

PM Kvällsaktivitet

Kvällsaktiviteten på torsdagen den 26/6 består av en 3-kamp, vilken kommer att utföras lagvis utifrån era distriktslag. Den kommer att vara indelad i två delar, med en aktivitet på skidstadion och två aktiviteter i idrottshallen. Lag 1-24 startar på skidstadion och lag 26-50 startar i gympasalen. Efter aktiviteten sker gemensam förflyttning till idrottshallen respektive skidstadion.

När kvällsaktivitet är avslutad, kommer avslutningsceremoni för Rikslägret genomföras i idrottshallen.

För lagindelning, se separat dokument.

En klubbledare per två lag kommer att behövas för att stötta upp vid mätning och under aktiviteternas gång. Ledaren är också ansvarig för att rapportera in lagens resultat i Google-formuläret.

AKTIVITETER

1. TORNBYGGE

Plats: Skidstadion

Mål: Bygg ett så högt torn som möjligt

Tid: 20 minuter

Hur går det till?

Laget får en ruta att bygga tornet i. Material hämtas i naturen. Tornet måste stå av sig självt, och efter mätningen måste ni lägga tillbaka allt material i skogen. Ni bestämmer själva inom laget vem som gör vad.

Visselpipa kommer användas för att markera när tiden startar och slutar.

Regler:

- Allemansrätten gäller, bryt inga grenar, ta ingen mossa och stör inte det som växer
- Deltagarnas säkerhet kommer först. Använd sunt förnuft
- Tornet måste stå av sig självt
- Allt material måste komma från naturen
- Tornet måste vara inom ert område
- Förstör inte andras torn

2. KLURING

Plats: Gympasalen

Mål: Klara kluringarna, och komma fram till ledaren så nära 10 minuter som möjligt

Tid: Minst 8 minuter, max 12 minuter, så nära 10 minuter som möjligt

Hur går det till?

Laget får ett kuvert med ett antal kluringar. Dessa ska lösas.

En person i laget springer fram till ledarna med reflexväst, efter så nära 10 minuter som möjligt. Laget får inte skicka fram denna person förrän alla kluringar är lösta. Om personen inte hinner fram innan 12 minuter räknas kluringarna som olösta. Om personen kommer fram innan 8 minuter måste den springa tillbaka till laget innan den får testa igen. Det finns inga straff för att vara för tidig.



Regler:

- När kluringarna är lösta ska en person i laget springa fram till ledaren
- Laget vill springa fram så nära 10 minuter som möjligt
- Laget har inget tidtagarur eller annan möjlighet att mäta tiden
- Det är inte tillåtet att använda telefon eller liknande
- Ni får kladdpapper, rita inte på tentapappret

3. KARTKASTNING

Plats: Gympasalen

Mål: Kasta kartan så långt som möjligt

Tid: 5 minuter

Hur går det till?

Laget turas om att kasta en karta så långt som möjligt. När 5 minuter har gått blåser vi av, och kartan som ligger då är den som mäts. Varje gång kartan lyfts upp nollställs längden.

Regler:

- Kartan får inte vikas
- Alla i laget måste kasta minst en gång
- Ingen får kasta två gånger i rad
- Kartan som ligger när fem minuter har gått är den som mäts.
- Mätningen är från startlinjen till det hörnet som ligger närmast startlinjen.
- Laget kan sluta kasta när de vill, så länge de andra reglerna uppfylls
- Laget har inget tidtagarur eller annan möjlighet att mäta tiden

POÄNGRÄKNING

Poängberäkningen sker enligt en prioriteringsordning:

- Är kluringen avklarad inom tiden? Om ja, har laget fortfarande vinstchans. Om nej, är laget ute ur spelet.
- Total längd tornbygget + kartkastningen. Det lag som har den längsta totala längden här vinner.
- Utslagsfråga: Om två lag har samma totallängd på tornbygget och kartkastningen, vinner det lag som kom närmast 10 minuter under kluringen.

Länk till inrapportering av resultat:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeFtLQRILie9vcLPmnuUkkvSHQuwWsiEMEZsYxXWkPHBXyO5w/viewform?usp=header>

LÅT BÄSTA DISTRIKTET VINNA!

ÖVERSIKTSHEMA

<u>Tid</u>	<u>Schema Lag 1-24</u>	<u>Schema Lag 26-50</u>
19:15	Tornbygge på skidstadion	Kluring i idrottshallen
		Kartkastning i idrottshallen
19:45	Gemensam transport till del 2 av aktiviteten	
	Kluring i idrottshallen	Tornbygge på skidstadion
	Kartkastning i idrottshallen	
20:15	Gemensam transport till avslutningen	