



Partiomestari-tehtäviä tapahtumiin

- 1. tehtävä
 - Aika alkaa rastimiehen merkistä. Jokainen vartion jäsen ottaa halkokasasta yhden halon. Vartion tehtävänä on koota haloista torni siten, että kukin vartiolainen asettaa oman halkonsa paikoilleen. Aika päättyy, kun halot on aseteltu paikoilleen ja torni on pysynyt pystyssä ilman tukea 5 sekuntia.
- 2. tehtävä
 - Aika alkaa rastimiehen merkistä. Vartion tehtävänä on vain käsiään käyttäen täyttää astia, jonka tilavuus on noin kaksi (2) litraa. Vesisaaveja, joista vettä haetaan, tai täytettävää astiaa ei saa liikuttaa. Aika päättyy, kun astia on täynnä. (Vesisaavien ja täytettävän astian etäisyys on noin 10 metriä.)
- 3. tehtävä
 - Vartion tehtävänä on upottaa (suuri) naula puuhun siten, että vuorotellen yksi vartion jäsenistä lyö vasaralla yhden kerran naulaa (yksi lyönti per vuoro). Arvostellaan lyöntien vähyyttä tai lyhintä suoritusaikaa. (Jos naula vääntyy lyöntikelvottomaksi, vartio aloittaa suorituksen alusta uuden naulan kanssa.)
- 4. tehtävä
 - Aika alkaa rastimiehen merkistä. Vartion tehtävänä on löytää ja hakea noin 10x10 metrin alueella olevista ämpäreistä (16 kpl) kirjaimet sanaan **PARTIO**. Vartion jäsenet käyvät vuorotellen hakemassa kirjaimia siten, että ensimmäinen haettu kirjain on P, toinen A, kolmas R jne., kunnes kaikki kuusi kirjainta on haettu oikeassa järjestyksessä. Yhdellä hakukerralla voi tuoda vain yhden kirjaimen. Huomioikaa, että osa ämpäreistä on tyhjiä ja osassa on ylimääräisiä kirjaimia! Aika päättyy, kun kirjaimet on asetettu maahan oikeaan järjestykseen. (Jos ämpäri esimerkiksi kaatuu, on tämä nostettava pystyyn.)
- 5. tehtävä
 - Lähtötilanne (4 henk.):
 - Vartion jäsenet ovat pareittain narulla kiinni toisissaan
 - Parien narut on yhdistetty keskeltä leivonpää-nimisellä solmulla
 - Tehtävänä on avata leivonpää mahdollisimman nopeasti.
 - Tehtävää voi vaikeuttaa:
 - Kaksi leivonpäästä yhden sijaan
 - Leivonpään lisäksi umpisolmuja naruihin

