**Kickoff Kvitsund 2024**

Benjamin tar kort velkomst, deretter blir det registrering og innkvartering på rom. Så er det tid for kickoff. Det blir ca kl 15.00. Benjamin innleder med å presentere ledere, info og regler for leir. Deretter introduseres Sporløypa.

**Aktivitetsposter i sporløypa:**

F.eks:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Leder: | Aktivitet: | Hvordan: | Utstyr: |
| Benjamin | Alle mann over hinderet | Et tau spennes opp i brysthøyde mellom to trær. Deltakerne skal hjelpe hverandre over nettet, uten å berøre tauet. På tid. | Tau, klokke. |
| Remine | marshmallow konkurranse | Bygge høyest tårn på 5 min | Marshmellows, spaghetti. Målebånd |
| Thrine og Høye | Krokket lagrunde | Klare å slå et bestemt antall slag gjennom oppsatt bane. Nærmest mulig det Thrine og Høye slo f.eks. | Krokketutstyr |
| Andreas | Spørsmål om misjon og menighetsplanting | Ca 10 spørsmål. | Ark og penn. |
| Åsmund | Gjett hvilken kristen artist som har mest månedlige lyttere på Spotify | (må sorteres fra høyest til lavest)  10 artister, både norske og engelske | Laminerte ark med bilde og navn av artister og svarark med penn |
| Isak | Båreløp | Laget skal frakte en vannmelon på en båre, ingen kan ta på vannmelonen ettersom den er veldig syk og kontaktsmitte. De skal fortest mulig komme seg til plassen over matsalen og melonen ned så den kan få hjelp. Mister de vannmelonen i bakken blir det minuspoeng. Alle på laget må bære i båren. | Båre og tau |
| Marie | eggkast | kaste egg med større og større avstand, lengste avstand får mest poeng | egg |
| Andreas | Pokekrig | laget må finne den beste i pokekrig å prøve å slå meg |  |
| Håkon | Smaksprøver | Laget skal gjette 7 forskjellige smaker | (krydder, meltyper, o.a.) |
| Håkon | Styrkeprøven | Bruke kortest mulig tid på 120/80 (gutt/jente) armhevinger | stoppeklokke |
| Marit | Flytte hele laget fra A-B | Hele laget skal komme seg fra A-B, ved bruk av 2 paller (eller bruskasser). Raskeste vinner | 2 paller, eller bruskasser. Stoppeklokke. |
| Sara | Lagbilde | Om å gjøre å lage det mest kreative lagbildet. Alle på gruppa må være med. | Kamera |
| Kristian | Fyll en bøtte | Fylle bøtte med vann på kortest mulig tid. Kan bruke utdelte svamper, klær, hender, osv | Stoppeklokke  Bøtte  Svamp |
| Fred Arve | Kortkastekonkurranse | Alle på gruppa får to forsøk hver. Lengste kortkast måles. | Kort  Pinner til å markere lengste kast/metermål  Pinne til startstrek  Målebånd. |
| Mattis | Nærmest 1. minutt | Alle står innenfor en sirkel og med en gang en tråkker utenfor stopper tiden. Om å gjøre og treffe nærmest 1.minutt | Stoppeklokke, tau |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |