

ROMELE ÄVENTYRSBANA

1

Par 3 55 m

SINNEN &  
MINNEN

Vi har fem sinnen:  
hörsel, känsel,  
lukt, smak och syn.

Stanna upp vid  
den skylt du lan-  
dar närmast och  
försök lösa upp-  
gifterna som står  
på skylten.

Om du klarar upp-  
giften får du flytta  
fram discen tre  
steg!

OBS!

Kasta **INTE** om det  
kommer en bil på  
vägen

**Elstängsel**

Låt en vuxen hjälpa  
dig hämta discen om  
den är på andra sidan



# ALFABETS- DJUNGELN

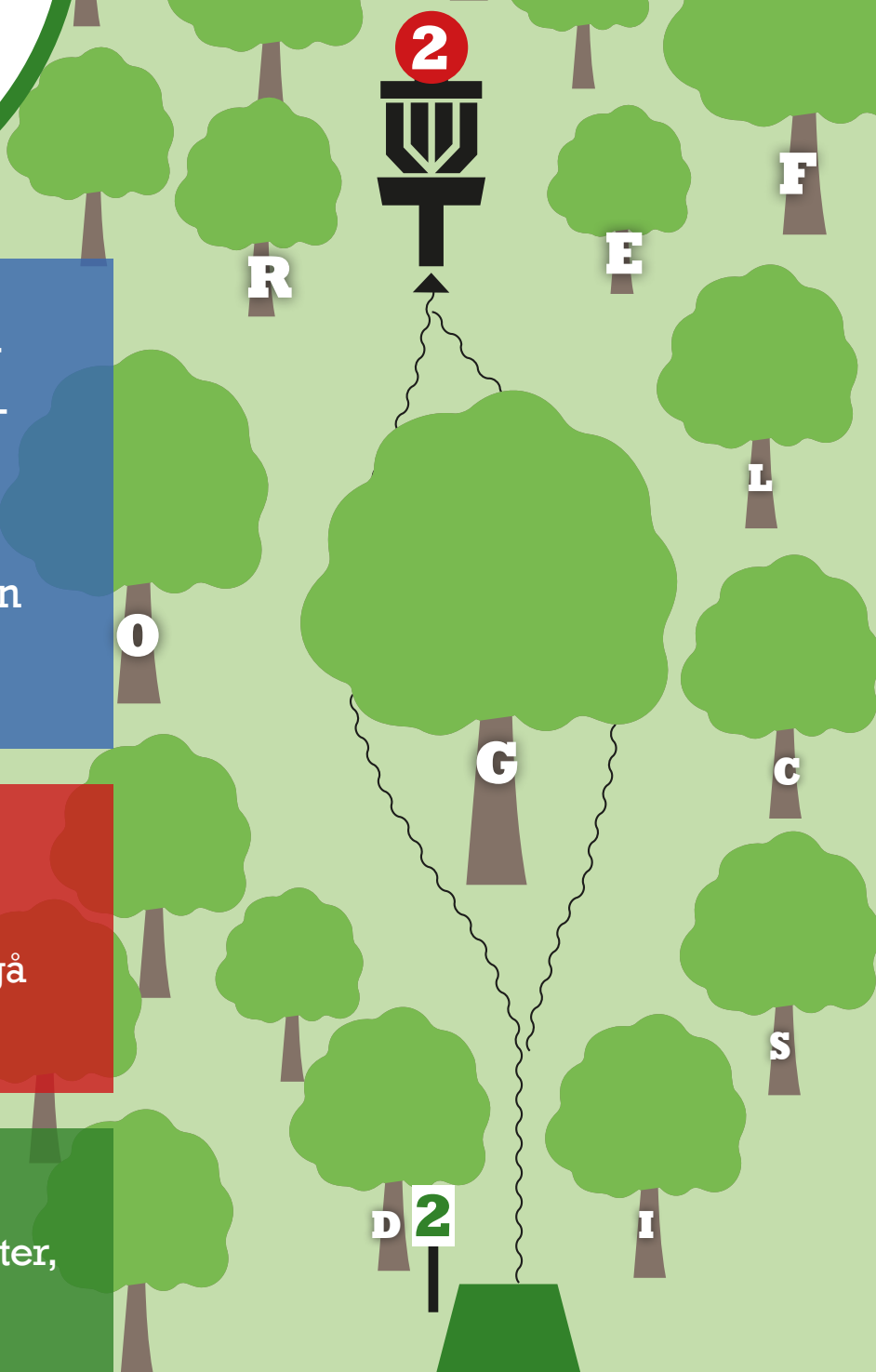
Kasta dig igenom djungeln av bokstäver. Ta bokstaven på det träd du landar närmast och säg ett ord som börjar på den bokstaven.

## SVÅRT:

Kan du fler än fem ord som börjar på bokstaven, får du gå framåt tre steg!

## LÄTT:

Om du vet vad bokstaven heter, får du gå framåt tre steg!





## UNDER DISCENS VINGAR, KOM!

Här gäller det att ha koll  
på dina färger!

Kasta först ut discen. På  
fairway kommer du sedan  
se stenar med olika färg-  
markeringar.

Om du ser en färg som du  
har på dina kläder, så får  
du (om du vill) förflytta  
dig dit och kasta därifrån!



3



**FISTBUMP!**



**OBS! GUL KORG!**

På fairway finns det massor av händer att göra "fistbump" med. Men har du koll på vilken hand som är höger och vänster?

Gör en fistbump med den hand som är närmast där din disc landade. Håll koll på om det står "H" (Höger) eller "V" (Vänster) på handen.

Om du gör fistbump med rätt hand, så får du flytta fram din disc tre steg.

4



# DISCAR PÅ RYMMEN!



Någon har kastat snett här. Det sitter massor av discar som fastnat i trädstammarna. Kan du räkna dem alla?

Den som gissat närmast får lov att kasta först på nästa hål! (Och rätt svar hittar du på nästa tee)



# INTE NUDDA PARKEN!



Ta dig fram till korgen  
utan att träffa ett träd med  
"! " på.

## SVÅRT:

Träffar du ett träd med "! " får  
du ta fem steg bakåt från där  
discen ligger.

## LÄTT:

Träffar du ett träd med "! " får  
du ta tre steg framåt från där  
discen ligger.

**PS!** Rätt svar på hål 5: Det fanns 14 discar!

6



# FATTAR DU VAD SOM FATTAS?



7

På fairway kommer du se skyltar där du måste hjälpa till att berätta vad det är som saknas.

Stanna vid den skylt du landar närmast och försök klara uppgiften!

Om du lyckas får du flytta fram discen tre steg!





## GRÖN PIL/ RÖD PIL

Det är inte alltid lätt att hitta rätt i skogen, men pilarna hjälper dig!

Se till så att du kastar till höger om de röda pilarna och till vänster om de gröna pilarna, för att komma fram till korgen. (Och fråga en vuxen om du behöver hjälp!)

8





# LÅT SOM DEN LÅTER

**OBS! GUL KORG!**



Tänk vad olika saker kan låta. Och tänk att man ibland faktiskt kan låta precis som saker låter – bara genom att använda sin egen röst.

Titta på den skylt som är närmast där din disc hamnar. Och försök låta som den låter.

Om du lyckas får du ta tre steg framåt med discen!



HEJ,  
HUR MÅR DU?



OBS! GUL KORG!

Visst är det så att man kan känna sig på olika sätt? Ibland är man på gott humör, ibland är det någon annan känsla man har.

Leta efter "gubben" närmast där din disc landat. Och försök låtsas att du känner på samma sätt som gubben gör.

Om du lyckas får du lov att ta tre steg framåt med discen!

10

**FLOOR  
IS LAVA!**



Tänk dig att vägen fram till korg är lava. En sån tur att det finns stockar, stenar och annat som gör att du slipper bränna fötterna!

Se till att ta dig fram till korgen genom att nudda marken så lite som möjligt.



11



# KONST OCH KONSTIGT

Sista hålet på banan har inga extra utmaningar! Hål 12 är vår lilla konsthall i skogen.

Försök ta dig fram till korgen med så få kast som möjligt, men passa på att titta efter roliga och spännande saker längs vägen! Försök upptäcka konstverk som "Tee party", "Stamtavlor" och "Direktörsträden"...

