ekipi si med seboj lahko povedo, kaj so odkrili, ne smejo pa si risati poti. Ekipa, ki prej pride preko minskega polja, zmaga.

PRIPOMOČKI: označeno minsko polje

P27: Kitara

OPIS: Sredi gozda z drevesa visi kitara, zraven nje so pesmarice. Kdor pride mimo, se lahko vsede in kakšno zabrenka.

PRIPOMOČKI: kitara, pesmarice, štrik

P28: BLATO



ZMAGOVALCI

1. mesto



2. mesto



3. mesto

