

Kongslejre Division - Juniornatløb 2019 – Et Shrekkeligt Eventyr

Kære leder/hjælper

Lørdag den 2. november

afholdes der natløb for alle juniorer i Kongslejre division: Et Shrekkeligt eventyr

Sted:

Det kommer til at foregå i Boserup Skov v. Roskilde. (se evt. kortet senere i dette brev).

Tidsrummet er: 19.00 - 00.00

Tilmelding via

www.natlob.radulf.dk så hurtigt som muligt 😊

Spørgsmål og kommentarer/forslag mv.

Tøv ikke med at kontakte os, hvis I har spørgsmål eller kommentarer...

Skriv til natlob@radulf.dk eller kontakt Kenneth på 22 655 388.

Hjælpere

Der er to mulige mødetider for hjælperne:

Kl. 17.00 ved Naturcenteret (Boserupgård Naturcenter)

(Parkering skal ske ved en af parkeringspladserne på Boserupvej, da det **IKKE** er tilladt at køre i skoven). Der er parkeringsplads ved eksempelvis Boserupvej 89, 4000 Roskilde (se eventuelt kortet sidst i dette dokument)

Vi serverer aftensmad til de der møder kl. 17.00 – samtidig med, at vi briefer postmandskabet og uddeler materialer.

Mødetid 2

Kl. 18.30 ved Naturcenteret (Boserupgård Naturcenter)

Vi håber, at så mange som muligt kan møde op kl.17.00 – vi går som minimum efter, at der er en fra hver post ved centeret, således at vedkommende kan briefe de hjælpere, som ikke måtte kunne møde op allerede kl. 17.00.

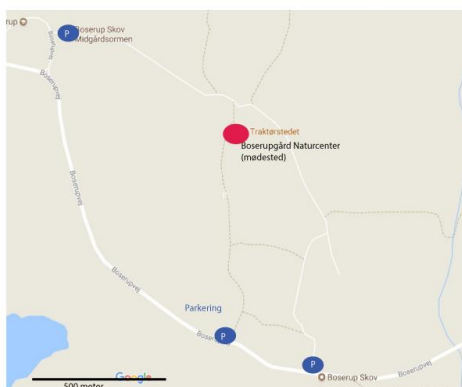
(Vi er opmærksomme på den potentielle logistik udfordring, der kan være omkring at få spejderne ud og hjem, men det er vores vurdering at den forskudte start er den bedste løsning frem for at nogen af spejderne kommer til at gå meget langt ud – og hjem igen for at komme ud på posterne. Ved denne løsning går alle samme runde og starter og slutter direkte ved Boserupgård Naturcenter).

I burde være færdige og klar til at tage hjem omkring 23.45. Posterne lukker 23.00 – og posterne skal derefter tages ned og materialerne skal bringes tilbage til Boserupgård. (Der vil også være lidt varmt til hjælperne, hvis de ønsker dette).

Parkering

Der er 3 parkeringspladser ved skoven. I bestemmer selv, hvilken af disse I beder jeres forældre om at bruge. (Bemærk: Der må **IKKE** køres i skoven, så alle skal parkere på 1 af de 3 pladser)

<http://bit.ly/boserupgaard>



Vi glæder os rigtig meget til at se jer

Agnes, Maria, Morten, & Kenneth

Aktivitets/postoversigt

(Tallet i parentes er antallet af hjælpere påkrævet som minimum efter vores bedste vurdering).

Postbeskrivelserne nedenfor er ikke nødvendigvis fyldestgørende – de er blot ment som en indikation af, hvad posterne helt overordnet handler om, hvis man som hjælper gerne vil have indflydelse på hvilken opgave man får.

Prins Charming (3)

Prins Charming er dødtræt af de syngende figurer fra Duloc, og spejderne skal nu arbejde sammen (patruljen) om at hamre/ramme figurene.

De tre blinde mus (3)

De tre blinde mus er på spanden, da æsel har været forbi som en hvirvelvind og selvfølgelig lavet ulykker. En del af deres ting er landet i Shreks beholder til ørevoks... Resten er spredt for alle vinde ude i skoven. En spejder skal nu grave i ørevoksen og finde tingene – de resterende skal finde musenes resterende ting ude i skoven – og slutteligt skal patruljen gerne have fundet x antal x 3 ens ting.

Angry Ogres (4)

Bøddlen (Theonius) er træt af æsels uvrone unger (dronkies), men han tør ikke røre dem for dragemor... og må nøjes med det næstebedste... At skyde til måls efter dummies... eller

rettere at få spejderne til det. En spejder skal stå på en mobil platform – de øvrige skal styre platformen fra side til side ved hjælp af reb – og spejderen på platformen skal forsøge at skyde de irriterende dronkies

Mongo (Gingers XL storebror) (3)

Mongo (Ginger XL) er ked af det, for han har mistet sine knapper... Lillebror Ginger kan ikke nå og Mongo er meget genert, så der er kun 1, der må se noget. Spejderne skal nu som patrulje med bind for øjnene sætte knapperne fast igen.

Rumleskaft og guldgåsen (3)

Er på jagt efter guldgåsen... og har spottet (mener han selv) en række mulige guldgæs i sumpen. De svømmer rundt i mosen – og spejderne skal nu forsøge at fange disse til Rumleskaft.

Den bestøvlede kat/ægget Humpty Dumpty (3)

Den bestøvlede kat er sammen med sin bedste ven ægget på jagt efter bønnespiren.... Der er ikke plads til at den bestøvlede kat kan komme igennem labyrinten... men det kan ægget. Spejderne skal nu som patrulje få Humpty Dumpty igennem det kæmpestore vippespil.

Buzzwire / Merlin (3)

Den gale troldmand Merlin vil gerne have spejderne til at teste hans elektriske maskine.... Spejderne skal nu køre raften igennem den elektriske labyrint uden at ramme metallet... Rammer de metallet lyser lampen... hvis de rammer metallet 3 gange får de 0 mønter...

Lord Farquard (3)

Er jo lidt kort for hovedet... og ja nogen ynder at drille ham. Spejderne skal hjælpe med at hente hans ting... men han vil helst ikke have at de ser hvor kort for hovedet han er, så de får en krave på og skal nu finde hans ting oppe i luften...

Natmad (1-2)

Vi vil gerne servere lidt varmt for spejderne inden de tager hjem. Det vil være relativt enkelt at gå til og "tilberede" det i løbet af aftenen.