



## Catch the orienterings-skärm



**En lek med två lag som ska gömma orienterings-skärmar eller reflexstavar för varandra.**

Leken går ut på att Du ska ta dig in på motståndarens planhalva och leta efter orienterings-skärmar och ta med dig dessa tillbaka till din planhalva och lägga skärmen i ditt lags fängelse.

### Spelplan

Området ska vara avgränsat. Vårt område ligger innanför elljusspåret (1 km) i Kronoskogen. Genom området går en stor stig som delar upp spelplanen i två planhalvor, se bilden



Mitt inne i området finns två fångelser (ringar), en på respektive planhalva. Dessa fångelser är markerade med snitsel i respektive område.

### Spelregler

Varje lag får tre orienterings-skärmar att gömma på sin planhalva. Skärmarna måste vara helt synliga och åtkomliga för alla.

Lagen ska smyga över till fiendernas planhalva och försöka hitta alla skärmar och ta dem med sig tillbaka till det egna fångelset.

Det lag som hämtat hem samtliga skärmar från sina fiender eller har flest skärmar vid sitt fångelse när slutsignalen går efter 10-15 min har vunnit ronden. Är antalet skärmar lika så avgörs det i stället av antalet fångar.

**Vakter**

Det är tillåtet att vakta en skärm men man får inte vakta närmare än 5-10 meter ifrån, beroende på hur många som spelar.

Man får vakta sitt eget fängelse men man får inte vakta närmare än 5-10 meter ifrån, beroende på hur många som spelar.

**Fånge/Fångar**

Man fångar en fiende när man tar på personen. Fången måste följa med till det egna fängelset utan att göra motstånd eller fördröja.

Genom att smyga sig fram till fiendens fängelse och ta på en fånge så får den komma ut ur fängelset. En fritagen fånge måste återvända till sitt lags sida tillsammans med fritagaren. På vägen tillbaka är dessa två immuna.

Man kan inte fångas när man är på den egna planhalvan eller på mittgränsen.

Henrik