

Kårläger – Tema gaming

Story

Donky Kong ogillar barn. Han vill stoppa vår scoutkår från att ha roligt. För att stoppa Donky Kong måste vi utmana honom i hans egen värld d.v.s spelens värld. Under lägret kommer ni testas i olika spel och den patrull som är bäst får äran att delta i slutstriden mot Donky Kong.

Patruller

Scouterna i blandade patruller.

Varje patrull får kort som de kan hänga runt halsen. Patrullerna heter namn från olika karaktärer i spel som exempelvis Mario, Picachu och liknande.

Poäng

På förmiddagen samlar scouterna ihop hjärtan och blixtar som de sen kan använda för att få fördelar eller bli av med under eftermiddagen. På eftermiddagen får scouterna 1 till 3 stjärnor per kontroll. När dagen är slut så räknas antalet stjärnor ihop. Den patrull som har flest stjärnor får möta Donky Kong i slutstriden.

Laminera papperskort med hjärtan, blixtar och stjärnor.

Lördag förmiddag

Alla kontroller är på en liten yta i en cirkel nära varandra. Varje kontroll tar 10 min, därefter byter patrullen till nästa kontroll medsols. Ledaren ger dem ett hjärta för att de genomfört kontrollen. De kan även få en blixtnär de gjort kontrollen bra.

När 10 min gått så spelas gamingmusik. Alla scouter samlas i mitten och dansar runt lite. När musiken tystnar går de medsols till nästa kontroll.

När alla patruller gjort kontrollen så delas blixtnär ut till de som var bäst (kan vara bäst samarbete).

Kontroller fm:

- Steggolf med Pokemon
- Twister
- Couronne
- Nummerkubb
- Tetris
- Livlinegolf
- Angry birds - Slangbella, grisar, angry birds, plankor
- Duckhunt – Nerf mot tavla
- Kasta pil på tavla med foton på olika karaktärer, inte träffa foton på ledare
- Fiska ankor med gummiband i barnpool

Eftermiddagen – på varje station är det 2 patruller samtidigt.

På varje kontroll får man 1-3 stjärnor som poäng. Hjärtan och blixtar används för att få olika fördelar.

Pacman

Labyrint skapas med surrgarn. Bra med många återvändsgränder. Måste också finnas ett visst antal öppningar. I labyrinten sprids det ut en massa bollar som Pacman ska samla upp.

I varje patrull är några av scouterna Pacman och några är spöken. Spökena tar Pacmans i den andra patrullen. Pacmans samlar upp bollarna som finns i labyrinten och springer till en öppning och släpper ner bollarna i en spann.

Efter en viss tid stoppas spelet och scouterna byter med varandra så alla får vara antingen spöke eller Pacman. Då fyller ledaren på med nya bollar.

Om en Pacman blir tagen måste hen ta med sig bollarna hen samlat ihop och lägga utanför banan (inte i spannen).

Spökena hoppar i säckar och har matpåsar (såna i papp) på huvudet, med utklippta hål för ögonen. Pacmans har en Pacmansymbol på kroppen (se foton). Fyra Pacmans samtidigt (två från varje patrull) och fyra spöken är lagom.

Om båda Pacmans blir tagna förlorar patrullen ett hjärta. Om alla bollar är slut kan man använda blixten för att få nya bollar.

Patrullen får olika många stjärnor beroende på hur många bollar de har i sin spann.

Hinderbana med Mario

Hinderbana från Mario. Båda patrullerna tar sig samtidigt igenom hinderbanan. Alla ska ha lösmustasch för att få springa i hinderbanan. En i patrullen har Mario-mössa. De ska samla svampar och guldpengar i en skopa och det är hur många de har när de kommer i mål som avgör om de får 1, 2 eller 3 stjärnor. Finns en maxtid då hinderbanan avbryts. Vid vissa misstag (se nedan) förlorar patrullen ett hjärta. Blixtar kan användas för att underlätta vissa hinder.

Hinder (inte nämnda i ordning, beror på terrängen)

- Surrad hög stege som de ska klättra över. Blixt kan användas för att slippa hindret för en scout.
- Surrad låg slana som det hänger kåsor i, som de ska under utan att nudda kåsorna. Blir av med ett hjärta om de nuddar. Blixt för att slippa hindret för en scout
- Rör (lövkorg utan botten) som hänger en bit ovanför marken. Scouterna ska upp genom röret och ut på ovansidan utan att nudda en köttätande hängande växt. Blir av med ett hjärta om de nuddar. Kan använda blixt för att slippa hindret för en scout.
- Transport av scout med Mariomössa på en rullbräda med hjul. Blir av med ett hjärta om scouten trillar av.

- Spindelnät av surrgarn. Ska igenom olika hål. Samma hål får bara användas en gång. Blixt för att slippa hindret för en scout. Blir av med hjärta om samma hål används två gånger.
- Sittunderlag som stegplattor. Skickar sittunderlag framåt till den som går först som får lägga ut dem för att komma vidare. Blir av med hjärta om någon trampar utanför. Blixt för att slippa hindret för en scout.
- Vippbräda. Får lov att hålla den som går på brädan i händerna. Blir av med hjärta om scouten trillar ner. Blixt för att slippa hindret för en scout.
- Utplacerade hängande lådor med antingen mynt eller svampar som ligger ovanpå som trillar ner när scouten nockar dem. Räcker att en scout nockar. Vid en låda som sitter högre står en studsatta som hjälp. Inga hjärtan eller blixter kan användas.
- Målgång genom att hissa en flagga som hänger i ett rep över en gren. Flaggan ska nudda grenen.

Ledarna utklädda som prinsessor.

Fruit ninja

Frukt utspridda på ett område. Samla in dem och kasta på spiktafva så de fastnar. Får bara ta en frukt åt gången.

Vi plockar fallfrukt, tar spik och tavla. Beställa några extra bananer och andra frukter. Lägga ut potatisar som ger minuspoäng.

Om de kastar en potatis blir de av med ett hjärta. Blixten gör att de får ta tre frukter.

Fia med knuff i jätteformat

Gör en spelplan med färgade plattor på marken. Scouterna är speljäser. Stora tärningar.

Delar patrullerna i två så det blir fyra grupper. Patrullen fortsätter att samarbeta fast de är uppdelade.

Med ett hjärta får en utknuffad komma tillbaka. Med blixter så får man ta dubbelt så många steg.

Kortspel - Finns i sjön

Stora spelkort (typ A3)

Fiska i sjön genom att kasta livlina på ett kort

Om de missar tre kast i rad förlorar de ett hjärta. Blixt ger ett slag extra.

Jokrar

Utmanarna är utklädda till jokrar och får tänka ut regler för hur scouterna kan bli av eller få hjärtan och blixtar av jokrarna. De kan t.ex få dra ett kort eller singla slant och om de vinner får de ett hjärta/blixt och om de förlorar blir de av med ett.

Slutstrid (lördag efter kontrollerna är slut)

Markera en bana med surrgarn. Donky Kong vaktar vid sidan och jokrar skjuter med Nerf på scouterna som springer i banan. Scouterna ska skydda en vattenmelon. Det ligger typ sittunderlag utspridda i banan som de inte får trampa på. Om den som bär vattenmelonnen blir träffad måste den ges till en annan scout. De ska lura Donky Kong så de passerar mållinjen med vattenmelonnen utan att han kan ta dem.