

Arrangere leir: Planlegging - tevlinger og konkurranser

Oppdragene i serien "Arrangere leir" kan brukes til 4H-prosjekter i klubber som skal arrangere leir. I dette oppdraget skal man planlegge leirens tevlinger og konkurranser.



VANSKELIGHETSGRAD
Medium



KATEGORI
4H-arbeid



TIDSBruk
Heldags



FARGE
Lilla



Les mer på
4h.no

Beskrivelse av oppdraget

Dette oppdraget er ett av flere alternativer for steg to i serien "Arrangere leir". Steg én handler om oppstartsmøte, steg tre om gjennomføring og steg fire om evaluering og rapportskriving. For å sette sammen et 4H-prosjekt som handler om å arrangere leir, anbefaler vi å velge ett oppdrag fra hvert av de fire stegene, der steg to inneholder minst ett alternativ.

Skal dere ha en tevlinger, rebusløp eller konkurranser på leiren, er det lurt å sette av en egen komité til dette. Ved større leirer er det fint om dette er en egen komité. Ved mindre leirer er det mulig å slå denne komiteen sammen med for eksempel volleyballkomiteen.

Tips til tevlinger og konkurranser:

Det er mulig å arrangere tevlinger eller konkurranser som fokuserer på en spesifikk gren. Det kan enten være en enkeltstående tevling, eller den kan brukes som underholdningen på kvelden. Noen typiske eksempler er tautrekking og/eller rævkrok. Særlig tautrekking har stor tradisjon på 4H-leirer, og er et fast innslag på landsleirene våre, der det til og med kåres nasjonale vinnere. Det er selvfølgelig mulig å arrangere andre tevlinger og konkurranser også, for eksempel saging, potetskrelling, melking, bøttespannholding, og lignende. Finn ut av eller lag reglene for tevlingen/konkurransen, om dere skal ta imot lagpåmeldinger eller trekke tilfeldige frivillige fra tilskuerne, hva premien til vinnerne skal være, og hvordan tevlingen/konkurransen skal gjennomføres i praksis.

Rebusløp:

Et rebusløp kan være en fin måte å bygge fellesskap, samarbeidsevner og vennskap på leiren. Det er mulig å dele deltakerne inn i lag på tvers av klubber/fylker slik at de blir kjent med nye personer, eller dele dem inn i klubb- og/eller fylkesvise lag. Dersom leiren har et spesielt tema, er det mulig å være ekstra kreativ ved å knytte oppgavene i løpet til temaet. Finn en naturlig løype, og sett av god tid slik at alle får gjennomført postene. For å gjøre løpets gang effektiv, kan det være lurt at alle begynner på hver sin post samtidig, i stedet for at alle tar postene kronologisk. Husk også at det ofte tar litt tid å komme seg fra post til post, slik at man gjerne kan sette opp noen "gå-poster" som kan løses når man har tid til dette mellom de faste postene (eks. komme på et heiarop eller ta et kreativt lagbilde) for å gjøre løpet mer effektivt. Det er også lurt at det blir satt av en konkret og tilnærmet lik tid på hver post (eks. 10 minutter per post), slik at lagene slipper å stå og vente unødige lenge på en post. Det er også viktig å ha nok frivillige til å stå på postene, eventuelt ha gode skriftlige forklaringer på postene, slik at deltakerne vet nøyaktig hva de skal gjøre. Finn også ut av premier til eventuelle vinnere.

Etter å ha planlagt alt dere må gjøre i tevling- og konkurransekomiteen, er det tid for å gjennomføre leiren. Vi har laget et eget oppdrag for dette, som også kan legges til i prosjektet:

- [Arrangere leir - Gjennomføring av leiren](#)

Etter å ha gjennomført leiren, må dere skrive en rapport, med en evaluering av alle komiteenes arbeid. Vi har laget et eget oppdrag for dette, som også kan legges til i prosjektet:

- [Arrangere leir - Skriv rapport etter leiren](#)