

Framför er har ni en bana. Ni ska få bollen från utslagsplatsen in i mål med så få slag som möjligt. Om ni väljer samma klubba som en annan patrull blir ni diskade. Bollen får inte lyftas eller röras vid med något annat än en klubba. Efter man börjat slå får man inte byta klubba.

Ni har     minuter på er. Tiden startar när Gunnar säger till.

Lista på så kort tid som möjligt ut vilken pryl  
Karatescouten har gömd. Karatescouten kommer  
bara nicka eller skaka på huvudet. Karatescouten  
ljuger alltid och svarar bara på frågor som ställs  
på annan dialekt än din egen.

Ni har max        minuter på er. Tiden startar när  
Gunnar säger till.

Patrullen ska gå exakt                    meter. Alla i patrullen måste prata med varandra om vad som är bäst med scouterna medan ni går. När ni börjat gå får ni inte stanna upp utan måste fortsätta gå tills ni tycker ni gått rätt antal meter.

Det är dags för "Säger Gunnar". Den patrull som har en patrullmedlem som klarar flest instruktioner felfritt vinner. Gunnar kommer ge en instruktion. Om hon slutar instruktionen med "säger Gunnar" ska ni utföra instruktionen. Om hon inte säger "säger Gunnar" ska ni stå stilla. Instruktionerna ska utföras med ögonbindel och måste göras exakt så som Gunnar säger för att anses giltiga. Ni får inte börja utföra en instruktion förrän Gunnar gett hela instruktionen.

Ni ska på kortast tid transportera vatten från sjön till av Gunnar anvisat kärl. Kärlet ska fyllas upp till anvisad nivå. Ni får transportera vattnet på valfritt sätt med prylar som ni själva inte äger. Kärlet får inte flyttas eller röras vid.

Ni har           minuter på er. Tiden börjar när Gunnar säger till.

Ni ska på kortast möjliga tid fylla flaskan med kulor. Till er hjälp har ni olika utvalda hjälpmedel. Ni får inte röra kulorna eller flaskan med något annat än de anvisade hjälpmedlen. Alla i patrullen måste försöka under minst 20 sekunder var.

Ni har            minuter på er. Tiden börjar när Gunnar säger till.

Ni ska göra ett kast som är så imponerande som möjligt. Längd, tyngd och kreativitet på föremålet som kastas påverkar bedömningen positivt.

Ni har        minuter på er. Tiden börjar när Gunnar säger till.

Ni ska samla så många poäng som möjligt. Varje gång ni gör det som ger poäng kommer Gunnar att blåsa i visselpipan.

Ni har        minuter på er. Tiden börjar när Gunnar säger till.



Ni ska tillverka något som kan bära många saker.  
Ni får använda saker ni burit med er, saker som  
ledarna ger er och saker från naturen. Det ni  
tillverkar ska gå att bära med sig till framtida  
kontroller.

Ni har        minuter på er. Tiden börjar när Gunnar  
säger till.

Ni ska nu använda saken ni har byggt som kan bära många saker. Ni ska sätta på så många post-it lappar som möjligt på saken ni byggt. Ingen lapp får nudda vid någon annan Post-it lapp och ni får inte hålla på lapparna när de ska räknas samman. Innan ni börjar ska ni gissa hur de andra patrullerna kommer klara uppgiften.

Ni har        minuter på er att både gissa hur de andra patrullerna klarar uppgiften och att placera ut era egna Post-it-lappar. Tiden börjar när Gunnar säger till.