**Handwerk und Geschicklichkeit**

Heißer Draht

Wechselt euch ab, bis jemand den heißen Draht schafft.

Nagelstumpf

Findet heraus, wer die wenigsten Versuche braucht, einen Nagel in den Baumstumpf zu hämmern.

Knoten

Erstellt 10 verschiedene Knoten und zeigt sie der helfenden Person.

Zelt aufbauen

Baut eine Lokomotive aus dem gestellten Zeltmaterial. Stoppt die Zeit.

Schnitzen

Sucht euch Holz und schnitzt etwas. Das Motiv ist egal, aber die helfende Person muss hinterher verstehen, was es ist.