

# SAMARBEIDSÅKTIVITETER

## PROBLEMLØSING GJENNOM SAMARBEID



## ÅKTIVITETER OG VEILEDNING

HÅLANDSDALEN LEIRSKOLE



BERGEN KOMMUNE

# INNHALDSFORTEGNELSE

HVEM, HVÅ OG HVOR(FOR)	3
MÅL – HVÅ VIL VI OPPNÅ	4
SAMMENHENG – SAMARBEID OG BÆREKRAFT	5
INFORMASJON TIL STASJONSLEDERE	6
OPPSUMMERING PÅ HVER STASJON	8
INFORMASJON TIL ELEVENE	10
FRIMERKET	12
BYBANEN	14
LYDER	16
BJELKEN	18
KOØYET	20
PÅ REKKE	22
EDDERKOPPNETTET	24
VULKANEN	26
KVANNDAELSELVEN	28
SPESIALAVFALL	30
ALT I BALANSE	32
FLAGGTJENESTE	34
PLANKEKJØRING	36
FLÅTEN	38
LÅBYRINTEN	40

## HVEM, HVÅ OG HVOR(FOR)

TEAMBUILDING OG PROBLEMLØSINGSOPPGAVER ER POPULÆRE OVER HELE VERDEN. STØTTET AV FORSKNING, VISER DET SEG AT SLIKE AKTIVITETER HAR POSITIV EFFEKT PÅ SELVBILDE, FORVENTNINGER TIL SEG SELV OG ANDRE, FØLELSER OG VÆREMÅTE.

UNDERSØKELSER VISER OGSÅ AT SLIKE OPPGAVER OG AKTIVITETER HAR EN BRED UNDERVISNINGSEFFEKT. KREATIVITET, PRAKTISK ERFARING OG KOMMUNIKASJON ER EVNER SOM BLIR UTFORDRET OG UTVIKLET – I MYE STØRRE GRAD ENN VED TEORIBASERT UNDERVISNING.

ERFARINGER VISER OGSÅ AT MANGE ØKER SIN EGEN YTE-EVNE, «STÅ PÅ VILJE» OG SAMARBEIDSEVNER GJENNOM Å DELTA AKTIVT I SLIKE AKTIVITETER.

SAMARBEIDSAKTIVITETENE SOM BLIR PRESENTERT HER, ER I HOVEDSAK UTVIKLET AV DR. JIM MERRITT VED MONTCLAIR UNIVERSITY/NEW JERSEY SCHOOL OF CONSERVATION.

OPPGAVERNE ER OVERSATT OG TILPASSET HÅLANDSDALEN LEIRSKOLES BEHOV AV ANNE MÅRTINSEN. I ETTERKANT ER DE OGSÅ VIDEREUTVIKLET OG «OPPGAVEBASEN» UTVIDET GJENNOM IDEER FRA ANDRE INVOLVERTE VED HÅLANDSDALEN LEIRSKOLE.

## MÅL – HVÅ VIL VI OPPNÅ

MÅLET MED OPPGAVENE/AKTIVITETENE I DETTE HEFTET ER Å VISE DEN ENKELTE ELEV AT PROBLEMER BÅDE KAN, OG OFTE MÅ, LØSES I SAMARBEID MED ANDRE. VI VIL SÆRLIG DRÅ FREM TO PUNKT I DENNE SAMMENHENG:

### 1. SELVFØLELSE OG SAMARBEID

OPPGAVENE TAR MÅL AV SEG Å UTVIKLE/ØKE HVER ENKELT ELEVS SELVFØLELSE OG EVNE TIL Å SAMHANDLE I EN GRUPPE. MANGE ELEVER (VOKSNE OGSÅ FOR DEN SAKS SKYLD) VEGRER SEG FOR Å TA AVGJØRELSER – SÆRLIG HVIS RESULTATET ER UKJENT OG/ELLER RESULTATET KAN FÅ EN NEGATIV KONSEKVENS FOR ANDRE. AKTIVITETENE I DETTE HEFTET SETTER SØKELYS PÅ FELLESSKAP I EN GRUPPE OG AT DET I MANGE SAMMENHENGER ER NØDVENDIG Å SETTE EGNE BEHOV TIL SIDE – TIL FORDEL FOR FELLESSKAPET.

### 2. BÆREKRAFTIG UTVIKLING

SAMFUNNET I DAG STÅR OVERFOR STORE UTFORDRINGER. SKAL DISSE LØSES, ER DET VIKTIG AT BARN LÆRER SAMARBEID OG PROBLEMLØSING SAMMEN MED ANDRE. ELEMENTER SOM TIDSPRESS, GITT MENGDE INFORMASJON OG FLERE LØSNINGER PÅ OPPGAVENE, «TVINGER» FREM DISKUSJONER OG AVGJØRELSER I GRUPPEN FOR Å FULLFØRE OPPGAVEN.

## SAMMENHENG - SAMARBEID OG BÆREKRAFT

### 1. AKTIVITET

SAMARBEID	BÆREKRAFT
<ul style="list-style-type: none"><li>- Elevene gjør noe – ikke bare prat</li><li>- Aktiviteten har et mål og en hensikt</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bærekraftig utvikling krever handling og endring</li><li>- Et hinder for bærekraftig utvikling er at den enkelte ikke ser sine handlinger som konsekvens for andre</li></ul>

### 2. GRUPPEARBEID

SAMARBEID	BÆREKRAFT
<ul style="list-style-type: none"><li>- Elever som samarbeider vil erfare at man lettere når et mål som gruppe enn alene</li><li>- Gruppen må samhandle om det er konflikter mellom medlemmene</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bevisste samfunnsborgere kan samarbeide på mange vis:<ul style="list-style-type: none"><li>Politiske parti</li><li>Organisasjoner</li><li>Foreninger</li></ul></li><li>- Ulike interesser kan ha samme mål</li></ul>

### 3. PROBLEMLØSING

<b>SAMARBEID</b>	<b>BÆREKRAFT</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Elevene må selv finne løsninger – når oppgaven er presentert får ikke elevene mer hjelp, de er selv ansvarlige for å finne en løsning</li><li>- Alle mulige løsninger må diskuteres og vurderes. Siden elevene har tidspress til å finne en løsning, må man kanskje prøve og feile seg frem til en god løsning</li><li>- Å erfare at man valgte feil løsning, kan være like god læring som å finne riktig løsning</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Samfunnsproblemer er blitt til over lang tid. Det vil ta tid å løse dem, og det er viktig at barn får forståelse av at løsninger finnes selv om de ikke er synlige ved første øyekast</li><li>- De fleste samfunnsproblem er sammensatt av mange element. De er umulig å løse om vi ikke kjenner til, og forstår, kjernen til problemet</li><li>- Det er viktig å ikke gi opp, til tross for tilbakefall. Samfunnsbevisste mennesker møter ofte motstand – både politisk og økonomisk</li></ul>

## INFORMASJON TIL STASJONSLEDER

LÆRERE OG LEDERE SOM SKAL LEDE EN ELLER FLERE STASJONER MÅ MERKE SEG FØLGENDE:

1. HENSikten med samarbeidsaktivitetene er at elevene, som en gruppe, skal løse et felles problem. Skal gruppen lykkes, må alle delta og yte sitt beste. Hovedpoenget er ikke at problemet blir løst, men at gruppen blir utfordret på samhandling – både i planlegging- og gjennomføringsfasen. Dersom gruppen bruker mer tid enn oppsatt til planleggingen, er det greit så lenge diskusjonen er god og kreativ.
2. Oppgavene er laget for at elevene skal lære mest mulig – det er deres problem. La dem diskutere, prøve ut og finne løsninger. Med andre ord skal stasjonsleder forholde seg svært passiv etter at oppgaven/problemet er presentert.

3. LES BESKRIVELSE, PROBLEMET OG REGLENE ORDRETT FRA ARKET SLIK DE ER MERKET INNENFOR KLAMMENE. LES DEM BARE EN GANG OG IKKE SVAR PÅ SPØRSMÅL – DET Å LYTTE ER EN VIKTIG DEL AV HELHETEN I SAMARBEIDSÅKTIVITETENE,
4. SAMARBEIDSÅKTIVITETENE STARTER MED EN FELLESSAMLING DER SENTRALE PUNKT, MED UNDERTEMA, BLIR GJENNOMGÅTT:

**SAMARBEID**

**PROBLEMLØSING**

**DISKUSJON**

**GJENNOMFØRING**

**ORGANISERING**

- Hva er det?
- Oppgavene leses en gang
- Problemene kan bare løses om alle er med
- Hva er problemet?
- Evne til å lytte/forstå andres mening
- Alle i gruppen skal kunne si sin mening
- Gruppen må sette seg mål ut fra egne forutsetninger
- Gruppen i fokus, ikke den enkelte
- Ledelse/valg av leder kan være nødvendig
- Inndeling i grupper
- Informasjon om rotasjon

5. GRUPPENE LEDES

DERETTER TIL SIN STARTSTASJON OG STASJONSLEDER GÅR I GANG MED PRESENTASJON PÅ AVTALT SIGNAL. VIDERE STARTES PRESENTASJON STRAKS NY GRUPPE ANKOMMER. HVERT STASJONSOPPHOLD SKAL INNEHOLDE FØLGENDE BOLKER:

- PRESENTASJON AV BESKRIVELSE, PROBLEM OG REGLER
- 1 MIN TIL DISKUSJON/PLANLEGGING I GRUPPEN
- 10 MIN TIL Å LØSE PROBLEMET
- 1 ENKELT FLØYTESIGNAL = STOPP ÅKTIVITETEN
- 2 MIN OPPSUMMERING SAMARBEID OG MULIGE LØSNINGER (FÅ TIPS TIL OPPSUMMERINGEN VED Å SE PÅ VEILEDNINGEN BAK PÅ OPPGAVEARKET, SE NESTE SIDE)
- DOBBELT FLØYTESIGNAL = GRUPPEN GÅR TIL NESTE STASJON

6. HMS UNDER SAMARBEIDSÅKTIVITETENE ER VIKTIG. VÆR PÅPASSELIG MED Å FØLGE MED PÅ GRUPPENS BEVEGELSER TIL ENHVER TID. VED ENKELTE ÅNLEDNINGER ER DET NØDVENDIG Å

SIKRE ELEVENES BEVÆGELSER, MEN HUSK AT DET ER EN KLAR FORSKJELL MELLOM Å SIKRE OG Å HJELPE. VED BEHOV FOR EKSTRA HJELP, AVBRYT AKTIVITETEN OG HENT LEIRSKOLELÆRER SOM LEDER SAMARBEIDSAKTIVITETENE.

7. MERK AT DET SKAL IKKE GIS POENG ELLER VURDERINGER SOM SAMMENLIGNER GRUPPENE. HENSikten MED AKTIVITETENE ER Å LÆRE SAMARBEID OG SAMHANDLING, SAMTIDIG SOM EGENFERDIGHETENE TIL DEN ENKELTE ØKES I NETTOPP SAMARBEID OG SAMHANDLING.

## OPPSUMMERING PÅ HVER STASJON

DET ER VIKTIG Å SNÅKKE GJENNOM OPPGAVEN PÅ HVER ENKELT STASJON. ELEVENE SKAL LÆRE FRA HVERT PROBLEM OG DRÅ MED SEG DENNE KUNNSKAPEN TIL NESTE STASJON. SLIK BLIR DET EN SAMMENHENG MELLOM AKTIVITET OG LÆRING SOM KAN OVERFØRES TIL ANDRE SITUASJONER SOM KREVER SAMARBEID.



**Viktig å huske på for stasjonsleder:**

- Det finnes ikke en bestemt løsning
- Gruppene skal ikke sammenlignes. Hver gruppe har sin egen «personlighet»
- La elevene snakke - fokus på hva de kunne ha gjort framfor hva de skulle gjort
- Forsøk å lede diskusjonen slik at elevene ikke kan svare med ordene ja eller nei
- Det er din jobb å veilede, korrigere og gripe inn dersom gruppen er helt på villspor, oppfører seg dårlig eller at sikkerheten på tas i vare
- Opplevelsen skal være positiv for alle

I OPPSUMMERINGEN PÅ HVER ENKELT STASJON, ER DET OPP TIL DEN ENKELTE LEDER Å TREKKE LINJENE I DISKUSJONEN. MEN DET ER ØNSKELIG AT DET TREKKES NOEN PARALLELLER TIL SAMARBEID OG «LAGSPILL» PÅ ANDRE ARENÆR. DET KAN FOR EKSEMPEL VÆRE INNEN TEMA SOM NATUR, FORBRUK, NYSKAPING/GRÜNDERVIRKSOMHET ELLER IDRETT – BÅDE LOKALT OG GLOBALT. ELLERS ER DET VIKTIG AT DET SETTES SØKELYS PÅ ULIKE ASPEKT VED GRUPPENS EVNE TIL Å SAMHANDLE

**FORSLAG TIL DISKUSJON OG OPPSUMMERING PÅ STASJONENE**

**1. SAMHANDLING**

SNAKKET DERE SAMMEN I GRUPPEN FOR Å FINNE EN PLAN?  
ER DET VIKTIG Å SNAKKE SAMMEN NÅR VI VIL LØSE ET  
PROBLEM?

**2. SAMARBEID**

HVA BETYR DET Å SAMARBEIDE?

HVORDAN KAN DU FORTELLE AT NOEN SAMARBEIDER?

LYKTES DERE MED SAMARBEIDET I DENNE OPPGAVEN?

**3. LYTTTE**

LYTTET DERE TIL HVERÅNDRE I DISKUSJONEN?

FIKK ALLE KOMME MED SINE FORSLAG?

LYTTET DU I DAG SLIK DU PLEIER?

**4. LEDELSE**

VAR DET EN LEDER I GRUPPEN UNDER DENNE AKTIVITETEN?

HVORFOR VIL NOEN VÆRE LEDERE OG ANDRE IKKE?

HVA ER EN GOD LEDER?

**5. SELVBILDE**

SYNES DU OPPGAVEN KREVDE NOE AV DEG SELV?

STOLTE DU PÅ AT DE ANDRE I GRUPPEN VILLE HJELPE DEG?

HVA GJORDE DU FOR Å HJELPE DE ANDRE I GRUPPEN?

SYNES DU AT DERE VAR TÅLMODIGE MD HVERÅNDRE?

**6. LØSNING**

ER DU FORNØYD MED HVORDAN DERE SAMMEN LØSTE OPPGAVEN?

HVORFOR LYKTES DERE/LYKTES DERE IKKE?

ER DET VIKTIG Å LØSE PROBLEMER SOM OPPSTÅR/DUKKER OPP?

HVORDAN ER DET BEST FOR EN GRUPPE Å LØSE ET PROBLEM?

## INFORMASJON TIL ELEVENE

INFORMASJON TIL ELEVENE OG STASJONSLEDERE VIL ALLTID BLI GJORT

AV EN LEIRSKOLELÆRER. DENNE INFORMASJONEN/MOTIVASJONEN

INNEHOLDER FØLGENDE:

## 1. STARTINFORMASJON/MOTIVASJON

- Hva er samarbeidsaktivitetene? – samarbeid, samtale, «gjennomtenking», løsning
- Hva er problemet? – evne til å lytte til seg selv og andre (informasjon gis en gang)
- Hvordan skal vi løse oppgaven? – planlegging, hvilken plan(er) har vi?
- Gruppen må samhandle! – alle i gruppen er like viktig og alle har rett til å bli hørt
- Praktisk gjennomføring av aktivitetene – fløytesignal, oppsummeringer og ingen poeng
- Sikkerhet er viktig – vær forsiktig, hjelp hverandre og be om hjelp ved behov

## 2. SLUTTOPPSUMMERING OG KONKLUSJON

- Hva har du lært av disse aktivitetene? – ord som beskriver opplevelsen...  
Hva har du lært om deg selv og hva har du lært om andre?
- Hva lyktes dere med og hva lyktes dere ikke med? – hvorfor?  
Er det noe du er særlig fornøyd med som dere gjorde?
- Kan dere bruke denne kunnskapen til noe? – hjemme, på skolen eller på fritiden?  
Er det noen ferdigheter du særlig vil kunne forbedre?
- Ville du gjort noe annerledes om vi hadde startet på nytt?
- Trygge og gode oppvekstvilkår for alle barn krever samarbeid – hva kan du gjøre?
- Kjenner du til en eller flere utfordringer nyttet til bærekraft? – kan du bidra til løsning?
- Hva med fremtiden? – hvordan kan du være med å forme samfunnet?
- HUSK!! Andre er avhengig av at du har vilje og evne til å finne de beste

**SAMARBEIDSAKTIVITETENE SLUTTER MED EN FELLES SAMLING UNDER LEDELSE AV EN LEIRSKOLELÆRER. HENSIKTEN ER Å TREKKE LINJEN FRA SAMARBEIDSAKTIVITETENE OG LEIRSKOLEUKEN TIL HJEMMESITUASJONEN OG FREMTIDEN. DEN FELLES OPPSUMMERINGEN BYGGER PÅ KONKLUSJONER OG SAMTALER PÅ HVER ENKELT STASJON.**

# FRIMERKET

**Beskrivelse:** Denne oppgaven heter Frimerket  
Frimerket er denne 4-kanten på bakken

FRIMERKET ER EN 4-KANT PÅ BAKKEN, CA 1X1 METER. FRIMERKET KAN OGSÅ VÆRE EN PLASTSEKK, AVIS ELLER LIGNENDE.

**Problemet er:** Alle skal stå på frimerket i minst 10 sek uten at man berører bakken utenfor frimerket.

**Reglene er:** Oppgaven må utføres uten at noen blir skadet

## LØSNING

1. ALLE STÅR PÅ FRIMERKET PÅ EN GANG
2. EN OG EN STÅR PÅ FRIMERKET I 10 SEK ETTER TUR

NB! OPPGAVEN SIER INGENTING OM AT ALLE SKAL STÅ PÅ FRIMERKET SAMTIDIG.

## ANDRE LØSNINGER

DET ER VIKTIG Å FÅ FRAM POENGET MED AT DE IKKE TRENGER Å STÅ SAMTIDIG. DERSOM GRUPPEN KLARER OPPGAVEN MED AT ALLE STÅR SAMTIDIG, GI OPPGAVEN PÅ NY, MEN LAG FRIMERKET MINDRE OG MINDRE.

## SAMTALE

OPPGAVEN BLE KANSKJE VÅNSKELIGERE ENN DEN EGENTLIG VÆR...

ER DU GOD TIL Å LYTTTE TIL DÅGLIG, ELLER MÅ DU SPØRRE MÅNGE GÅNGER?

## FRIMERKET



# BYBANEN

**Beskrivelse:** Denne oppgaven heter Bybanen. På denne stasjonen skal gruppen deles i to lag. Hvert lag har to skinner (planker) til disposisjon. Her er start og der borte er mål.

DEL ELEVENE I TO LAG, OG PEK PÅ START OG MÅL. HVERT LAG SKAL, VED HJELP AV DE TO PLANKENE, GÅ FRA START TIL MÅL (5-7 METER). HVER PLANKE ER CA 2 METER OG DET ER FESTET TAU SOM ALLE PÅ LAGET KAN HOLDE I.

**Problemet er:** ALLE skal forflytte seg fra start til mål hurtigst mulig

**Reglene er:**

1. Ingen har lov å berøre bakken mellom start og mål
2. Begge lag skal starte likt og passere mål likt
3. Om noen berører bakken, må begge lagene starte på nytt

## LØSNING

1. PLANKENE BRUKES SOM SKINNER/SKI SOM DET SPASERES PÅ BORTOVER. TAUENE NYTTES TIL Å HOLDE PLANKENE MED. DET HAR INGEN HENSIKT Å KNYTTE TAUENE FAST.
2. PLANKENE LEGGES BORTOVER MOT MÅLSTREKEN. ALLE DELTAGERE PÅ HVERT LAG GÅR FØRST PÅ DEN ENE PLANKE OG DERETTER PÅ DEN ANDRE VED AT DISSE LØFTES BORTOVER LØYPEN, LEGGES NED OG BYTTES OM ETTER HVERT.

## ANDRE LØSNINGER

OPPGAVEN KAN VARIERES VED AT MAN **INNFØRER SNÅKKEFORBUD** ELLER AT LAGENE BARE FÅR **UTDELT TRE PLANKER** OG MÅ SAMARBEIDE PÅ TVERS.

## SAMTALE

LAGENE KAN VELGE ULIKE LØSNINGER OG LIKEVEL FØLGE REGLENE.

# BYBANEN



# LYDER

**Beskrivelse:** Denne oppgaven heter lyder

**Problemet er:** Ved hjelp av dyrelyder skal dere lage en rekke der det minste dyret står først i rekken og det største dyret står sist.

**Reglene er:**

1. Problemet skal løses med bind for øynene
2. Når planleggingstiden er brukt opp, vil dere få bind for øynene og jeg hvisker til dere hvilket dyr dere skal være.
3. Det er ikke lov å snakke mens du har bind for øynene, bortsett fra å lage din egen dyrelyd.

ETTER AT PLANLEGGINGSTIDEN ER OPPBRUKT, DELES DET UT BIND TIL ALLE I GRUPPEN. NÅR ALLE HAR FESTET DET, HVISKES DET TIL HVER ENKELT HVILKET DYR DE ER. GI DERETTER SIGNAL TIL Å STARTE.

## **AKTUELLE DYR**

BJØRN, KU, GRIS, HUND, SAU, VEPS, KATT, MUS, KRÅKE, HANE, GJØK OG HEST

## **LØSNING**

DEN HURTIGSTE LØSNINGEN KOMMER FREM NÅR DELTAGERNE STILLER SEG PÅ EN REKKE FØR DE FÅR BIND FOR ØYNE. VIDERE BØR GRUPPEN PLANLEGGE:

- VELGE UT EN EVENTUELL LEDER
- PLANLEGGE ET SIGNAL F. EKS EN KLAPP PÅ SKULDEREN FOR NÅR LYDEN SKAL FREMSIES
- PLANLEGGE HVEM SOM SKAL STARTE – ALLE ELLER EN BESTEMT
- HVOR SKAL DET STØRSTE ELLER MINSTE DYRET STÅ

NB! DELTAGERNE TRENGER IKKE STÅ I REKKEFØLGE

## **SAMTÅLE**

HVA SKJER NÅR MAN FJERNER SYNET? EKSTRA VIKTIG Å PLANLEGGE OG LYTTE



# LYDER



# BJELKEN

**Beskrivelse:** Bjelken er denne horisontale stammen

BJELKEN ER EN TRESTAMME SOM ER Plassert horisontalt mellom to stolper/trestammer ca 150 cm over bakken.

**Problemet er:** Hele gruppen skal komme seg over bjelken så raskt som mulig

**Reglene er:**

1. De to vertikale stolpene (trestammene) skal ikke berøres
2. Det er ikke tillatt å bruke andre gjenstander som hjelpemiddel for å komme seg over
3. Straks en person har berørt bakken på den andre siden av bjelken, kan han/hun ikke hjelpe de som er igjen på motsatt side

## LØSNING

BJELKEN HENGER SÅ HØYT AT DET ER UMULIG FOR DE ALLER FLESTE ELEVER Å KOMME OVER ALENE. ELEVENE MÅ VÆRE BEVISST PÅ Å HJELPE HVERANDRE – SÆRLIG MÅ DET PLANLEGGES FOR SYSTEMANN. LØSNINGEN ER AT TO ELEVER BLIR SITTENDE PÅ BJELKEN FOR Å HJELPE SYSTEMANN – SOM BØR VÆRE LITEN OG LETT ELLER HØY. ELEVENE KAN STÅ PÅ HVERANDRE, MEN IKKE PÅ TING.

## SIKKERHET

SVÆRT VIKTIG Å FØLGE MED PÅ SIKKERHETEN – AT INGEN FÅLLER NED, BLIR SPARKET I FJESET ELLER LIGNENDE. SIKRE SELV OG BRUK ELEVENE. OM DET ER ELEVER SOM ÅPENBART IKKE KAN DELTA, BRUK VEDKOMMENDE TIL SIKRING ELLER TEORETISK GRUPPELEDELSE.

## SAMTALE

DENNE OPPGAVEN HANDLER SPESIELT OM Å TA HENSYN TIL DET «SVÅKESTE LEDDET» I GRUPPEN – I DETTE TILFELLE SOM OFTEST DEN MINSTE AV VEKST. MANGE VIL MELDE SEG TIL Å GÅ FØRST, MEN FOKUSER PÅ HVORDAN FÅ MED ALLE PÅ GRUPPEN.

## **BJELKEN**



# KOØYET

**Beskrivelse:** Koøyet er dette dekket. Koøyet er egentlig navnet på de små runde vinduene på store båter. På denne siden av øyet er du om bord i et stort skip og på den andre siden er det åpent hav.

KOØYET ER ET STORT DEKK SOM HENGER CA 1 METER OVER BAKKEN.

**NB! OPPGAVEN SKAL UTFØRES FRA DEN HØYE SIDEN TIL DEN LÅVE**

**Problemet er:** Alle skal, på kortest mulig tid, forlate det synkende skipet gjennom koøyet.

**Reglene er:**

1. Hele båten står i brann og eneste veien ut, er gjennom koøyet
2. Det finnes ingen hjelpemiddel til rådighet, bare hverandre på gruppen
3. Metallet i koøyet er glohett og kan bare «touches» lett
4. Når en person er kommet igjennom øyet kan han/hun ikke hjelpe de andre fra innsiden av båten – bare fra utsiden.

## LØSNING

GRUPPEN BØR PLANLEGGE HVEM SOM SKAL GÅ SIST GJENNOM ØYET. DET ER SVÆRT VANSKELIG FOR SYSTEMANN Å GÅ GJENNOM ALENE OG OPPGAVEN SETTER SØKELYS PÅ Å TA HENSYN TIL ALLE OG VURDERE ALLES MULIGHET FOR Å KOMME IGJENNOM.

## ALTERNATIVE LØSNINGER

OPPGAVEN KAN VARIERES MED AT MÅN LEGGER TIL EN EKSTRA REGEL – **KVINNER SKAL GÅ FØRST FRA BORDE ELLER SYSTEMANN SKAL VÆRE DEN ELDSTE I GRUPPEN.**

## SAMTALE

OPPGAVEN FOKUSERER PÅ SÆRLIG PÅ OMSORGEN FOR HVERANDRE. TENKTE JEG PÅ MEG SELV ELLER TENKTE JEG OGSÅ PÅ DE ANDRE?

# KOØYET



# PÅ REKKE

**Beskrivelse:** Denne oppgaven heter «På rekke». Alle i gruppen skal sette seg ved siden av hverandre på stolpen. Hver av dere vil få et nummer i rekken 1, 2...6, 7 ...11, 12...

ELEVENE SITTE PÅ EN HORIZONTAL STOLPE/STAMME SOM LIGGER LITT ØVER BAKKEN. DE FÅR SÅ SITT NUMMER FRÅ 1 OG OPPOVER

**Problemet er:** Den rekken dere nå har skal vendes slik at rekkefølgen blir omvendt. Altså skal nr 1 på nr 12 sin plass, nr 2 på nr 11 sin plass osv...

**Reglene er:**

1. Ingen må berøre bakken med beina
2. Om noen berører bakken, begynner vi på nytt fra start

## LØSNING

DET RASKESTE OG ENKLESTE ER AT MAN STARTER I MIDTEN MED AT NR 5 OG 6 BYTTER Plass, DERETTER NR 4 OG 7 OSV...

OPPGAVEN SIER «BARE» AT INGEN MÅ BERØRE BAKKEN MED BEINA. DETTE ÅPNER DERFOR FOR MYE KREATIVITET – FOR EKSEMPEL:

1. HA KROPPEN PÅ BAKKEN OG BEINA PÅ STOLPEN
2. GRUPPEN STÅR/SITTER PÅ STOKKEN OG PASSERER HVERANDRE DER
3. MAN HENTER HJELPEMIDLER UNDER PLANLEGGINGSTIDEN SOM MAN KAN LEGGE PÅ BAKKEN OG GÅ PÅ
4. ELEVENE BARE GÅR LANGS STOKKEN FORDI «MINE SKO ER IKKE MINE BEIN»

## SAMTALE

DENNE OPPGAVEN ER EN GOD MULIGHET TIL Å «TENKE UTENFOR BOKSEN»

# PÅ REKKE



# EDDERKOPPNETTET

**Beskrivelse:** Denne oppgaven heter Edderkoppnett

EDDERKOPPNETTET ER FAST OG HAR ÅPNINGER MED ULIK STØRRELSE. MIDT PÅ NETTET ER DET FESTET EN LITEN BJELLE.

**Problemet er:** Alle skal komme seg gjennom edderkoppnett uten av bjellen ringer

**Reglene er:**

1. Ingen kan gå gjennom samme hull i nettet
2. Det er ikke lov å berøre bjellen, eller tauet som holder bjellen
3. Dersom bjellen ringer våkner edderkoppen og skremmer hele gruppen tilbake. De må da starte på nytt.

## LØSNING

STORE PERSONER BØR GÅ IGJENNOM DE LAVE HULLENE I NETTET, MENS SMÅ/LETTE ELEVER BØR BRUKE DE ØVERSTE. DELTAGERNE I GRUPPEN KAN HJELPE HVERANDRE PÅ BEGGE SIDER AV NETTET.

## ANDRE LØSNINGER

OPPGAVEN KAN VARIERES VED AT MAN LEGGER TIL NYE REGLER – FOR EKSEMPEL

- EN ELLER FLERE (ALLE) SKAL HA ØYNENE LUKKET
- HVERT HULL KAN BRUKES AV TO PERSONER
- EN PERSON KAN GÅ UNDER NETTET

## SAMTALE

OPPGAVEN KREVER AT GRUPPEN VURDERER HVEM SOM GREIER HVILKET HULL. GRUPPEN MÅ OGSÅ FOKUSERE PÅ HVERANDRES SIKKERHET NÅR MAN SKAL FÅ ALLE GJENNOM NETTET.



## EDDERKOPPNETTET



# VULKANEN

**Beskrivelse:** Vulkanen er dette området dere har framfor dere. I vulkanen stikker det opp noen harde lavatopper som er bildekkene dere ser. Til å komme over vulkanen har dere dette tauet og disse to plankene.

BILDEKKENE LIGGER PÅ BAKKEN ETTER HVERANDRE. AVSTANDEN MELLOM DEKKENE ER SLIK AT DE TO PLANKENE AKKURAT NÅR MELLOM DEKKENE. HVER PLANKE ER OM LAG 2 METER, OG TAUET ER SÅ LANGT AT DET REKKER OVER HELE VULKANLENGDEN.

**Problemet er:** Gruppen skal komme seg over vulkanen så fort som mulig

**Reglene er:**

1. Alle må hele tiden holde fast i sikkerhetstauet
2. Dersom noen i gruppen berører lavaen (bakken) må hele gruppen starte på nytt
3. Det er ikke lov å hoppe fra fjelltopp til fjelltopp (altså bildekkene). Plankene må brukes når man krysser fra topp til topp

## LØSNING

DELTAGERNE I GRUPPEN MÅ BEVEGE SEG UT I HELE VULKANENS LENGDE MENS DE HOLDER I TAUET. STRAKS EN DELTAGER ER KOMMET TIL ENDEN, KAN HAN GÅ TRYGT «PÅ LAND» MENS HAN FORTSATT HOLDER I TAUET. PLANKENE MÅ FLYTTES FRAM OG TILBAKE HELT TIL SISTEMANN ER FERDIG.

## ANDRE LØSNINGER

OPPGAVEN KAN VARIERES VED AT GRUPPEN BARE FÅR EN PLANKE TIL DISPOSISJON ELLER AT EN ELLER FLERE I GRUPPEN FÅR TILDELT HANDICAP (F.EKS. BIND FOR ØYNENE ELLER SNÅKKEFORBUD).

## SAMTALE

OPPGAVEN KREVER UTSTRAKT SAMARBEID FORDI DELTAGERNE MÅ FORDELES OVER HELE VULKANENS LENGDE OG PLANKENE SENDES FRAM OG TILBAKE HELE TIDEN.

# VULKANEN



# KVANNDALSELVEN

**Beskrivelse:** Kvanndalselven er en av de store elvene i Hålandsdalen. I dette tilfellet er elven området mellom disse stokkene. I elven ligger det flere store steiner. Dere har tre planker med samme lengde som hjelpemiddel.

Under planleggingen kan dere bevege dere ut i elven, men selve gjennomføringen starter med plankene på denne siden av elven.

STEINENE I ELVEN ER SEKS NEDGRAVDE VERTIKALE STOKKER. PLANKENE GRUPPEN HAR SOM HJELPEMIDDEL NÅR BARE FRA STEIN TIL STEIN I ELVENS FALLRETNING. FOR Å KOMME OVER ELVEN MÅ DET BYGGES EN BRO MED PLANKENE.

**Problemet er:** Gruppen skal komme seg fra en side og til den andre siden av elven uten å bli våt på beina.

**Reglene er:**

1. Gruppen må krysse elven samtidig. Det er ikke lov å være på begge sider av elven på samme tid.
2. Det er forbudt å hoppe fra stein til stein.
3. Hvis en person eller planke faller i vannet, må hele gruppen starte på nytt.
4. Dere kan ikke flytte på steiner eller hente andre hjelpemiddel, det er bare de tre plankene og seks steinene i elven som kan benyttes.

## LØSNING:

GRUPPEN MÅ, SKRITT FOR SKRITT, PLOSSERE PLANKENE SLIK AT DE DANNER EN BRO OVER ELVEN, SE TEGNING I VEDLEGG. NÅR ALLE DELTAGERNE STÅR UTE PÅ BROEN, KAN FØRSTEMANN GÅ I LAND PÅ MOTSA TT SIDE.

OPPGAVEN VARIERES VED AT GRUPPEN MÅ TA MED SEG PLANKENE UNDER KRYSSINGEN.

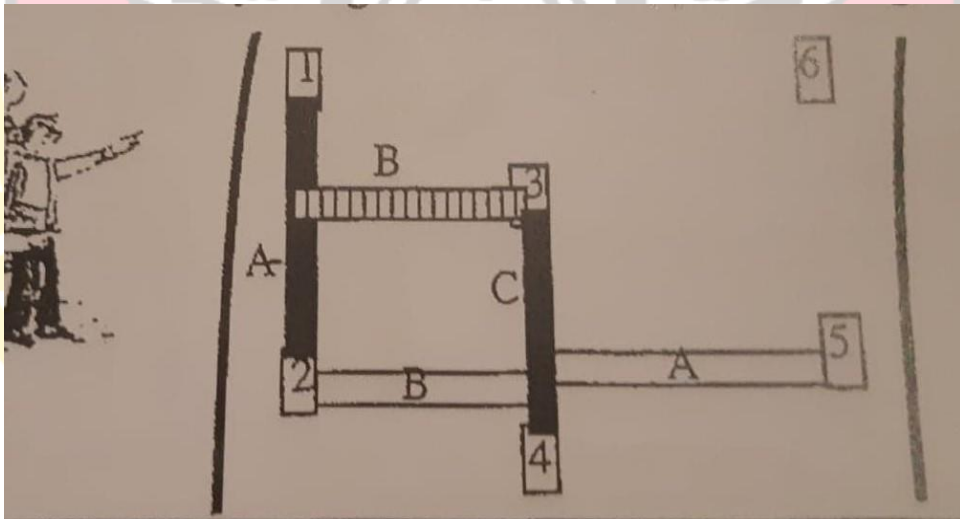
## SAMTALE

OPPGAVEN KREVER BÅDE ABSTRAKT OG PRAKTISK TENKING.

## KVANDÅLSELVEN



### ILLUSTRASJON/FORKLARING LØSNING



PLANKE «A SVÅRT» LEGGES MELLOM STEN 1 OG 2. DETTER LEGGES PLANKE «B STRIPER» FRA PLANKE «A SVÅRT» OG UT TIL STEN 3. ELEV(ER) BALANSERER UT OG LEGGER PLANKE C MELLOM STEN 3 OG 4. SÅ FLYTTES PLANKE «B STRIPER» TIL MELLOM STEN 2 OG PLANKE C = PLANKE «B HVIT». TIL SLUTT FLYTTES PLANKE «A SVÅRT» TIL MELLOM PLANKE C OG STEN 5 = PLANKE «A HVIT», OG DERMED ER BROEN KOMPLETT OG ELEVENE KAN STARTE KRÝSSINGEN.

# SPESIALAVFALL

**Beskrivelse:** To store hermetikkbokser er plassert i midten av et markert område. Området symboliserer en behandlingsrom på en spesialavfallstasjon hvor behandling av farlig avfall foregår. Avfallet flyttes på ved hjelp av en spsialtang, som i dette tilfelle er en gummiring med lange tau. Som spesialavfall brukes i dag vann.

FYLL LITT VANN I DEN ENE HERMETIKKBOKSEN OG LA DEN ANDRE VÆRE TOM

**Problemet er:** Spesialavfallet skal flyttes fra den ene beholderen til den andre.

**Reglene er:**

1. Gruppen må hele tiden holde seg utenfor behandlingsrommet, altså det markerte området.
2. Det er forbudt å bruke andre redskaper enn «spesialtangen».
3. Spesialavfallet må hele tiden være i behandlingsrommet.
4. Gruppen må starte på nytt om noe avfall (vann) kommer på gulvet/bakken.
5. Alle i gruppen må holde i minst et tau på spesialtangen.

## LØSNING

DELTAGERNE I GRUPPEN Plasserer seg jevnt rundt det markerte området. Alle tar tak i et tau og åpner «spesialtangen». Denne tres nedover boksen med vann. Deretter må gruppen stramme gummiene ved å endre plassering – de «låser» gummiene fast rundt boksen. Slik er det mulig å løfte boksen og kontrollert helle vannet fra en boks til den andre.

OPPGAVEN KAN VARIERES ved at den ene boksen plasseres oppå den andre.

## SAMTALE

I DENNE OPPGAVEN ER BÅDE TIMING OG PRAKTISK FORSTÅELSE VIKTIG. DEN KAN I TILLEGG KOBLES TIL TEMA BÆREKRAFT OG AVFALLSHÅNDTERING.



# ALT I BALANSE

**Beskrivelse:** Her på bakken står det et balansebrett. Brettet er ca 3,5m langt, 1,7m bredt og kan vippes fra side til side.

**Problemet er:** Alle skal stå oppå brettet samtidig, i ca 30 sek, uten at noen del av brettet berører bakken.

**Reglene er:**

1. Man skal gå opp på brettet «en og en» etter tur.
2. Det er bare tillatt å gå opp på brettet fra kortsidene.
3. Det er ikke tillatt å støtte brettet på noen måte – man må stå oppå brettet og balansere.
4. Dersom brettet berører bakken etter at de fem første er kommet oppå, begynner alle fra start igjen.

## LØSNING

I DENNE OPPGAVEN HANDLER DET OM Å JUSTERE BALANSEPUNKTET TIL BRETTEDET NÅR STADIG FLERE PERSONER KOMMER OPPÅ – VIKTIGE STIKKORD HER VIL VÆRE SMÅ BEVEGELSER, TIMING OG GOD KOMMUNIKASJON.

## ANDRE LØSNINGER

OPPGAVEN KAN VARIERES VED AT STASJONSLEDER GÅR INN SOM EN TOTALT HJELPELØS DELTAGER – EN DELTAGER SOM MÅ FORKLARES OG HJELPES MED ALLE BEVEGELSER.

## SIKKERHET

VÆR EKSTRA OPPMERKSOM PÅ AT INGEN FÅR FØTTENE I KLEM MELLOM BRETTEDET OG BAKKEN DERSOM BRETTEDET SLÅR MOT BAKKEN. SE TIL AT DELTAGERNE HOLDER LITT AVSTAND TIL BRETTEDET FREM TIL DE SKAL GÅ OPPÅ.



# ALT I BALANSE



# FLAGGTJENESTE

**Beskrivelse:** Denne oppgaven er en introduksjon til den faste arbeidsoppgaven som heter «Flagget». Flagget ser du i toppen av flaggstangen.

**Problem:** Flagget skal først fires og så brettes ordentlig.  
Deretter skal dere finne oppbevaringsplassen til flagget.  
Til slutt skal flagget heises opp igjen i flaggstangen.

**Regler:**

1. Flagget skal aldri berøre bakken, verken når det heises, fires, flyttes eller oppbevares.
2. Man må hele tiden holde i begge ender av den løse flagglinen – frem til den er festet forsvarlig i flaggstangen/flagget
3. Når flagget er ferdig brettet, skal bare rødfargen i flagget være synlig.
4. Straks flagget er ferdig brettet må man være klar til å ta imot nye opplysninger om hvor flagget skal plasseres/oppbevares.
5. Først når alle på gruppen har sett flaggets oppbevaringssted, kan man returnere til flaggstangen og heise flagget.

**Opplysninger om plassering av flagget (gis elevene straks flagget er ferdig brettet):**

- Bruk dette kompasset og finn ut hva som er nord, sør, øst og vest.
- Fra din nåværende posisjon, ved flaggstangen, skal det ferdigbrettede flagget først flyttes i vestlig retning. Stans ved første (gule) inngangsdør til leirskolen dere kommer til og gå inn – flagget plasseres oppå øverste «knaggrekke» innenfor døren.

Bruk resterende tid til å fullføre «Værmeldingstimen» og evt vise/forklare andre av de faste oppgavene (fugleforing, snømåking, rydde baller...)

# FLAGGTJENESTE



# PLÅNKEKJØRING

**Beskrivelse:** Denne oppgaven heter Plankekjøring. På denne stasjonen skal gruppen deles i to lag. Hvert lag har tre planker til disposisjon. Her er start og der borte er mål.

DEL ELEVENE I TO LAG, OG VIS START OG MÅL. HVERT LAG SKAL, VED HJELP AV PLÅNKENE, GÅ FRA START TIL MÅL (8-10 METER). HVER PLÅNKE ER CA 2,5 METER.

**Problemet er:** ALLE skal forflytte seg fra start til mål hurtigst mulig

**Reglene er:**

1. Ingen har lov å berøre bakken mellom start og mål
2. Begge lag skal starte likt og passere mål likt
3. Om noen berører bakken, må begge lagene starte på nytt

## LØSNING

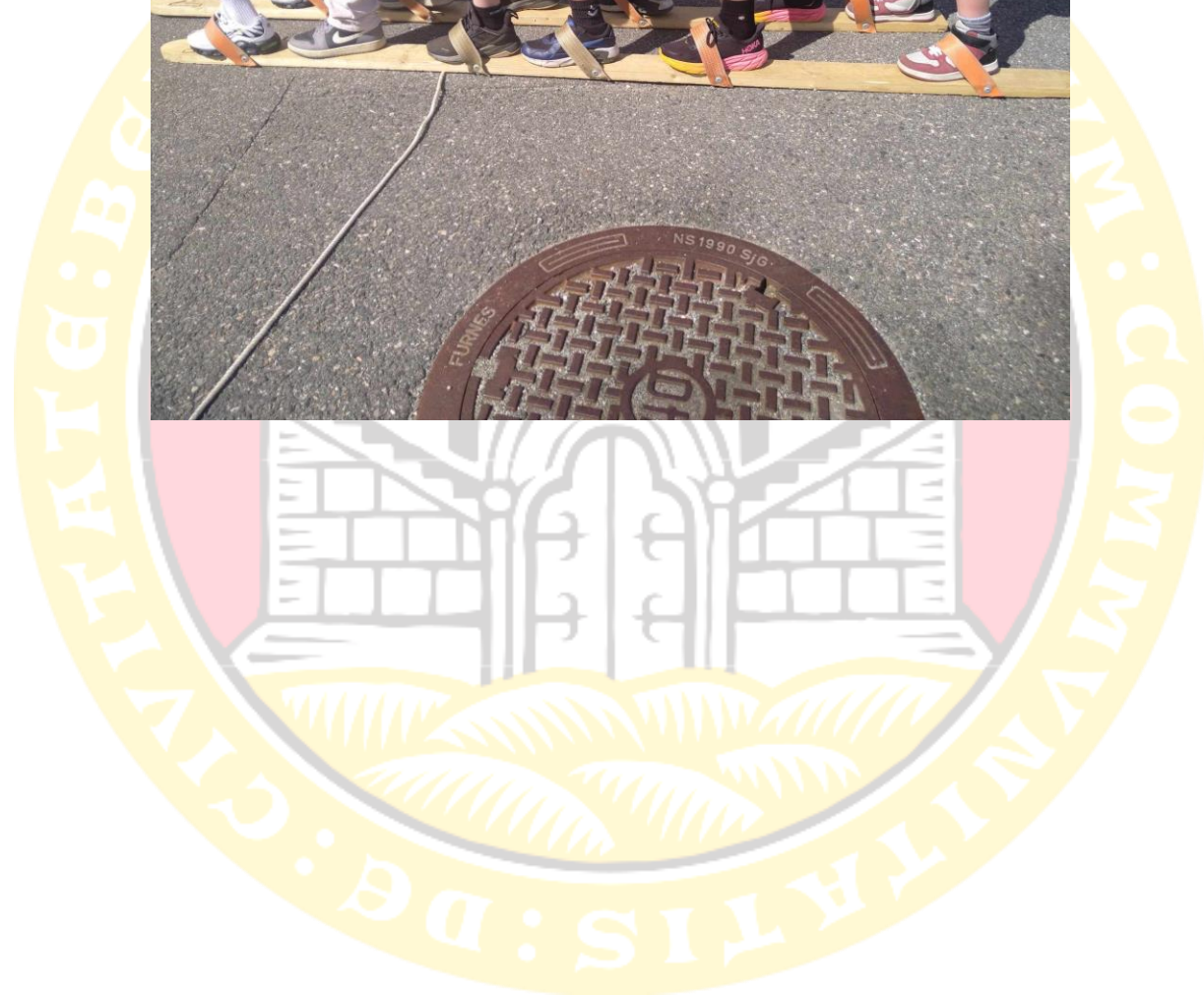
1. PLÅNKENE LEGGES BORTOVER MOT MÅLSTREKEN. DELTAGERE PÅ HVERT LAG GÅR FØRST PÅ DEN ENE PLÅNKEN OG DERETTER PÅ DEN ANDRE VED AT DISSE LØFTES BORTOVER LØYPEN, LEGGES NED OG BYTTES OM ETTER HVERT.
2. TO PLÅNKER LEGGES ETTER HVERANDRE SOM EN BRO, PÅ TVERS AV FÅRTSRETNINGEN. ELEVENE PÅSSERER EN FOT PÅ HVER PLÅNKE – DEN TREDJE PLÅNKEN KAN NÅ LEGGES FORÅN DEN FREMSTE OG ELEVENE KAN TÅ ET SKRITT FREMOVER. SÅ FLÝTTES DEN BÅKERSTE PLÅNKEN FREMST OG MÅN KAN TÅ ET NÝTT SKRITT...
3. TO AV PLÅNKENE BRUKES SOM SKI SOM DET SPÅSERES PÅ BORTOVER. SKOENE PÅSSERES INNI BÅNDINGENE.

## SÅMTÅLE

LAGENE KAN VELGE ULIKE LØSNINGER OG LIKEVEL FØLGE REGLENE.

UTFORDRINGEN ER Å FINNE EN EFFEKTIV LØSNING MED LITEN FÅRE FOR «UHELL».

# PLANKEKJØRING



# FLÅTEN

**Beskrivelse:** På den ene siden av «vannet» ligger Flåten. Det er strekt et tau over til den andre siden av «vannet». Halve gruppen står på den ene siden og halve gruppen på den andre siden.

**Problemet er:** Gruppen må dele seg i to. Ene halvparten av gruppen skal sitte på flåten og dra seg over vannet – for så å bytte med den andre halvparten som skal dra seg tilbake. Det er om å gjøre og bruke kortest mulig tid.

**Reglene er:**

1. Alle må sitte på rumpa på flåten – med beina pekende fremover.
2. Dersom noen berører bakken på vei over, må gruppen tilbake og starte på nytt.
3. Det er ikke tillatt å holde i tauet foran metallringen fremst på flåten.
4. Hele flåten må over linja før veksling og målgang.

## LØSNING

I DENNE OPPGAVEN HANDLER DET OM Å DELE GRUPPEN I TO SLIK AT TOTALTIDEN BLIR BEST MULIG. PLASSERING AV FLÅTEN ER VIKTIG. DET SAMME ER KOMMUNIKSJON UNDERVEIS.

DERSOM GRUPPEN KLARER OPPGAVEN RASKT, KAN DE FÅ REVURDERE TAKTIKK OG EVT PRØVE PÅ NYTT.

STASJONSLEDER TAR TIDEN OG NOTÈRER PÅ TAVLE.

## SIKKERHET

PASS PÅ AT INGEN FALLER AV FLÅTEN OG AT FLÅTEN IKKE KAN KOLLIDÈRE MED FOLK ELLER GJENSTANDER. PÅ OGSÅ PÅ AT INGEN FINGRE KOMMER I KLEM MELLOM TAUET OG RINGENE PÅ FLÅTEN.

# FLÅTEN



# LABYRINTEN

**Beskrivelse:** Labyrinten består av en trekant hvor elevene skal fordele seg ved spakene. Inne i Labyrinten er det bygget en «rute» som skal forseres med et eget objekt - en ball.

**Problemet er:** Objektet skal fraktes gjennom «ruten» i Labyrinten uten å falle ned i avgrunnen.

**Reglene er:**

1. Dersom objektet faller ned i avgrunnen må gruppen starte på nytt.
2. Parvis må man, til enhver tid, holde i spaken, men det er ikke tillatt å snakke sammen. En tredje person har som oppgave og assistere paret og er den eneste som har lov å snakke.
3. Hver av de tre spakene har sitt eget tilhørende område – når objektet er innenfor dette området er det kun de som står ved den bestemt spaken som har lov å prate.
4. Hver gang objektet faller ned i avgrunnen, må man rullere på posisjonene ved hver spake. Dersom det finnes ledige personer på gruppen, skal de rulleres inn.

## LØSNING

LØSNINGEN KREVES SAMHANDLING OG EVNE TIL Å TENKE FREMOVER. DEN STILLER OGSÅ KRAV TIL FINMOTORIKK NÅR MÅN BRUKER SPAKENE. I TILLEGG ER DET VIKTIG MED NØYAKTIG BRUK AV SPRÅKET/NØYAKTIGE BESKRIVELSER AV DEN/DE SOM HAR LOV Å SNAKKE.



# LÅBYRINTEN

