

## Rundløype - Pioneringsoppgave NM 2001 i Holmenkollen.

### Fremgangsmåte:

Les oppgaven nøye før dere starter!!

I posen skal dere ha fått utlevert følgende:

- Ett firkantet stoffstykke, ca 25x35cm, med maljer i hjørnene.
- 15 sikkerhetsnåler Nylontau (praktisk kunnskap).
- Hyssing.
- Sisal (pionering).
- Teoriark.
- Plastlomme.
- En tynn pinne.
- En "stump" tykt tau.
- Fire korte raier. (ca 2x40 + 2x50 cm)
- Et oppgavesett.

Sjekk at dere har fått alt, og si i fra nå om dere mangler noe!!

Tillatte hjelpemidler utover dette er: Øks, Kniv, Sag, tynn tusj penn, naturen rundt dere, egen kunnskap og fantasi!!

Total tid på denne posten er 45min. Dere har 35min på å løse oppgaven. De siste 10min er til bedømming og poengsetting.

Alt dere trenger å vite for å løse oppgaven er hentet fra speiderboka. Oppgaven er sammensatt av tre deler som sammen utgjør en helhet:

- Pionering.
- Praktisk kunnskap.
- Teori.

For å oppnå max poeng må oppgavene være løst på en slik måte at postmannskapet ikke er i tvil om at det dere har gjort er riktig. I tvilstilfeller forbeholder postmannskapene seg retten til en grundigere kontroll. Og de kan da, hvis det er behov, justere poengsummen!

Antall poeng dere kan oppnå på hver deloppgave er angitt på oppgavearket.

-

Oppgaven dere leverer inn må merkes tydelig med patrulje-nummer og navn, gruppe og krets. (Umerkede oppgaver = Ikke levert oppgave)

Lever inn overflødig materiale og oppgavearkene sammen med oppgaven.

Lykke til !!

## Oppgave - lag en knutetavle!!

Pionering (25p.):

Pioner en ramme, som tøyestykket skal spennes opp i.

Det legges vekt på praktisk utføring (at ramma ikke er for liten), stabilitet og bruk av riktige og faste surringer.

Praktisk kunnskap (35p.):

Følgende skal, ved hjelp av sikkerhetsnåler, festes på tavla:

1. Båtmannsknop.
2. Åttetallsknute.
3. Flaggstikk.
4. Dobbelt flaggstikk.
5. Fiskeknop.
6. Selestikk.
7. Trompetstikk.
8. Bardunstikk.
9. "Dick Turpins knop" (Rundt den tynne pinnen).
10. En apehånd.
11. Minimum 5cm makramè.
12. Det tykke tauet med en takling i den ene enden...
13. ... og en øyespleis i den andre.

Her legges det vekt på at det er riktig gjort, oversiktlig plassert og med tydelig nummerering. (Bruk medbrakte tusjpen!!)

Teori (30p.):

På det vedlagte teoriarket skal dere skrive på det som mangler.

Poeng:

Maksimal poengsum på pioneringsoppgaven er 100 poeng.

Disse er fordelt på deloppgavene som vist ovenfor. De siste ti poengene gis for helhetsinntrykket av tavlen, og eventuelle kreative innslag.

Bruk tiden godt!! Lykke til!!

## Teorioppgave for:

-----  
**Nr. Navn Gruppe Krets**

1) Knute: Brukes når/til:

1: Båtmannsknop. -----

2: Åttetallsknute. -----

3: Flaggstikk. -----

4: Dobbelstikk. -----

5: Fiskeknop. -----

6: Selestikk. -----

7: Trompetstikk. -----

8: Bardunstikk. -----

9: "Dick Turpins knop" -----

10: En apehånd. -----

11: Minimum 5cm makramè. -----

12: Det tykke tauet med en  
takling i den ene enden... -----

13: ... og en øyespleis i den andre. -----

2) Skriv ned to stikkord om hver av de to tau typene dere har brukt i dag:

Sisal: ----- og nylontau: -----

-----  
...og to stikkord om behandling /oppbevaring av de:

Sisal: ----- og nylontau: -----

-----  
Legg dette arket i plastlomma og fest den godt til knutetavla!!

Knutetavla kan dere hente ----- og ta med dere hjem.