

## Skótaroyndin

### Samfelag:

- 1.) Duga skótalógina, skótalyftið og loysnarorð skótanna.
- 2.) Duga skótaheilsan og sýna skótaligan atburð
- 3.) Duga skótasangin og skótabønina
- 4.) Kenna týðningin av skótabúnanum. Vita hvar mest vanligu merkini eiga at vera og kenna tignarstig

### Kirkjan:

- 1.) Á eini liðlegu fara í kirkju
- 2.) Vitja kirkjuna sum hoyrir til tín skótabólk og finn útav, hvat stendur á kirkjuklokkuni.

### Skótafelagsskapurin:

- 1.) Kenna til søguna um fyrstu skótaleguna á Brownsee Island
- 2.) Spæla eitt spæl, sum bleiv spælt á leguna á Brownsee Island
- 3.) Kenna/gera sermerki til tína patrulju
- 4.) Duga at stilla upp eftir liðskipanini

### Sjálvbjargni:

- 1.) Duga at senda boð eftir hjálp, um ein vanlukka er hend.
- 2.) Duga at kasta reip
  - a. Standandi kast: raka ein skóta, ið stendur við útbreiddum ørnum, 12 m frá.
  - b. Liggjandi kast: raka eitt mál, ið er 75 cm breitt og er 7 m frá.

### Náttúran:

- 1.) Duga at fara væl um, tá ferðast verður í náttúruni.
- 2.) Duga at nýta at brúka gongureglar.
- 3.) Saman við patrúljuni fara eina gonguferð í hagan eftir eini vardagøtu. Á ferðini samla leysa ull.

### Eygleiðing:

- 1.) Kenna minst 8 altjóða skótatekn og fylgja eini slóð, har tey verða nýtt.
- 2.) Í Kimspæli, við 18 lutum svara 10 av 14 spurningum rættar. Tá ið hugt hevur veri í ein minnut.

### Vegfinnan:

- 1.) Kenna tær 32 ættirnar
- 2.) Duga at finna veg eftir býarkorti

### Búreising:

- 1.) Duga at knýta hesar knútar: rættanknút, flaggknút, stavnabregd, timburbregd, pelastikk, áttatalsknút og vanligu røring
- 2.) Duga áttatals, kross og vinkulsurting

**Legudugnaður:**

- 1.) Kenna trygdarreglar fyri at nýta knív.
- 2.) Ger ein veiðumanseld og ger patroljuni eina máltíð, sum tit blíva mett av.

**Vælgerð:**

- 1.) Saman við patroljuni/skótavinum vaska skótahúsini
- 2.) Luttaka á skótahjálpini

