

# ARROWS

## GET INTO ARCHERY

### Overordnet tip:

- Hav en spand med vand klar til at dyppe pilene i for bedre sugekop effekt.
- Sørg for at definere regler for pile som sidder på streg imellem 2 score zoner
- Sørg for at definere regler for pile som rammer, og ryger af pladen igen
- Marker pilene med farvet tape (ved flere hold på samme skive/bane)

### 1. Rapid Range:

**Udstyr: Buer, Pile, Skiver, Kegler**

Aktivitet: Almindelig instruktion i bane, udstyr og skydning

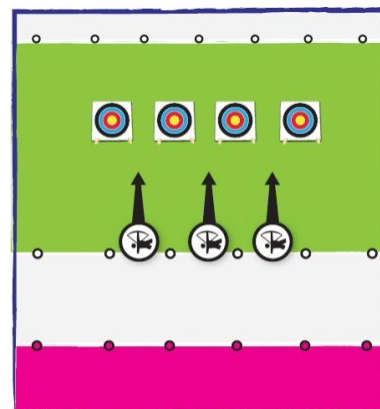
Noter:

Testgruppe: 5-6. årige skal skyde på 3 meters afstand

7-8. årige skal skyde på 4 meters afstand

Brug god tid på at øve, indtil alle har fat i påsætning af pile, optræk og sigte.

Det vil gøre oplevelsen bedre for de kommende øvelser.



### 2. Eliminator:

**Udstyr: Buer, Pile, Skiver, Kegler, hulahopringe, ærteposer/andre genstande**

Aktivitet: Vend skiven til "spil skiven". Del hold op. Én pil skydes. Point udgør antallet af genstande som skal hentes fra hulahopring.

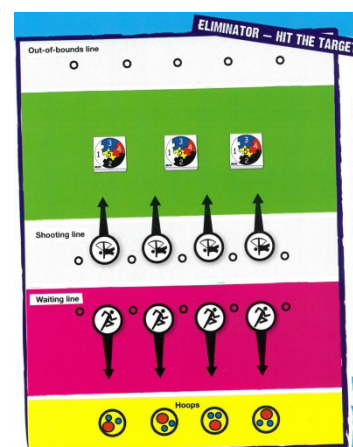
Noter:

Testgruppe: Alle skyder på 3 meters afstand

Ringene placeres 10 meter bag skydelinjen (10 meter fra hvid til gul zone).

Imellem 20-30 genstande placeres i hver ring (samme antal i hver ring).

Første hold færdig får max point, øvrige hold får point efter antal af genstande bragt retur.



### 3. Unlock the Bridge:

**Udstyr: Buer, Pile, Skiver, Kegler, toppe, hulahopringe, ærteposer**

Aktivitet: Klassisk skive. Del hold op, en deltager skyder 3 pile som udgør antallet af sten til rådighed. En anden kaster sten ned i Hulahopringe, og få point.

Noter:

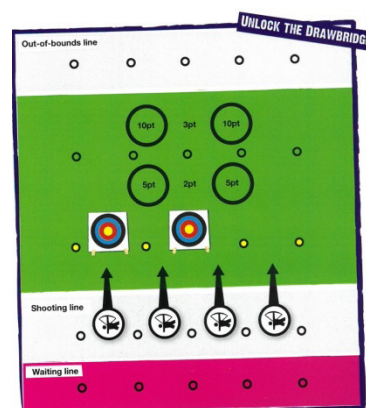
Testgruppe: Alle skyder på 3 meters afstand

Ring placeres med 5 meter og 8 meter til skydelinje

**Grøn** pointzone: Uden for ringe 1 point

Ring på 5 meter giver 5 point

Ring på 8 meter giver 10 point



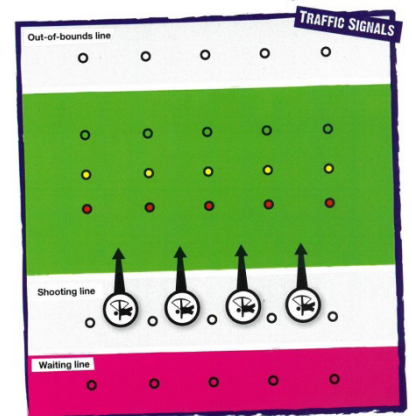
#### 4. Traffic Signals:

**Udstyr: Buer, Pile, Kegler/toppe**

Aktivitet: Inddel i hold, lav "3 linjer med toppe" i **rød, gul, grøn**. Hver elev skyder én pil, som skal ramme i **rød** zone, efterfølgende i **gul**, og slutteligt i **grøn**. Max 3 pile per elev. Antallet af brugte pile tæller minus i regnskabet.

Noter:

Testgruppe: Zoner blev inddelt som følger:  
Skydelinje til **røde** kegler, 6 meter  
Skydelinje til **gule** kegler, 8 meter  
Skydelinje til **grønne** kegler, 10 meter



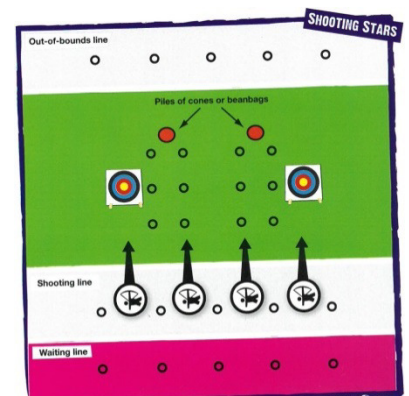
#### 5. Shooting stars:

**Udstyr: Buer, Pile, Skiver, Kegler, toppe i én farve, hulahopring, ærteposer**

Aktivitet: Del hold, hver elev skyder 3 pile. Når alle pile er skudt, kastes samme antal poser i hulahopringen retur til hold. Antallet af succesfulde poser landet i skydezone/grubes af skytte eller hold udgør antallet af pile til at skyde point på skiven.

Noter:

Testgruppe: Afstand fra skydelinje til første kegle 8 meter  
Afstand mellem første kegle og sidste kegle 4 meter  
Afstand mellem hulahopring og skydelinje 10 meter



#### 6. Clout:

**Udstyr: Buer, Pile, Kegler, toppe, flag & snor**

Aktivitet: Del hold, lav pointzoner. Hver elev skyder x antal pile

Noter:

Testgruppe: Afstand fra skydelinje til første kegle, 5 meter  
Afstand fra skydelinje til anden kegle, 6 meter  
Afstand fra skydelinje til tredje kegle, 7 meter  
Afstand fra skydelinje til flag, 7½ meter

Rammes selve flaget gives 5 point

Stil kegler på bagkant af flaget også, for at markere samme zoner bagved flaget

