**SYNOPSIS – LEIRSKOLE I FORTIDEN**

Geir er i semifinalen i dataspillet Castle og laget hans går videre til finalen. Om de vinner får Geir råd til ny PC. Foreldrene minner ham på at han skal på leirskole.

Kanskje han kan gi dem råd over telefon? Avreisedagen inndrar moren mobilen på ordre fra læreren. Kompisen Madi står på døra og tripper, han gleder seg til eventyr.

På veien velter Geir ved gangfeltet fordi sekken er så tung. Læreren hans blir distrahert og krasjer Mazdaen inn under Tinius’ pappas Cayenne. Læreren sverger hevn over Geir.

De skal på vikingleir og Geir havner på gruppe med Madi, Tinius, Karen – og den nye samejenta.

Neste morgen skal de ut på tokt i pram, da det kommer en massiv buldring og en seig tåke. Når de endelig kommer ut av disen ser de land, men så forliser båten.

Alle kommer seg i land, men de oppdager snart at de befinner seg på en øy og at all bebyggelsen på fastlandet har forduftet.

OSV