

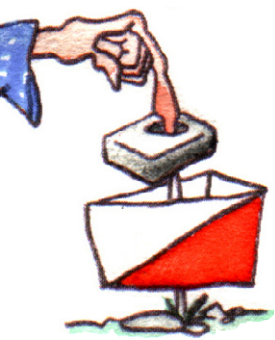
**CHECK
POINT**



Manual till

SKATTJAKTEN

En pedagogisk aktivitet för barn



Skattjakten

Skattjakten är en del av Check Point, som är en ny serie aktiviteter från Svenska Orienteringsförbundet, där glädjen och leken är i centrum.

Skattjakten är en aktivitet för barn 7-9 år som vill testa orientering på ett roligt och spännande sätt.

Denna manual innehåller förslag på hur ni kan lägga upp er skattjakt. Se detta som inspiration till ert läger och förslag på hur ni kan lägga upp det med övningar och lekar. Anpassa upplägget efter era förutsättningar.



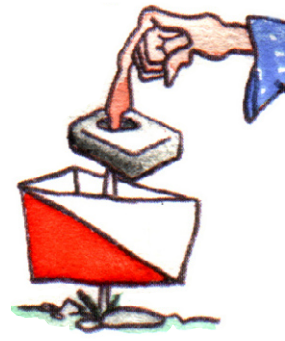
Planering

Förberedelser	4
Ledare	4

Dag 1

Häxan knackar på	6
Namnlek: Kasta tennisboll.....	6
Kull-lek: Is ta	6
1, 2, 3, rött ljus	7
Under hökens vingar.....	7
Vad betyder kartans färger och tecken?.....	7
“Hav, skepp och land” med karttecken	8
Sportidentstafett i en ring.....	8
Lek med karttecken	9
Stjärnorientering	9
Skattkistan	10

innehåll



Dag 2

Bläckfisken	11
Vattenbana.....	11
Ormen Långe.....	12
Brevbäraren.....	12
Labyrinten	12
Tarzanbana	13
Kartteckenmemory.....	13



Dag 3

Inomhusorientering	14
Skattkartan	14
Vi ska hitta skogens skatt	15
Under Häxans kvast	15
Upp till bevis	16
Mörka skogen.....	16
Skatten.....	17

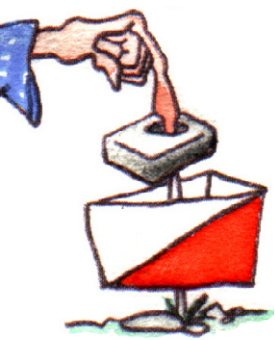


Material

Materiallista	18
Beställning	19



För att det ska bli lättare att följa med i materialet och för att ni enkelt ska kunna anpassa äventyret efter era förutsättningar är de övningar som hör till själva uppdraget markerade med Häxan.



planering

Förberedelser

Tidsplanering:	<i>Förslag 1</i>	<i>Förslag 2</i>
	Antal dagar: 3	Antal dagar: 5
	Tid: 9-15	Tid: 10-13

I denna manual har vi valt att genomföra Skattjakten enligt **förslag 1**.

Plats: Vid klubbstugan eller annan lämplig plats.

Deltagare: Barn som är 7-9 år.

Inbjudan: Ges ut i god tid innan lägret. Dela ut till barnen i klubben. Sätt upp på anslagstavlor vid motionsanläggningar, bostadsområden, klubbstugan, skolor, centrum och andra platser där många människor passerar. Be klubbmedlemmar dela ut till vänner och grannar.

Förslag på inbjudan finns att ladda ner:

www.orientering.se > Ledare > Barn och ungdom > Skattjakten

Informationsbrev: Sänds ut cirka en vecka innan. Där ska tydligt stå vilka tider som gäller, plats, vad barnen ska ha med sig och lite om vad som kommer att hända under Skattjakten.

Förslag på informationsbrev finns att ladda ner:

www.orientering.se > Ledare > Barn och ungdom > Skattjakten

Ledare

Om det finns möjlighet, låt de äldre ungdomarna i klubben vara ledare för Skattjakten. Det vinner både klubben och deltagarna på. Låt då en mer erfaren ledare vara mentor till ungdomarna. Ungdomarna använder mentorn som bollplank och stöd när de planerar och genomför Skattjakten.

Till dig som ska vara mentor

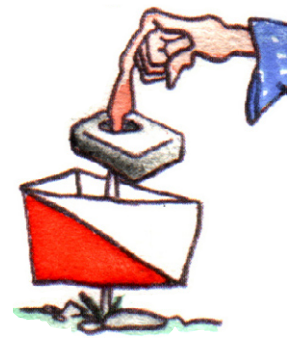
För att planera er skattjakt behöver ni träffas 3-4 gånger, håll gärna till där ni ska genomföra lägret, t.ex. i klubbstugan. Lagg gärna upp träffarna som en lärgrupp. För mer information om hur det går till, kontakta ditt SISU-distrikt: www.sisuidrottsutbildarna.se.

Innan ni börjar planera, fundera över

– Hur ska en ledare för Skattjakten vara?

– Hur ska vi göra för att Skattjakten ska bli det bästa lägret någonsin?





En ledare för Skattjakten...

- kommer i tid.
- är väl förberedd inför de övningar som ni ska göra just idag.
- åker inte hem förrän alla barn är hämtade och allt är inplockat.
- är glad och positiv.
- har klubbjacka eller en speciell ledartröja på sig.
- kan alla barnens namn.
- är engagerad.
- ser varje barn!

–

–

Några tips för ett lyckat läger

- För att vinna förtroende och tillit hos barnen är det viktigt att du som ledare snabbt lär dig alla namn.
- Du kan påverka stämningen i gruppen, var glad och positiv, tillstånd smittar.
- Var lyhörd och anpassa upplägget efter gruppen. En del övningar vill barnen genomföra flera gånger på raken. Låt dem göra det. Det är inte hela världen om tidsplanen spricker, det är bara att flytta om lite i programmet. Någon övning kan ni stryka eller flytta fram till nästa dag.
- Det är viktigt att barnen får känna att de lyckas varje dag. Tänk på att det är roligare att klara något nytt än att klara det du redan visste att du kunde.
- Beröm alla barn.
- Undvik köer och väntetider.
- Förbered alltid så att ni har minst en extra lek som ni kan leka, om det blir tid över.

–

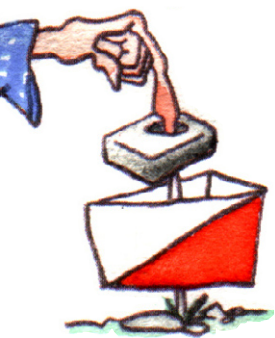
–

Finns det fler regler som ledarna ska följa? Finns det fler viktigheter för att det ska bli ett lyckat läger? Hur ska ni uppnå dessa? Diskutera!

Rekommenderade ledarresurser

- En ledare per fyra barn. Det är viktigt att barnen känner sig trygga.
- En ledare som ordnar med mat.
- En ledare som förbereder lekar, övningar, är Häxa samt Träskmonster.
- Sista dagen behövs ytterligare en ledare som är Träskmonster, då både Häxan och Träskmonstret medverkar samtidigt. Be gärna någon äldre ungdom i klubben som inte hjälpt till tidigare i veckan.





starten

Hälsa välkomna! Starten är viktig. Det är viktigt att både barnen och föräldrarna känner sig trygga. Samla alla i en ring så ser alla varandra. Ledarna presenterar sig och välkomnar barnen till Skattjakten!



Häxan knackar på

Häxan kommer med ett brev som hon överlämnar till en av ledarna. Hon är förväntansfull men stressad. Häxan vill att barnen ska hitta skatten fort!

Läs upp brevet (*bilaga*).

Barnen letar rätt på den första silverlådan. I den ligger en bit av skattkartan. Det finns lika många bitar som barn. Alla stoppar sin kartbit i sitt kuvert som ledarna delar ut och sen samlar in igen.

Tänk noga igenom var ni placerar silverlådan. Den ska inte vara för lätt att hitta och inte för svår. Skriv barnens namn på kuverten. Påminn barnen om uppdraget, hur många silverlådor har de kvar att hitta?

Namnlek: Kasta tennisboll

Alla deltagarna sitter i en ring. En person kastar en tennisboll till någon i ringen och ställer frågan: **"Vad heter du?"** Personen som fångat bollen svarar: **"Jag heter Anna (t.ex.), vad heter du?"**, och kastar i det ögonblicket bollen vidare till någon annan i ringen.

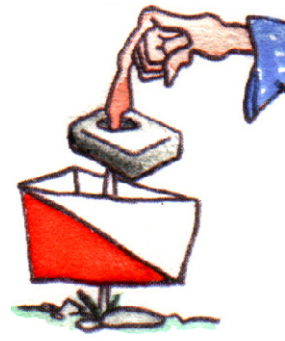
Ledarna ger varje barn en namnlapp. Det är viktigt att så snabbt som möjligt lära sig alla namn, det skapar förtroende och trygghet.

Kull-lek: Is ta

En person jagar. När du blir tagen ska du stanna i exakt den position som du var i när du blev tagen, som att du har frusit till is. Du blir fri igen om en kompis ställer sig exakt likadant.

Tänk på att avgränsa ett område där barnen ska vara.

dag 1



1,2,3, rött ljus

Leken går till så att man enas om vem som ska "stå". När detta är gjort så ställer sig den utvalda personen med ryggen mot de andra, de övriga deltagarna ställer sig på led bredvid varandra ett par meter bort.

När alla är på plats börjar den person som står med ryggen mot deltagarna att räkna högt medan de börjar gå/springa/skutta (valfri gångstil) mot honom. "**Ett... två... tre... rött ljus!**" och precis i samma ögonblick som han säger "**rött ljus**" ska han vända sig om och då ska de andra deltagarna vara blickstill. Den/de som fortfarande rör sig får gå tillbaka och ställa sig på startlinjen igen. Den som "står" vänder sig om igen och upprepar "**ett, två, tre, rött ljus**", vänder sig om o.s.v. Målet är att man ska komma först fram till den personen som "står" och klappa den i ryggen.

När det är gjort så slutar den lekomgången och den person som kom fram först får ta över som den som "står" och leken börjar om.



Under hökens vingar

En person utses till att vara hök. Höken ställer sig på mitten av ett förbestämt område och ropar: "**Under hökens vingar kom!**". Barnen svarar: "**Vilken färg?**". Då ska höken säga en färg, t.ex. "**Röd!**". Då får alla som har rött på sig gå över till andra sidan. De som inte har rött måste springa över och akta sig för höken som får ta alla som inte har rött. De som blir tagna blir också hökar och får ställa sig i mitten.

Leken tar slut när endast en av deltagarna finns kvar.



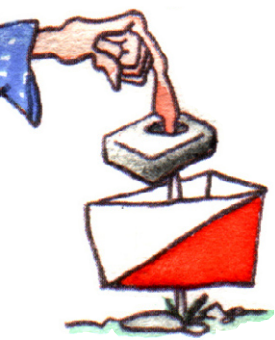
Fruktstund



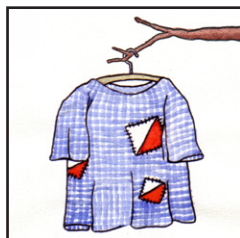
Vad betyder kartans färger och tecken?

Gå igenom kartans färger och karttecknen. Tryck på att vi ska hjälpa Häxan att hitta skatten. Det är därför vi behöver lära oss förstå kartan, annars kan vi inte hjälpa henne. Gå först igenom färgerna, därefter karttecknen. Låt barnen säga om de kan. Knyt också an till hur karttecknen ser ut i verkligheten.

Lägg fram en orienteringskarta så barnen ser hur karttecknen och färgerna ser ut på en karta. Titta sedan på karttecknen i verkligheten. Börja med dem som är närmast er samlingsplats. Hur stor måste en sten vara för att den ska vara med på kartan?



dag 1



"Hav, skepp och land" med karttecken

Märk ut tre områden på marken en bit ifrån varandra. Ett område är blått, ett är svart och ett är brunt. Lägg gärna ett pappersark med färgen i varje område så barnen kommer ihåg var respektive färg är. Ledaren säger ett karttecken, t.ex. "sjö". Barnen springer då till området som är markerat med blått. Därefter säger ledaren t.ex. "stig". Då springer barnen till det område som är markerat med svart. Leken tar inte längre tid än tio minuter.

Tänk på att det finns färre bruna karttecken än blåa och svarta.



Sportidentstafett i en ring

Sätt ut nio kontroller med Sportidentenheter i en stor ring. Klipp ut bilderna och sätt en bild på varje enhet. Barnen får en remsa och ska ta kontrollerna i den ordningen. Alla springer medsols. Om du just passerat den kontroll som du ska ha, får du alltså springa nästan ett helt varv innan du kan stämpla. Du får inte vända och springa motsols. När barnen är färdiga med sin remsa kan de ta en ny.

När ni känner er färdiga kan ni ställa ut kontrollerna över ett större område slumpvis, t.ex. i en skogsdunge. Barnen får sen var sin remsa och ska ta kontrollerna i rätt ordning precis som i den andra övningen.

Kan genomföras med eller utan tidtagning. Barnen tycker att det är roligt att stämpla, tiden är inte det viktigaste.

Färdiga remsor finns att skriva ut:

www.orientering.se > Ledare > Barn och ungdom > Skattjakten

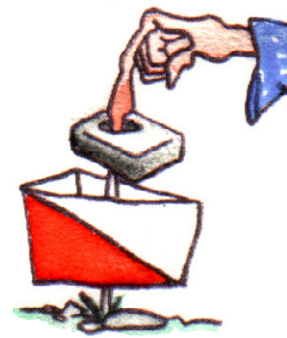


Lunch

Någon gång mellan fruktstunden och lunchen...

... ser någon en silverlåda! Där hittar barnen en ny kartbit som de lägger i sitt kuvert, som ledarna har förvarat under tiden.

dag 1



Lek med karttecken

Alla barnen sitter på var sin stol i en ring. Ledaren delar ut små lappar med kartans färger till barnen. Förslagsvis delas det ut blåa, svarta och bruna lappar. Ledaren säger ett karttecken. Alla som har samma färg på sin lapp som karttecknet får flytta ett steg åt höger. Den som först tagit sig ett varv och är tillbaka på den stol den började på har vunnit.

Bra, lugn lek att leka efter maten.

En variant är att du istället för att säga karttecken håller upp karttecknet så får de säga vad det är, och de som har den färgen får flytta.

Tänk på att det finns färre bruna tecken, så de får du säga oftare.



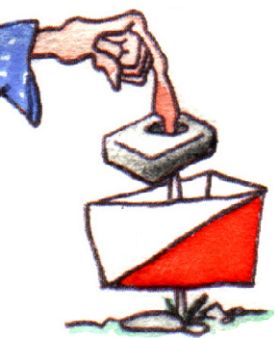
Stjärnorientering

Välj ut sex kontrollpunkter som är mycket enkla. En kontroll per karta. Instruera barnen att ta valfri karta, passa kartan efter terrängen, ta sig till kontrollen, stämpla och sen tillbaka till starten. Låt inledningsvis inga barn gå själva, utan gå i små grupper med eller utan ledare. När de känner sig trygga kan de ta någon kontroll själva. Använd gärna en stor kartskala, t.ex. 1:1 000, eftersom kartan då blir tydligare. Använd gärna en karta i A5-format, den är mycket enklare för barnen att hantera.

Vid en av kontrollerna placerar ni en silverlåda med de tredje kartbitarna i.



Exempel på kontroller: det ska vara lätt första gången de provar att använda en karta.



dag 1



Skattkistan

Dela in barnen i två lag. Barnen ställer sig lagvis på led en bit ifrån träsket. Mitt i träsket står två skattkistor, en till varje lag. I kistorna finns det kartbitar som barnen ska hämta. En ur varje lag springer åt gången och hämtar en kartbit. Men de måste passa sig så att inte Träskmonstret som vaktar skattkistorna får tag på dem. När alla bitarna är hämtade ska barnen pussla ihop bitarna som bildar en karta med en kontrollring på. Mitt i kontrollringen finns t-shirtarna! På påsen med t-shirtarna har Häxan skrivit ett brev där hon tackar barnen för idag och berömmar dem för att de kämpat så mycket.

Tackbrev från Häxan finns att skriva ut:

[www.orientering.se > Ledare > Barn och ungdom > Skattjakten](#)

- *Det är viktigt att Träskmonstret känner av så att barnen inte blir för rädda, eller inte rädda alls för honom.*
- *Tänk på att inte klippa pusslet i för små bitar. Då blir det för svårt och bitarna kan lätt blåsa iväg.*
- *Ha olika baksidor på pusslet så ni kan hålla isär lagens bitar.*

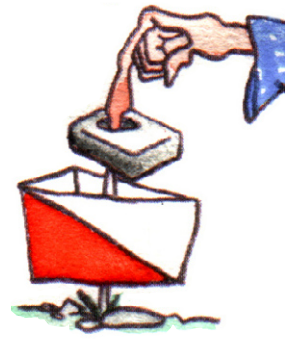


Avslutning

Tack för idag! Det är viktigt att berätta varför vi gör övningarna:

För att lära oss orientera, så att vi kan läsa skattkartan och på så sätt hitta till Mörka skogen och där hjälpa Häxan att hitta skatten. Hur många silverlådor har vi hittat idag?

dag 2



*Påminn barnen om uppdraget och fråga vad som hände igår.
Hur många silverlådor hittade vi igår? Hur många har vi kvar att hitta?*

Bläckfisken

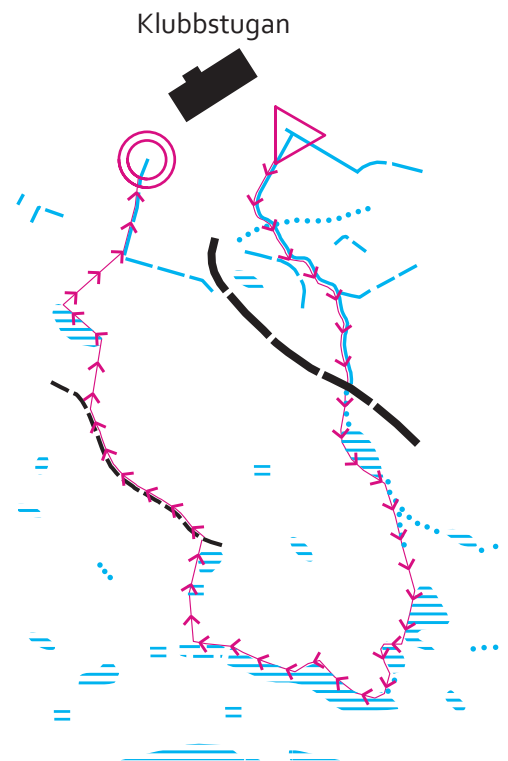
Välj en av er som är "kullare". Personen ska stå i mitten av ett utmärkt lek område. Ni andra ställer er utmed en av sidorna. **Kapten Krok**, som kullaren kallas, ropar "**nu!**", och då ska alla andra springa över från den ena sidan till den andra. De som blir kullade ska stanna där de blir tagna och förvandlas då till stillastående bläckfiskar. Bläckfiskar får med sina armar kulla andra som springer för nära dem och på så vis blir det långa murar av farliga bläckfiskar. Det här är en spännande lek för alla de som kan klara sig förbi bläckfiskarmarna, samtidigt som de även försöker komma undan Kapten Krok.

Tips: Gör inte planen för stor och inte heller för vid, då blir det alldeles för lätt att smita förbi.

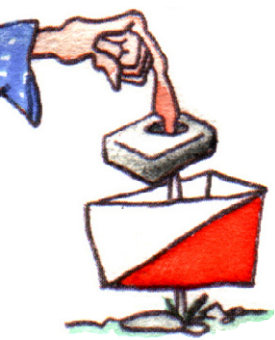


Vattenbana

Nu är det dags att uppleva de blå karttecknen. Innan ni delar ut kartorna kan ni prata om vilka blå karttecken som finns, hur de ser ut i verkligheten och hur de ser ut på kartan. Gå hela gänget tillsammans eller i mindre grupper, beroende på hur många ni är. Det ska vara minst en ledare per grupp. Om ni går i en stor grupp, ska det vara en ledare längst fram och en längst bak. Någonstans längs banan, gärna på slutet och i kanten av ett träsk, ligger Träskmonstret och sover. Precis bredvid honom ligger en silverlåda. Träskmonstret snarkar ljudligt och vaknar inte när någon i gruppen smyger fram och hämtar silverlådan. Dela ut en kartbit till varje barn när ni kommit till mål. Barnen stoppar ner kartbiten i sina kuvert.



Frukt och dryck



dag 2

Ormen Långe

Kartteckenlek som finns färdigpackad att köpa i butiken på www.orientering.se. Med korten kan du leka flera lekar där ni övar på kartans färger och tecken.



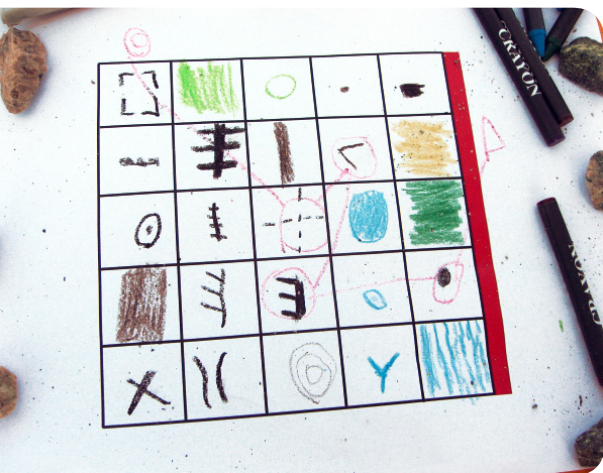
Brevbäraren

Dela upp barnen i två lag. En ledare är brevlåda och är utrustad med t.ex. en påse (brevlåda). En annan ledare är poststämplare och är utrustad med två pennor, t.ex. grön och blå. Sprid ut ett stort antal brev (pappersbitar) inom ett begränsat område. Varje barn ska hämta ett brev åt gången, springa ifatt poststämplaren och meddela vilket lag han eller hon tillhör, blåa eller gröna laget. När brevet är stämplat springer barnet ifatt brevlådan och postar brevet. Alla barnen springer samtidigt.

Tips:

- Läggbreven inom ett litet område så att de inte blåser iväg.
- Håll till i ett avgränsat och spännande område i skogen.

Lunch



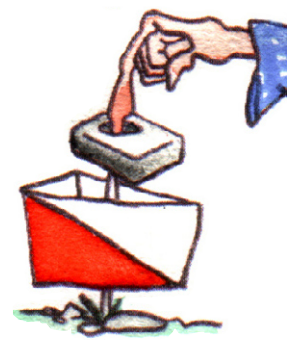
Labyrinten

Dela in barnen i grupper om cirka fem personer i varje grupp. Rita upp lika många rutsystem som det är grupper. Varje rutsystem ska vara fem gånger fem rutor. Det är enklast att göra det på en grusplan. Om ni inte har tillgång till en grusplan kan ni använda kriter på asfalt eller använda snitsel på gräs. Varje grupp ska ha ett eget rutsystem och alla ska ha var sin karta som har ett rutsystem med lika många rutor. Barnen får gruppvis välja vilka karttecken de vill rita i rutorna. Rita tecknen på labyrintkartan med rätt färg och bygg dem i verkligheten. När det är klart ska de rita en bana på sin labyrintkarta. Sedan får barnen prova varandras banor.

Fika



dag 2



Under tiden ni fikar hälsar Häxan på.

Hon frågar barnen om de lärt sig orientera. Hon kan t.ex. fråga om de vet vad grönt betyder på kartan och vad de svarta prickarna betyder.

"Vi måste skynda oss att hitta skatten!" Häxan berättar om varför hon är rädd för Träskmonstret. Hon har bråttom iväg. Häxan avslutar med att säga att hon har sett något som blänkte till där borta och pekar i en riktning. Alla barnen springer ditåt och letar upp den femte silverlådan. Så får de sin femte kartbit.



Tarzanbana

Dra ett cirka 200 meter långt rep som en slinga i skogen. Gärna så att det passerar tät skog, över ett dike och upp och ner för en brant. Om ni vill kan ni längs banan placera ut några kontroller som barnen stämplat vid när de passerar. När de kommit i mål och stämplat ut kan de skriva ut tiden och sen försöka slå den på nästa varv. Någonstans längs banan placerar ni ut en silverlåda.

Barnen är duktiga och smidiga så våga göra en utmanande bana men ha ledarresurser utplacerade! – Det ska vara klurigt och klängigt, det skapa en kittlande känsla.



Kartteckenmemory

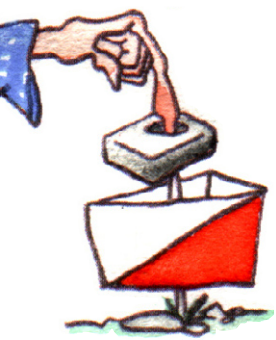
Finns att köpa i butiken på www.orientering.se.

När barnen hittat ett kortpar, låt de då berätta vad karttecknet betyder innan de får det.

Avslutning

I morgon är sista dagen på Skattjakten!
Tror ni att vi kommer att hitta skatten?





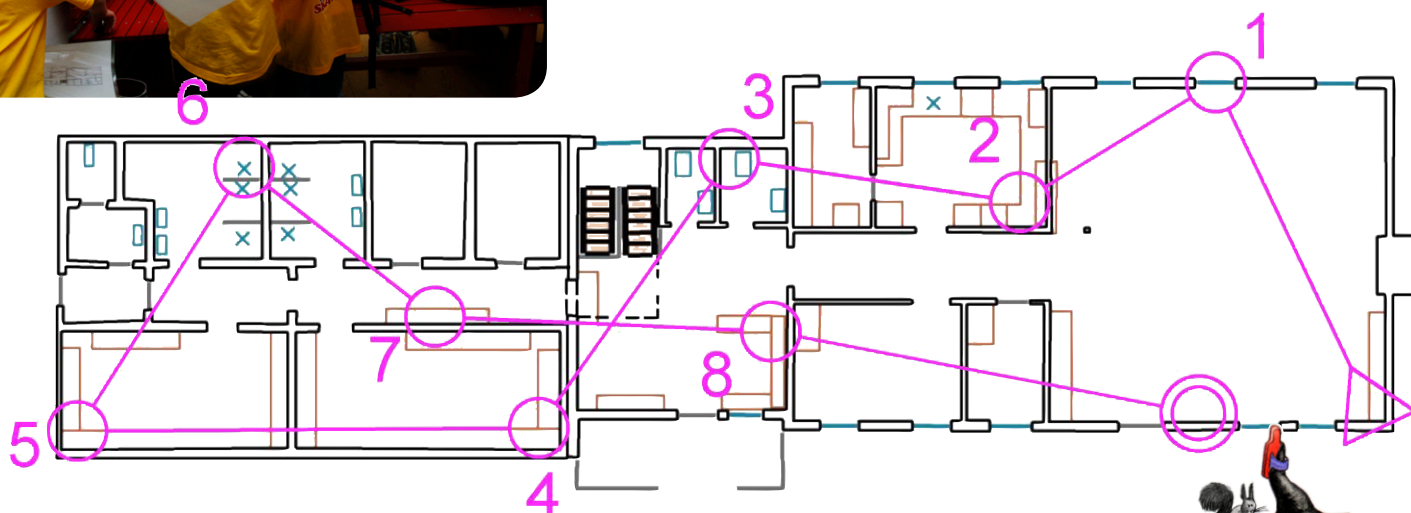
dag 3

Sista dagen på Skattjakten. Fråga barnen hur många silverlådor ni hittat. Hur många har ni kvar? Ta fram era kartbitar och pussla ihop dem. Vilken bit är det som saknas? Det blir mest spännande om de saknar biten där Mörka skogen startar.



Inomhusorientering

Gör en karta över klubbstugan. Be gärna några ungdomar i klubben rita kartan. Lägg två eller flera banor. Lägg ut Sportidentenheter. Låt barnen springa så många varv som de vill, det är kul att försöka slå sina tider. Har ni inte möjlighet att genomföra övningen inomhus kan ni göra liknande övning utomhus, på t.ex. en fotbollsplan.



En riktigt rolig utmaning blir det om ni använder två våningar som i exemplet ovan. Den högra delen av kartan är klubbstugans övervåning, den vänstra är undervåningen.



Skattkartan

Någon ser en silverlåda, den sista!

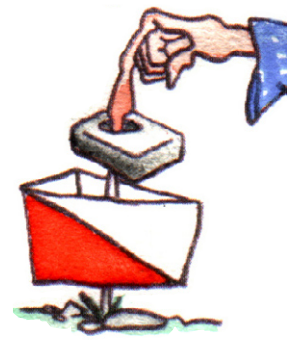
Alla gör varsin skattkarta. Limma bitarna på ett papper. Nu har alla varsin skattkarta!

I mindre grupper eller i storgrupp går ni banan på Skattjaktskartan så ni kommer fram till Mörka skogen. Om ni går i mindre grupper, se till att det är minst en ledare per grupp.

Mörka Skogen

Skala 1:5 000

dag 3



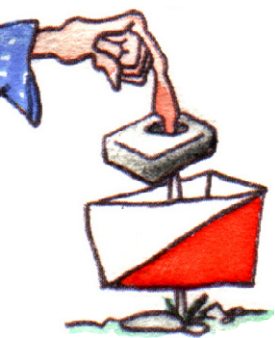
Vi ska hitta skogens skatt

När alla ätit och barnen har fått tid att leka fritt kan ni fråga om det är någon som sett Häxan. Ingen har sett henne, fråga då om barnen kan ropa på henne. När ni ropar kommer hon fram. Hon är jätteglad över att barnen har hittat till Mörka skogen och äntligen kan hjälpa henne att hitta skatten. Häxan berättar om Mörka skogen och säger att barnen måste visa henne att de kan orientera. Först då vågar hon gå med oss in i Mörka skogen. Det är klart vi ska visa henne att vi kan orientera!

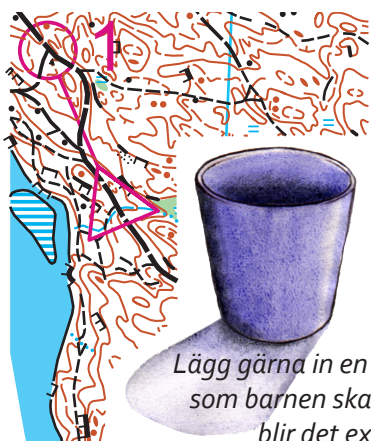


Under Häxans kvast

Ledarna delar ut ett kartklipp, cirka 4x4 centimeter stort, till varje barn. Häxan ställer sig på mitten av ett förutbestämt område. Häxan ropar: **"Under Häxans kvast!"**. Barnen frågar: **"Vilket karttecken?"**. Då ska Häxan säga ett karttecken, t.ex: **"Bäck"**. Då får alla som har en bäck på sin kartbit visa Häxan och gå över till andra sidan. De som inte har bäck på sin karta måste springa över och akta sig för Häxan som får ta alla som inte har bäck. De som blir tagna får hjälpa Häxan. Leken är slut när endast en deltagare är kvar.



dag 3



Lägg gärna in en bild på det som barnen ska hämta, så blir det extra tydligt.



Upp till bevis

För att ni ska kunna gå in i Mörka skogen behöver ni hämta några saker. Häxan har gjort i ordning en stjärnorientering till oss. Den består av tre kontroller. Vid varje kontroll finns något som barnen ska hämta. Vid en kontroll ligger det godis, vid en annan kontroll finns det sockerbitar och vid den tredje kontrollen finns det muggar. Barnen ska hämta så de har en av varje. Häxan är vid en av kontrollerna och hejar på barnen. Nu har alla barnen en godisbit, en sockerbit och en mugg.

Häxan frågar om vi sett ingången till Mörka skogen. Det har vi inte. Men hon vet var den är!



Mörka skogen

När Häxan visat er vägen till Mörka skogen så intar ni gemensamt de tre sakerna ni hämtat på stjärnorienteringen:

Ta godisen. Sug på den länge. Det är ett modighetspiller. När ni tagit den blir ni modiga och ni vågar gå in i Mörka skogen.

Ta sockerbiten. När ni tagit den kan inte Träskmonstret känna lukten av er.

Ta fram era muggar. Ledarna tar fram häxbrygd. Håll i lite i varje mugg. Ta drycken gemensamt. Nu är ni osynliga. Men inte för varandra, bara för Träskmonstret.

Nu är barnen modiga, luktar inte något och är osynliga för Träskmonstret. Men han kan fortfarande höra er, så ni måste vara tysta. Nu är ni redo att gå in i Mörka skogen.

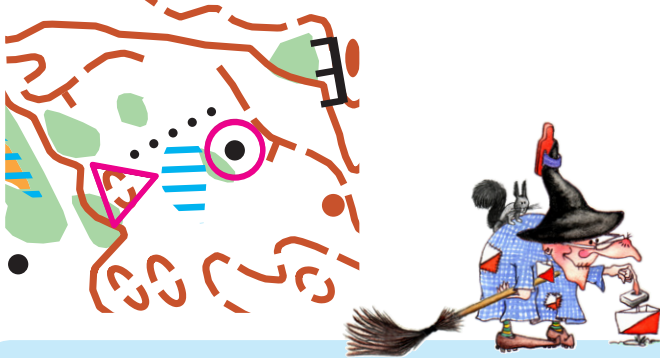
Förslag på ingång kan vara ett stort svart tygstycke med en öppning i.

Barnen får sedan följa repet in i Mörka skogen. In i tät skog, över stock och sten. Där repet tar slut, inte långt ifrån ett träsk, hänger en plastficka med små kartbitar. Kartbiten visar var skatten finns. Barnen måste orientera sig den sista biten. I träsket finns såklart Träskmonstret.

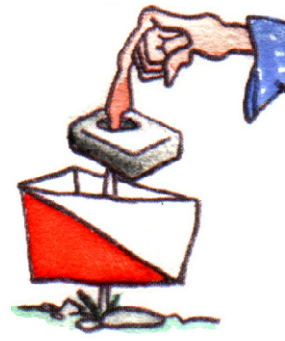
Återigen är det viktigt med spänningen. Att det är spännande på ett roligt sätt och lagom nivå. Barnen får inte bli rädda.



Skatten



dag 3



Skatten

Smyg i gemensam grupp fram till skatten. Se till att ni håller ihop och tänk på att Träskmonstret inte kan se oss om vi inte hörs!

När ni hämtat skatten smyger ni tillbaka till platsen där repet slutade och följer sedan det tillbaka ut ur Mörka skogen. Vänta med att öppna skattkistan tills ni är tillbaka på "säker" mark.

Öppna skattkistan. Alla får varsin medalj för att ni varit så duktiga och hjälpt Häxan att hitta skatten. Hon är väldigt tacksam.

Häxan säger hej då till barnen.



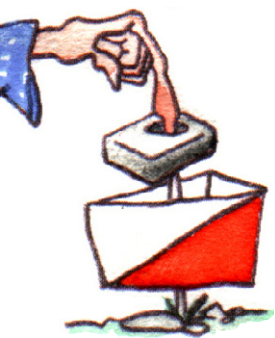
Gå tillbaka till klubbstugan.

Tårtkalas!

Avsluta Skattjakten med tårtkalas. Det uppskattas både hos barn och ledare.

Låt gärna barnen ta med sig kartorna som ni använt under dagarna hem, så de kan berätta vad de varit med om och visa för föräldrar och kompisar.





material



Till uppdraget

- Outfit till Häxan och Träskmonstret
- Silverlådor (cirka tre stycken kan gå åt)
- Skattkista
- Två "skattkistor" till leken Skattkistan
- Ingång till Mörka skogen
- Långt rep (totalt cirka 200 meter)
- Brevet från Häxan (bilaga)
- Skattkartor, isärklippta i sju bitar var
- Tom karta för att lära ut karttecken
- Kartor till Skatten
- Kartor till leken Skattkistan
- Kartor till Stjärnorienteringen
- Kartbitar till Under Häxans kvast
- Kartor till Häxans stjärnorientering
- Kartor till Vattenbanan
- Plastfickor, A5 och A4
- Kontrollskärmar och Sportidentutrustning
- Lika många kuvert som deltagare
- Namnskyltar
- Vita papper, tejp och lim
- Godisbitar, sockerbitar och muggar
- Första hjälpen

Skriv ut från hemsidan

- Inbjudan
- Informationsbrev
- Kontrollremсор till Sportidentstafetten
- Tackbrevet från Häxan

Beställbart material

- Medaljer
- T-shirt

Till övriga lekar

- Tennisboll till namnleken
- Pappersark i kartans färger (svart, brunt, grönt, blått)
- Brevlåda, två olika färgpennor, brev
- Kartor till Inomhusorienteringen
- Labyrintkartor och färgpennor
- Ormen Långe
- Kartteckenmemory

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

beställning



Beställ material

T-shirts och medaljer beställer du via Skattjaktens sida på Svenska Orienteringsförbundets hemsida. Så här navigerar du dig dit:

www.orientering.se > Ledare > Barn och ungdom > Skattjakten

Där hittar du beställningsformulär, priser och vilket datum som är sista beställningsdag.

Ormen Långe, Kartteckenmemory och annat användbart material hittar du i butiken på www.orientering.se:

www.orientering.se > Ledare > Material och litteratur > Butiken

Utgivare: Svenska Orienteringsförbundet

Författare: Martina Arkåsen

Inspiration: Louise Rohdén

Illustration: Erik Kropf, www.kropf.se

Foto: Sören Andersson, www.2see.se
Martina Arkåsen

Kartor: Upphovsrätt: Järla Orientering, OK Ravinen
och Skogsluffarnas OK

Grafisk form: Erik Kropf Bild och Form

Typsnitt: Cooper Black, Corbel

Tryck: Henningsons Tryckeri AB, 2010

Information: Martina Arkåsen
Svenska Orienteringsförbundet
martina.arkasen@orientering.se
08-587 720 44

www.orientering.se





©2009 • Illustration: ERIK KROPF BILD & FORM • www.kropf.se



Svenska
Orienteringsförbundet

www.orientering.se