

1.Floksroyndin

Samfelag:

- 1.) Far á legu har tú minst svevur eina nátt í bivuak – bygda av gongustavum og presending. Tú skalt fyrireika leguna, og proviantera.
Minst ein máltíð skal vera gjørd á báli.
Øll útgerðin skal berast á rygginum. Gonguferðin skal vera minst 15.km.
- 2.) Duga tjóðsangin (Tú alfagra land mítt)
- 3.) Vinda flagg á stong og leggja tað rætt saman
- 4.) Kenna til at heilsa við flagginum: Berustøða, Rørstøða og rættstøða

Kirkjan:

- 1.) Skipa fyri eina andaktsløtu við sangi, teksti og bøn
- 2.) Saman við patrúljuni seta seg inn í missiónsarbeiði hjá einum føroyskum trúboðara úti í heimi.
- 3.) Leita í bíbliuni lesa: Markus 10, 13-16 og Mattheus 28, 18-20. Greiða frá, hví vit doypa smábørn.
- 4.) Læra seg at brúka appirnar BÍBLIA og SÁLMABÓK

Skótafelagsskapurin:

- 1.) Legg tjaldið saman á rættan hátt og reinsa pløkkarnar
- 2.) Kenna til endamál og arbeiðsgrundreglar hjá KFUM-skótinum í Føroyum
- 3.) Skipa fyri einum patrúljutúri og bjóða eini patrúlju úr øðrum skótabólkið við

Sjálvbjargni:

- 1.) Duga tey fyra hævðuspunktini hjá fyrstuhjálparinum – og hvat tey innihalda
- 2.) Greið frá og vís fyrstuhjálp til ein í hevur brent seg
- 3.) Greið frá og vís hvussu umbindingar vera lagdar á ein skaddan persón – Høvd, knæ, hond og fótforbinding
- 4.) Greið frá og vís umbindingar við vendingum til vøddaskaðar og bløðingar

Náttúran:

- 1.) Fylgja eina bygdagøtu og leggja ein stein á ein varða ella varðar
- 2.) Hava skil á reinføri og kenna til gongd í haga. (altíð tosa við ánarin áðrenn túr í haga)
- 3.) Eygleiða eitt vatn í ein tíma og greiða frá lívinum í tí.

Eygleiðing:

- 1.) Duga A-K koduna, skriva eini boð á minst 50 orð
- 2.) Duga frímúrararakoduna, skriva eini boð við minst 50 øðrum
- 3.) Duga at nýta kikara í veksur um 7, ferð, og við honum skal tú eygleiða og nevna lutir, sum ikki sýggjast við einum veikum kikara.

- 4.) Lurti eftir eini samrøðu millum persónar, sum tú ikki sært, og ger síðan av, hvussu nógvir persónar vóru í samrøðuni, og greið frá persóninum.

Vegfinnan:

- 1.) Við ongari kumpass vita hvar norður er á degi og nátt
- 2.) Ganga á nátt eftir korti og kumpass umleið 3 km innan ein tíma
- 3.) Leggja til rættis eina k-renning umleið 3 km við 4 postum.

Búreising:

- 1.) Duga Japanska og Filipinasurring
- 2.) Pionera ein A – buk
- 3.) Pionera ein trý fót
- 4.) Duga enda spleising
- 5.) Saman við patrúljuni byggja, eitt patrúljulegupláss við inngongsportri, køksborði og matborðið. Taka pioneringarn niður aftur og gera alt tovverk upp.
- 6.) Saman við patrúljuni gera eina forarenning við 7 forðingum og royna tað saman við eini arðari patrúlju.

Legudugnaður:

- 1.) Duga ymiskan bálbygna og vísa triggjar ymiskar bálbygnaðar
- 2.) Duga at reisa tjald uttandura, taka tað niður aftur og pakka tað saman innan 20 minuttir

Vælgerð:

- 1.) Vera við til at fyrireika og fremja eina “Goodturn” uppgávu
- 2.) Gera gávu til fólk sum sita einsamøll og geva teimum gávuna t.d. til jólar.