

Temadag 1: Disiplin og orden

Økt 1: 08.55-10.25

- Åpningsseremoni og oppstilling (ca 35 minutter)
- Innkvartering (30 minutter)
- Flagg (25 minutter)

Økt 2: 10.40-11.40

- Rekrutten (60 minutter)
 - o Bære soldat på båre
 - o Flytte dekk opp akeanlegget – og ned igjen
 - o Flytte plankehaug over grasbanen
 - o Bære bøtter med vann opp akebakken
 - o Bære lagkamerat på ryggen
 - o Hinderløype i aktivitetsparken
 - o Ha med ett rått egg gjennom hele løypa + huske en setning som skal gjengis ved målgang

Mat: ca 11.40-12.25

Økt 3: 12.25-13.15

Øvelse: Spionasje (50 min)

- Sitte i aktivitetsparken å observere mistenkelige objekter i vinduene på skolen
-

Økt 4: 13.30-14.20

- ASAP ZULU (25 minutter)
 - o Huske og utføre så mange beskjeder som mulig
- Adlyd ordre (25 minutter)
 - o Velg gruppeleder
 - o Gruppeleder får en kommandoliste som troppen skal utføre

Økt 4: 14.20-14.30

- Oppstilling/ fremad mars
- Utnevne korporal
- Ta ned flagg

PLAN FOR TEMADAG 2- TIRSDAG

1. Økt - 08.55-10.25

Oppstilling (5 min)

Flaggheising (5 min)

Førstehjelpskurs i gymsalen (ca. 15 min)

Troppene får anvist område i gymsalen.

- Øve på stabilt sideleie: Alle i troppen skal legge noen i stabilt sideleie, og alle i troppen skal bli lagt i stabilt sideleie.
- Øve på å stoppe blødninger: bruk steiner + armbåndet ditt.

Oppstilling ute 09.30

- Marsjere troppevis fra skolen til Bjørnstad. Rekkefølge: 1) Grønt lag, 2) Blått lag, 3) Gult lag og 4) Rødt lag.

Aktivitet: Å bygge en leirplass

Troppen skal, på anvist sted, jobbe sammen som et lag om forlegningen. Troppen må bygge en gapahuk som de kan krype under, i tilfelle regn. Gapahuken skal bygges av tremateriale (hon, stokker, granbar, mose, stein osv. + hyssing).

Kriteriet: De skal kunne klare seg her i et døgn.

Hver tropp får utdelt:

- 15 m med tau, sager, forslag til gapahuk (bilde), eventuelt spikkekniv

Aktivitet: bål plass og sjukestugu

- Blått og grønt lag: skal sammen bygge bål plass, det skal være 2 bål.
- Gult og rødt lag: skal bygge felles sjukestugu + legge ut eventuelle klopper der det er fuktig.

Matpause: 11.40-12.25

Elevene spikker sin egen pølsepinne.

Felles grilling.

Økt 3: "Soldat nede!" (12.25-13.10)

Mål: En kompanjong i hver tropp har fått et dypt kutt i låret og må fraktes til "sykestua". Troppen bestemmer selv hvem som er skadd.

Hver tropp må lage en bære raskest mulig ved hjelp av materialer de har tilgjengelig. På denne bæren blir gruppens sårede person fraktet fra leirplassen til sykestua.

Øvelsen handler om å vise omsorg og evne til samarbeid framfor vinnerinstinkt. Det er slett ikke sikkert at gruppen som kommer først til sykestua vinner øvelsen.

Økt 4: Flagg-krig (13.10-13.45):

Troppene får tildelt vannmaling i samme farge som grunnfargen i sitt flagg. De kan male et militærmerke i ansiktet. I tillegg knytter alle i troppen en tråd rundt håndleddet/alternativt kan den festes som hale.

Tråden symboliserer "et liv". Det er "natt" og kompaniet får beskjed om å legge seg. Hver tropp tar med flagget og legger seg til å sove i sitt område. Flaggene skal stå spredt.

Oppdraget går ut på å angripe de andre basene, og samtidig forsvare sin egen. Laget som står igjen med sitt flagg når natten er omme, har beskyttet basen best, og vinner leken. Troppene bør legge en strategi

Økt 5:

- Oppstilling
- Utnevne korporaler
- Ta ned flagg

TEMADAG 3: VILJESTYRKE

Sted: Psykologisk krigføring – 6. og 7. klasserommet. Resten: i gymsal, musikkrommet og kjøkken.

Økt 1 – før lunsj (ca. 09.00-10.25)

- 1) Start på dagen: Oppstilling
Marsjering til flaggstang
Flaggheising
} 15 min
- 2) Innkvartering. Klassevis. Inspeksjon kl. 10.00.

Økt 2 – etter lunsj (ca. 10.40-12.00) Lunsj og friminutt 12.00 – 12.30. Oppstilling kl. 12.35.

- 1) Psykologisk krigføring - 6. og 7. klasserommet.
Grønn starter med poster.
Rød starter med «førstemann til 50» i gymsalen, hvis tid: øve på kommandoer.
Blå starter med penzum spill på musikkrommet.
Gul starter med spille Alias på kjøkkenet.
Rullering når troppen er ferdig med psykologisk krigføring

Oppstilling/Fremad mars

Utnevning korporaler

Ta ned flagg

TEMADAG 4: STRATEGI

fokus, logikk og strategi

Økt 1 – før lunsj (ca. 09.00-11.40)

1. Økt - 08.55-10.25

Oppstilling (5 min)

Troppene marsjerer til flaggheising (10 min)

Flaggheising ved korporalene

Oppstilling, marsjerer til grusbanen.

2. Øvelse: **Dimmekamp** - grusbanen

Troppene står på anviste plasser med sitt befall

1. «**rutenettet**»

Alle på laget skal konkurrere. Lagene får poeng for hver duell de vinner.

Dimmekamp – gymsalen

Troppene sitter på anviste plasser

2. «**sistemann**»

To og to tropper konkurrerer. Gul-Blå og Rød –Grønn. De to troppene som vinner konkurrerer mot hverandre.

Friminutt

2. Økt 11.40 – oppstilling –
nye kamper i gymsalen

3. «**fremad marsj**»

En fra hver tropp.

Minst 3 runder.

Hele kompaniet marsjerer i gymsalen – ledes av løytnant Aarseth

4. «**fargeblind**»

Velge ut en fra hver tropp som skal gjennomføre denne

Økt 2 – etter lunsj (ca. 12.25-14.40)

Oppstilling

Øvelse: **Eliminering - bokstav sortering**

Oppdrag – 1-4 **Hemmelig oppdrag**

Troppene jobber uten voksenstøtte. Trenger de tips må de komme ut for å få hjelp.

Vakter. Ragnhild K, Therese og Vilde tar på gul vest og går i gangene.

Felles beskjed til alle. Disse oppdragene skal foregå i hemmelighet. Derfor må ingen uansett hvem som spør fortelle noe om oppdraget eller oppgi sitt navn, fødselsdato, grad eller kompani.

Korporalen i hver tropp er lagleder.

1. Generalens dokumenter – kjellerne ved sløyden
2. Oberstens kalender – ytterste rommet ned – nøkler til døra
3. Hente pakke til Løytnant Aarseth - Barnehagen
4. Overlevere hemmelig beskjed til Vaktmester Berg – bomberommet - denne gruppen tas til fange på - forhør

Alle gruppene får kart med avmerket sted for første ledetråd.

Ved avsluttet oppdrag – oppstilling.

Gymsal /ute - Rapport om oppdragene – Troppene/korporalene rapportere fra oppdragene til resten av kompaniet.

DIMMEDAG

Oppstilling / Fremad mars

Flaggheising

7.klasse lager kaker til dimmefesten

Aktivitet i grupper: Miniatyrskyting

Dimmefest:

- Militær quiz – hva har dere lært?
- Utnevnelse av vinnere i
 - o Quiz
 - o Beste klasse på innkvartering
 - o Beste lag gjennom uka
- Oppstilling og besøk av generalen