

KONTROLLPUNKT: MEESKONNATÖÖ

Ülesande juhend meeskonnale:

- Ülesande sooritamiseks on aega 10 minutit.
- Meeskond peab võimalikult kiirelt sooritama järgmist:
 - ületama soo puuplaatide abil (juba maas olevaid puupakke liigutada ei tohi!)
- rajal võib liikuda korraga kas üks inimene või kogu meeskond. Aeg läheb kinni siis kui kõik meeskonna liikmed on ületanud finiši koos kaasa antud puuplaatidega, iga maha aste/kukkumine annab trahviaja (30sek).

Lõpliku aja kujunemine: ülesande soorituse aeg + maha astumine/kukkumine (trahviaeg).

Punktisumma kujunemine: aeg arvutatakse/arvestatakse ümber punktideks.

Vajaminev: puupakud, puuplaadid, stopper, kirjutusvahendid +paber, puna-valge lint.

Ülesande juhend punktikohtunikule:

- kui jõuad kontrollpunkti, piiritle meeskonna ooteala.
- kui meeskond jõuab sinu punkti, anna neile ülesande juhend.
- kui meeskond saab ülesandest aru, käivita aeg ja lase tiimil tegutseda.
- kanna meeskonna sooritus oma tabelisse.

Punktiarvestus tabel kohtunikule:

Meeskonna nr	Sooritusaeg	Maha astumised		Aeg kokku	Koha-punktid
		Maha astumiste arv	Maha astumiste trahviaeg kokku (iga astumine = 0,30 sek)		
1.					
2.					
3.					
4.					

KONTROLLPUNKT: PUHTUS JA KORD (SÕLMED)

Ülesande juhend meeskonnale:

Laager tuleb hoida puhtana kogu aeg. Räpases laagris elamine muutub kiiresti ebameeldivaks ja koguni ebatervislikuks. Toidujäätmete lõhn meelkitab ligi mitmesuguseid sitikaid, sipelgaid, oravaid. Sellepärast on oluline kõik esemed pärast kasutamist kohe puhtaks pesta ja ära pakkida. Hoida oma toit värskena ja loomadele kättesaamatuna, kasutades selleks "matkasahvrit".

- Ülesande sooritamisaeg on 10 minutit.
 - Meeskond peab võimalikult kiirelt sooritama järgmist:
 - Aseta padjapüüri põhja kauss ja sellele toidukraam. Ühenda 2 nõõrijuppi omavahel kalamehe sõlmega. Seo padjapüür seasõre abil pealt nõõriga kinni. Kinnita "Matkasahver" liugleva aasaga üle oksa puutüve külge;
 - Aeg läheb kinni kui kõik tiimiliikmed tõstavad käe ja hüüavad valmis!
-

Punktisumma kujunemine: aeg arvutatakse/arvestatakse ümber punktideks. Iga õige sõlm annab punkti - kui padjapüür jääb ilusti rippuma saab punkti.

Vajaminev: Kauss, padjapüür, õunad, 2tk pikk nõõrijupp, kirjutusvahendid +paber.

Ülesande juhend punktikohtunikule:

- kui jõuad kontrollpunkti, piiritle meeskonna ooteala;
- kui meeskond jõuab sinu punkti, anna neile ülesande juhend;
- kui meeskond saab ülesandest aru, käivita aeg ja lase tiimil tegutseda; - iga õige sõlm annab punkti + kui padjapüür jääb õhku rippuma;
- kanna meeskonna sooritus oma tabelisse.

Koostaja: Keitlin Nikkel, kodutiitar

Punktiarvestus tabel kohtunikule:

Meeskonna nr	Õiged sõlmed (iga õige sõlm 1 p)				Punkte kokku
1.					
2.					
3.					
4.					