

Program for SR-intro mandag d. 11/11 2019

Kl. 8.15: Farvel og Goddag-ceremoni i pyramiden:

- Start i pyramiden – I skal finde sammen med jeres grundforløbsklasse inden vi starter.
- Præsentation af de nye SR klasser.

Kl. 8.45 Introduktion til dagens program: "Odder Highland Games"

- I skal lave forskellige sjove og udfordrende aktiviteter i løbet af dagen. Aktiviteterne kræver ikke omklædning og alle kan (og skal!) være med!
- I skal være i jeres nye SR klasse hele dagen og forhåbentlig grine en masse sammen ☺
- Vi skal være udendørs meget af tiden, **så husk varmt tøj, hue/vanter og evt. gummistøvler.**
- Der er frokostpause kl. 12.45 hvor der serveres klimavenlig suppe med brød til alle i kantinen. Indtil da vil der være naturlige pauser i programmet, så husk en drikkedunk og lidt snacks til formiddagen.

Kl. 9.00 – 12.45: "Let the games begin"!! Udendørs

- I starter i klassen og kl. 10 går de udendørs aktiviteter i gang.
- Der er pauser imellem aktiviteterne og det er ikke alle aktiviteter der kræver alles deltagelse. Derfor er der ikke indlagt pauser, men I skal huske vand og snacks.
- Se det udleverede kort for posternes placering og tidspunkter.

Kl. 12.45 – 13.20

- Frokost. Suppe med brød.
- Hver klasse henter i kantinen, sammen med SR-lederen, og tager suppen med ned til deres respektive klasselokale.
- Sørg for at få ryddet pænt op i klasselokalet bagefter. Service skal smides ud (kun engangs!!), maling og diverse skal ryddes op og pakkes sammen i "kassen", så der ikke ligger noget og flyder.

Kl. 13.25: Dysten over alle dystre: Tovtrækningsdysten

- Boldbanen

Kl. 13.45: Præmieoverrækkelse

- Præmie – pokaloverrækkelse i pyramiden (tovtrækning, humørkulør og overall vinder)

HUSK:

- **Fornuftigt og varmt tøj og fodtøj (gummistøvler)**
- **Snacks og drikkedunk**
- **Godt humør ☺**

Lokaler og studieretningslærere:

1a 4.9 LH+RP

1i 4.8 JR+LK

1k 4.6 AM+JH

1n 4.5 SC+BB

1x 4.3 CL+DB

1y 4.2 RR+ME

1z 4.1 Lu+JM

Oversigt over aktiviteter og bemanning:

Aktivitet	Location	Ansvar	Point	tid
“Puzzle the puzzle” Kæmpepuslespil. Når puslespillet er samlet, får klassen udleveret maling og skjold (SR ledere med egen klasse)	I kantinen	SR ledere og GD	Ingen point men kasse med skjold, maling mm. udleveres når det er samlet	kl. 9-10
“Making the klan” Klasseskjold, kampråb og bandana/tørklæde inkl. klassens bogstav.	I klassen (se Lektio for klasselokale)	SR ledere	1 - 10 point LH og GD bedømmer på scenen i Pyramiden	
Udendørs aktiviteter: fra 10 - 12.45				
1. “Tossing the caber” Den klassiske disciplin at kaste en pæl så den vælter over ende og rammer så præcist som muligt.	Boldbanen – ved p-pladsen	LH og JH	Klassens samlede score noteres. Der gives 6 point for en kl 12 position, 3 point for kl 11-13, 1 point for kl 10-14, 0 point for kl 9-15 (eller ringere)	20
2. “Chucking Wellies” Kast med grøn langskaftet gummistøvle.	Boldbanen – ved æbletræerne	RP og AM	Klassens samlede længde noteres. Alle har et kast med et par gummistøvler – dvs. to kast samlet (med højre og venstre støvle!). Det er det længste kast fra hver enkelt elev, der tæller. GD og LH giver point 10 til længste, 8 til næst længste osv.	20
3. “Putting Stones” Kuglestød - klassens samlede score (længde)	“sandkassen”	ME og DB	Klassens samlede længde noteres. Alle elever har 2 stød. Det er det længste stød fra hver enkelt elev, der tæller. GD og LH giver point. 10 til længste, 8 til næst længste osv.	20
4. “Haggis Hurling” Kast af objekt på ca. 500g stående på en omvendt stor	Boldbanen	LK og SC	Klassens længste kast noteres. Klassen har 15	20

kasse. Objektet må ikke gå i stykker ved landingen			min til at få længste kast noteret. Hvis "haggis" går i stykker, eller kasteren falder ned af kassen er forsøget ugyldigt! 10 point til længste kast, 8 p. til nr. 2 osv. (GD og LH giver point)	
5. "Belejringen af Stirling Castle" Samarbejde og ingeniørkunst i 15 centimeters højde. I skal over den brusende skotske højlandsriver uden at falde i.	"Ved lunden"	GD og JR	Tid for at løse opgaven noteres. Hver fod i vandet giver + 10 sek. 10 point til hurtigste tid, 8 til nr. 2 osv.	20
6. "The Old tree of Fortingall Odder" Hver klasse planter et træ i den nye lund	Ved "lunden"	JM og CL	Der gives "humørpoint" ved plant-et-træ posten -	20
7. "Chamber of Secrets" Løs gåderne på snedigste vis. Quiz samt gåder og rebus	Indendørs i lokale 4.1	Lu og BB	Rigtige svar noteres, hvert rigtigt svar giver 1 point	20
Frokostpause: 12.45 - 13.20 (i klasserne - husk at få ryddet op!)				
8. "Tug-O-War" Tovtrækning efter de officielle regler - Alle mod alle. 3 runder (Sejr giver særskilt pokal!!)	Boldbanen	JG	Vinderen får 20 p. Nr. 2 får 10 p.	kl. 13:25