



Foto: Leif Gro

SÆSONPLAN

PILTE

FORORD

STYREGRUPPEN FOR SÆSONPLANER

ANDERS F. TRANKJÆR OG METTE LA COUR



Velkommen til FDFs nye sæsonplansmateriale. Materialet er en udløber fra handlingsplansåret "Kredsen i centrum", hvor der var ønske om nye forslag til sæsonplaner og forkyndelse til hver enkelt klasse.

Materialet er blevet til ved hjælp af kredse, som har indsendt deres bedste møder, frivillige som har udarbejdet møderækker og indsamling af de bedste FDF-møder, som tidligere har været udgivet gennem forskellige kanaler. Du sidder altså med en samling af de bedste møder gennem tiderne klar til brug hjemme i din kreds.

TAG MÆRKER

Der er forslag til møder, som kan give følgende mærker: Bållaktiviteter, mad, musik, første-hjælp, leg, medie og kristendomsmærket. Husk at listen med mål under hvert niveau ikke er regler, men en vejledning til dig som leder. Læs mere om mærkerne og den bagvedliggende pædagogik på leder.FDF.dk/maerker

VIDENDELING I FDF

I FDF er vi rigtig gode til at lave vedkommende og fantasifulde møder, så husk gerne at dele dit bedste FDF-møde med din nabokreds, dit

netværk eller at indsende det til FDFs mødedatabase. Når vi på den måde videndeler i FDF får vi alle glæde af hinandens gode møder og vi holder fast i mødeudviklingen.

HVEM HAR BIDRAGET:

Mette Wolsgaard, Katja Rahbæk Henning, Lærke Støvring, Lars Sørensen, Ida Lund Petersen, FDF Karlslunde, FDF K 25 Brønshøj, FDF Aalborg 8 Nr. Tranders, FDF Ringsted, FDF Vester Hassing og FDF Skovlunde.

FORKYNDELSE

Til hvert møde er der et forslag til forkyndelse, der ofte relaterer sig til mødet. Til forkyndelsen er brugt en række bøger, samt hjemmesiden Detmedgud.dk. Se bøgerne i litteraturlisten bagerst i hæftet.

Rigtig god fornøjelse med det nye sæsonplansmateriale.

Må det inspirere til endnu flere gode FDF-møder!

Indhold

MÅNED	NAVN PÅ MØDE	SIDE
AUGUST	Optagelse i pilteklassen	4
	Samarbejdslege	5
SEPTEMBER	Bålaktiviteter 1	6
	Bålaktiviteter 2	7
	Piltene samler bær	8
	Piltene koger marmelade	9
OKTOBER	Papkasseridderne	10
	Fra jord til bord	11
	Alle Helgens Dag	12
NOVEMBER	Uhyggen breder sig...	13
	Indendørs pilteade	14
	Skabelsen	15
	Påskemøde	16
DECEMBER	Børne MGP	17
	Børne MGP	18
	Juleafslutning m. Børne MPG	19
JANUAR	Koder og hemmelig skrift	20
	Hvad laver præsten, når det ikke er søndag?	21
	Fireballs	22
	Drenge/pige aften	23
FEBRUAR	Lav dit eget instrument	24
	STOMP 1	25
	STOMP 2	26
MARTS	Teatersport	27
	Besøg den lokale...	28
	De vildeste lege	29
	Det store løb om verdens lande	30
APRIL	Lær de nye sange i March og Lejr	31
	Indendørs hockeystævne	32
	Friluftsliv i piltehøjde	33
MAJ	På opdagelse med vandkikkerter	34
	Omvendt fotoløb	35
	Pilte lege 1	36
	Pilte lege 2	37
JUNI	Reb og rafter 1	38
	Reb og rafter 2	39
	Sæsonafslutning - familiefest hos Holger Tornøe	40
	Litteraturliste	41

Vi holder mange møder i FDF, kredsmøder, planlægningsmøder, ledermøder og ikke mindst klassemøder. Klassemødet er klart det vigtigste, det er jo her FDF udfoldes og lever. Det er her børn og unge møder engagerede voksne med noget på hjerte uge efter uge.

ET GODT MØDE STARTER MED ET HEJ

Velkomsten er vigtig. Sørg for at byde alle dine børn/unge velkommen og lad dem mærke at de er blevet set. Det skaber tryghed for det enkelte barn, og viser at de er velkomne i fællesskabet.

Det er også med til at skabe tryghed blandt forældrene, at de kan se at deres barn bliver taget godt imod.

BYG ET FÆLLESSKAB

Sørg for at starte og slutte mødet i samlet flok, det er med til at bygge et fællesskab op. At sidde sammen giver altid anledning til små snakke, både barn til barn, men så sandelig også barn til voksen. Her deles måske en sjov historie henne fra skolen, eller en oplevelse fra weekenden. Det er vigtigt at tage sig tid til at lytte og kigge rundt, det giver en temperaturmåling på holdet og på det enkelte barn.

FDF er for mange børn/unge et hellested fra deres øvrige verden. Et sted hvor de kan slippe fri af den rolle som de har i skoleklassen, eller hvor de kan bryde ud af de magtstrukturer de er underlagt i hverdagen. I FDF er det måske den stille pige, der er den sejeste til at rappelle ned fra klatretårnet, eller den læsebesværede dreng, der er den bedste til at gennemskue en raftekonstruktion.

FÆLLESSANG

Syng en sang, fællessang løfter stemningen og humøret. I FDF har vi en lang og stolt tradition for fællessang, og med god grund. March & Lejr bugner at gode sange til alle aldersklasser. Børn elsker at synges også selvom du ikke

er den bedste sanger eller kan spille på et instrument. Du kan også bruge March & Lejr CD'en, som udkommer hver år, med sing-along versioner af sangene.

LEG MED

Det der gør FDF til noget særligt frem for så mange andre fritidstilbud, er at de møder voksne der er interesserede i netop dem! Det viser vi ved at lege med og ikke bare stille os på sidelinien og dirigere. Ligeledes er det vigtigt, at vi er med i aktiviteterne og ikke bare sætter vores børn/unge i gang med noget, og så benytter lejligheden til at tage en kop kaffe i køkkenet, nu ungerne er underholdt. Leg med og vær med på hele mødet, det gør det kun sjovere og mere givende at være FDF-leder!

GENTAGELSER ER DIN VEN

Genkendelighed i form af en fast struktur på mødet er vigtigt for nogle børn (særligt de mindste). Det giver ro hvis mødet startes på nogenlunde samme måde hver gang. Fortæl om hvad der skal ske på mødet i dag, og i hvilken rækkefølge. Det skaber en positiv forventning om det der skal ske, så børnene kan nå at glæde sig. Skriv mødets program ned på et stykke papir, det hjælper også dig selv med at have bedre overblik og gør det nemmere at koordinere med dine medledere.

AKTIVITETEN SKAL GIVE MENING

En af de gode ting ved FDF er, at du som leder, har friheden til at lave lige hvad du har lyst til med dine børn/unge. Det kan altid mærkes når du også synes mødeaktiviteten er spændende

eller sjov, og det smitter af på dine børn/unge. Du er, kan man sige, den bedste kvalitetssikring af aktiviteten.

FORKYNDELSE

For de mindste er det måske gode historier fra Bibelen med en lille morale, for de største det svar på store spørgsmål i livet og hvordan det leves. Vi er til daglig ofte ikke vant til tale med andre om vores tro, men vigtigheden bliver pludselig tydelig når man bliver mødt af spørgsmål fra både små og store om hvordan

Jesus gjorde dit eller hvad mon Gud mente med...

Vi skal ikke have svarene på alle de spørgsmål, men vi skal turde snakke med vores børn/unge om tro og tvivl, om Gud og Jesus. I materialet her er der forslag til forkyndelse til alle møderne, du er naturligvis velkommen til at lave din egen, hvis det giver mere mening for dig.

Optagelse i pilteklassen

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

At være pilt er noget helt særligt! Derfor skal man optages i klassen – hvor kun de bedste pilte kan komme ind. Der dystes i hold, da en rigtig pilt er en holdspiller.

Start med at holdene finder et holdnavn og et kampråb.

Føle-Kims-leg: Giv pilten bind for øjnene – gæt tingene, der føles på

Huske-Kims-leg: Almindelig Kims leg

Hurtig-Kims leg: En leder sidder bag et ud-

spændt lagen. Der kastet ting op over lagnet, som piltene skal identificere, inden tingen når ned bag lagnet igen.

Lugte-Kims leg: Giv piltene bind for øjnene og lad dem lugte til forskellige lugte.

Slut af med at lave en lille seance, hvor det pointeres, at de nu er blevet optaget i pilteklassen.

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap.1

MATERIALER

10 ting til føle-Kims leg. Ikke skarpe eller spidse ting

10 ting til huske-Kims leg

10 ting til hurtig-Kims leg

10 ting med forskellige lugte f.eks. krydderier.

Samarbejdslege

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Piltene skal lære hinanden at kende og arbejde godt sammen, hvis de skal kunne klare piltelivets strabadser. Har du en stor pilteklasse, kan du med fordel dele dem ind i hold.

Tillidsleg: En pilt i midten af de andre pilte,

som danner en tæt rundkreds. Piltene i midten lader sig roligt vælte bagover til piltene griber ham og skubber ham blidt videre.

Humpe-dumpe-fodbold: Se legedatabasen på fdf.dk

Kast æg: Se legedatabasen på fdf.dk

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap.2.

MATERIALER

Reb til at binde piltenes ben sammen med
Fodbold

Kegler eller andet, der kan gøre det ud for mål

En bakke æg.

Bålaktiviteter 1

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude. Dette møde er 1 ud 2.

AKTIVITET

Piltene skal nu tage dolkemærket. Som tumlinge har de allerede stiftet bekendtskab med dolken og kender de basale dolkereglene. Lad

nu piltene øve sig, og indvi dem i regler og brugen af øksen også.

Lad dig inspirere af målene for bålmærket, niveau 3 på leder.fdf.dk

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap.3

MATERIALER

Dolke, hvis piltene ikke har deres egen

Økser

Brænde

Huggeblok

Bålaktiviteter 2

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude. Dette møde er 2 ud af 2.

AKTIVITET

Arbejd videre fra sidste gang med at gøre piltene fortrolige med dolk og økse. Lad piltene hugge brænde og tænde bål. Slut af med at lave en bananbåd eller æblebåd over bålet

– se beskrivelse på leder.fdf.dk

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap. 4.

MATERIALER

Brænde
Dolke
Økser
Bananer
Brun Farin
Æbler

Piltene samler bær

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude. Dette møde er 1 ud af 2. Mødet er udarbejdet, så I kan tage mad-mærket niveau 3. Husk altid at tilpasse aktiviteterne og mærkeniveauet efter din kreds.

AKTIVITET

Tag piltene med i skoven, til brombærkrattet eller der, hvor I kan samle bær. På næste møde

skal I nemlig koge marmelade af bærene. Krydr bærindsamlingen med lidt forskellige lege. Det er oplagt at lege gemmeleg, når I er udenfor i krat.

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.25.

FORBEREDELSE

Piltene skal til næste gang medbringe et marmeladeglas.

MATERIALER

Skåle, spande eller poser til at samle bær ind i.

Piltene koger marmelade

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde. Dette møde er 2 ud af 2. Mødet er udarbejdet, så I kan tage mad-mærket niveau 3. Husk altid at tilpasse aktiviteterne og mærkeniveauet efter din kreds.

AKTIVITET

Kog marmelade sammen med piltene. Sæt enten flere gryder på komfuret eller lad piltene koge deres marmelade på trangia. Gør, hvad I

bedst kan overskue.

Husk at indlægge forskellige lege, så der sker andet end at koge marmeladen.

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.25.

FORBEREDELSE

Se forslag til opskrift [her](#)

Opskriften er på jordbærmarmelade, men I laver det bare af de bær, I har fundet.

MATERIALER

Se opskriften.

Papkasseriddere

Dette møde er indsendt af FDF Karslunde

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Hvert hold har en borg af lige mange papkasser. Legen blæses i gang, og det gælder nu om at stjæle papkasser fra den anden borg. Man må tage én papkasse af gangen, og når man har en papkasse i hånden, har man helle. Har man ikke en papkasse i hånden, kan man

blive fanget. Bliver man fanget af en fra det andet hold, slås der sten-saks-papir. Taberen ryger i fangehullet i sin egen borg (man står bare lige bag ved borgen) og bliver først befriet, når en fra eget hold kommer med en papkasse til borgen. Legen slutter når det ene hold har alle papkasser eller når I ikke kan løbe mere. Så tælles der papkasser op, og det hold med flest har vundet.

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap.7.

MATERIALER

Mange papkasser (min.20), spørg fx i dit lokale supermarked om de vil lægge papkasser fra til dig.

Fra jord til bord

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde – alt efter, hvem I besøger.

AKTIVITET

Lad piltene indgå i de daglige rutiner og se hvordan livet som landmand (eller hvem I nu besøger) er. Mødet kan evt. udbygges til en

række møder, som ender ud i et møde, hvor piltene laver mad fra bunden (Evt. is, franskbrød).

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap. 8.

FORBEREDELSE

Træf i god tid en aftale med den landmand/biavler/frugtplantage-ejer m.m. I ønsker at besøge.

MATERIALER

Alle Helgens Dag

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde. Dette er 1 møde ud af 2.

AKTIVITET

Lygter

Piltene får udleveret en roe eller et græskar. Græskar er de dyreste og flotteste; men store roer kan også bruges. Toppen skæres af. Dernæst udhules den, og der skal skæres øjne, næse og mund.

Vælger I at bruge græskar, kan I med fordel gemme indmaden og bruge den til at bage en kage. Frys kagen ned og spis den til næste møde.

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap.9.

MATERIALER

Græskar eller roer

Skeer

Knive

Ingredienser til en kage, hvis I vælger at bage den.

Uhyggen breder sig...

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde. Dette møde er 2 ud af 2.

AKTIVITET

Tænd lygterne, som I lavede på sidste møde og lad stemningen sprede sig. Fortæl spøgelses-

historier og lydt til mørkets lyde. Spis kagen, som I bagte til sidste møde.

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap.10.

FORBEREDELSE

Tag græskarkagen op af fryseren.

MATERIALER

Fyrfadsllys
Lighter/tændstikker.

Indendørs pilteade

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Del piltene ind i forskellige lande alt efter, hvor mange pilte der er. Hvert land udvælger en fra holdet til at være den hurtige, den kloge, den stærkeste, den modigste og jokeren (udvid med ”personer”, hvis der er flere på holdet)

Piltene dyster nu i følgende kategorier:

Den hurtigste: Piltene løber om kap med en telefonbog mellem knæerne.

Den klogeste: Piltene får udleveres et ukogt æg og en rulle kontortape.

Hvordan kan det lykkes med de udleverede materialer at kaste ægget ned fra 2 meters

højde uden, at det går i stykker?

Den stærkeste: Hvem kan holde en ½ liters flaske halvt fyldt med vand i længst tid? Flasken holdes i strakt arm

Den modigste: Giv piltene bind for øjnene. Fyld 4 skåle med kold havregrød og læg en ting i hver skål (ingen skarpe genstande!). Lad piltene identificerer tingene med fingrene.

Jokeren: Piltene får hver en flad papkasse eller presenning. Piltene skal nu stå på denne samtidig med, at han får papkassen vendt. (Dette gøres ved at bøje et hjørne og stille sig der, mens resten vendes)

Slut af med en ceremoni, hvor vinderen af de enkelte kategorier hyldes!.

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap.11.

MATERIALER

Telefonbøger, æg, kontortape, ½ liters flaske, skåle, papkasse/presenning.

Skabelsen

PROGRAM

- Velkommen og sang
- I dag skal vi...
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

På Skabelsens løb (stjerneløb)

Post 1:

I et helt mørkt rum med borde og stole rundt omkring er der gemt en lampe. Piltene skal nu finde lampen og tænde det.

Post 2:

Skabe himlen og jorden. Piltene skal lave et maleri af himlen og jorden med ting de finder i naturen.

Post 3:

Fisk og fugle. Fang fisk. Lav fisk af papir og sæt en papirklips på og en magnet med fire snore på. Læg fiskene i et bassin (eller en ring lavet af reb). Nu skal piltene have en snor hver og fange fisk uden at gå ind i bassinet.

Post 4:

Alle levende væsner. Krybdyr, kvæg og alle vilde dyr. Nævn/skriv så mange dyr I kan, som ikke er fisk eller fugle. Evt. på tid.

Post 5:

Mennesket. Evt. fælles holdene mod hinanden samtidig. Giv holdene udfordringer som at de kun må have 3 hænder, 2 fødder og 1 numse til at røre jorden.

FORKYNDELSE

Læs skabelseshistorien for piltene og lad dem herefter gætte hvilke poster, der passer til hvilke dage i skabelsen.

Syng nr. 37 i March & Lejr.

FORBEREDELSE

Mørklægge et rum

Lave papir fisk.

MATERIALER

Hvad skal jeg bruge for at gennemføre mødet?

En lampe/lommelygte

Papir

Papirklips

Magnet

Snor

Påskemøde

PROGRAM

- Velkommen og sang
- I dag skal vi...
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde og ude.

AKTIVITET

Snak om påske, mens piltene maler på hårdkogte æg med tusser og klippe gækkebreve. For at forklare om påske på en anden måde kan I se et videoklip fra Snapperklubben om påske. <http://www.snapperklubben.dk/video-klip/> f.eks. klippet, der hedder ” Påskeugen - Hvorfor holder vi påske?”

Når I er færdige indenfor og alle børn har pyn- tet et æg skal I ud og finde en bakke og lave æggekast/tril. Æggene skal trilles ned af bakken og så gælder det om sidst at få smadret sit æg, dog skal ægget også helt ned af bakken, kommer det ikke det må man trille om.

FORKYNDELSE

Indgår som en del af mødet.

FORBEREDELSE

Koge æg

MATERIALER

Hårdkogte æg

Tusser

Projekter og computer med internet

Papir og sakse.

Børne MGP

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde. Dette møde er 1 ud af 2.

AKTIVITET

Del piltene op i hold. Lad enten børnene selv skrive tekst (og evt. også melodi), så de får lavet deres helt egen sang. Brug evt. melodier-

ne fra March og Lejr.

Hjælp børnene på vej med sangteksterne ved at spørge om forskellige ting – så som: Hvad snakker dig og vennerne om? Hvad er det bedste du ved at lave sammen med dine venner? Husk at adsprede med en leg hist og her.

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap.12.

MATERIALER

Papir til at skrive på, blyanter eller tuscher, CD-afspiller, March og Lejr-CDer.

Børne MGP

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde. Dette møde er 2 ud af 2.

AKTIVITET

Lad piltene øve sang og evt. koreografi til deres MPG-nummer, som de skrev sidste gang.

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap.13.

MATERIALER

Papir til at skrive på, blyanter eller tuscher, CD-afspiller, March og Lejr-CDer, evt. udklædningstøj.

Juleafslutning med børne-MGP

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Spis risengrød sammen med børnene og deres forældre.

Efter maden kommer det store MGP-show, hvor

børnene optræder med deres sange.

FORKYNDELSE

Læs juleevangeliet.

FORBEREDELSE

Send invitationer ud til forældrene i god tid.

Lav risengrød.

MATERIALER

Ingredienser til risengrød, CD-afspiller, March og Lejr-CDer, ting til bordopdækning.

Koder og hemmelig skrift

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Introducer piltene til morsealfabetet og lad dem skrive små hemmelige breve til hinanden.

Vis også børnene, hvordan man skriver med usynlig skrift (citronsaft) og får det frem ved at varme papiret over et stearinlys.

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap.14.

MATERIALER

Morsealfabet (enten i stor størrelse eller flere små), papir, blyanter, citronsaft, vatpinde, stearinlys og tændstikker.

Hvad laver præsten, når det ikke er søndag?

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde – i kirken.

AKTIVITET

Lad præsten fortælle om arbejdet som præst.

Mange børn tror, at præsten kun arbejder om søndagen.

FORKYNDELSE

Mon ikke præsten gerne vil fortælle sin yndlingshistorie?

FORBEREDELSE

Træf en aftale med præsten i god tid.

MATERIALER

Fireballs

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Instruer piltene ordentligt i brugen af og legen med fire balls. Hvis man ikke er forsigtig, kan det være farligt.

Lad piltene stå i en cirkel og forsigtigt sparke fire ball'en til hinanden. Lad piltene rører ved bolden og kaste den til hinanden, hvis de tør.

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap. 15.

FORBEREDELSE

Senest 24 timer før dit piltemøde, ruller du bolde af bomuldsлагnet. Husk at rulle dem stramt og binde knuder undervejs. Boldene ligger i plastikspanden, hvori der også hældes sprit. Boldene skal være dækket af sprit. Husk at spanden skal dækkes med et låg.

MATERIALER

Sprit, bomuldsлагner, spand med en form for låg, lighter.

Dreng- og pigeaften

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde.

Mødet er opdelt i aktiviteter for drenge og piger. Prøv evt. at bytte så drengene laver pigeaktivitet og omvendt.

AKTIVITET

Drengaktivitet:

Klatre i træer og leg vilde lege udenfor (Belgisk

bankebøf, se legedatabasen,) lær drengene, hvordan man skifter hjul på en bil, leg med legoteknik eller lignende.

Pigeaktivitet:

Find sminkekassen frem og lad pigerne sminke hinanden og lederne. Alternativt kan I lave ansigtsmasker, se hvordan **her**.

FORKYNDELSE

Pilte Peter, kap.16.

MATERIALER

Sminkekassen fra kredshuset.

Lav dit eget instrument

Dette møde er udarbejdet af Lærke Støvring

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Kan både laves inde og ude. Dette møde er første møde af tre omkring STOMP.

AKTIVITET

På dette møde skal piltene lave deres egne instrumenter, som de skal bruge til at spille STOMP med på de efterfølgende møder. Det er ikke svært at lave egne instrumenter. I princippet kan man helt selv bestemme hvordan ens instrument skal se ud og i hvilket materiale, så længe den kan sige en lyd eller flere. Man kan lave mange sjove instrumenter af skrald og skrot man finder. Find gerne inspiration på internettet.

Her er eksempler på enkle instrumenter, man kan lave mange af.

Claves: Laves af trærundstokke. 2 stokke på hver ca. 20 cm saves af og slibes med sandpapir. Nu har du et sæt claves.

Franskbrød/Fisk/Guiro: Sav en passende længde af et plast nedløbsrør. Sav nu en masse riller (gerne med skrå snit). Slib med sandpapir. Brug

en trommestik eller en tynd pind til at køre over rillerne. (Dette instrument kan være lidt svært at lave selv).

Rasleæg: Kan laves på mange måder. Brug små filmrulledåser med låg og put ris, sand eller tørrede ærter i. Man kan også bruge et paprør fra en toiletrulle og putte ris i og lukke enderne med pergamentpapir. Find selv dåser eller små beholdere som kan indeholde fx ris.

Man kan også lave trommer af lerurtepotter med pergament som skind. Eller en tamburin af kapsler på en ståltråd.

FORKYNDELSE

Syng en sang og læs "De tre prinser fra Filippinerne" i Gud og hvermand.

FORBEREDELSE

Køb/skaf materialerne. Find inspiration til instrumenter på internettet.

MATERIALER

Plastrør og rundstokke kan købes i et bygge marked. Tykkelsen på rundstokke skal helst være 2 cm.

Beholdere til rasleæg kan findes overalt, gem fx paprør fra toiletruller, filmrulledåser, mælkekartonner eller plastbøtter.

Ris eller tørrede ærter.

Husk: sav, målebånd, blyant og sandpapir.

STOMP 1

Dette møde er udarbejdet af Lærke Støvring

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude eller inde, afhængigt af hvor meget I må larme udenfor! Møde 2 af 3.

AKTIVITET

Nu skal der spilles på de hjemmelavede instrumenter. STOMP er en musikaktivitet hvor man spiller på alt andet end rigtige instrumenter. Det er ikke særlig svært at få til at lyde godt og alle børn kan være en del af det uden de store musikalske forkundskaber.

Man deler børnene ind i nogle grupper:

- 1) Stortromme/puls funktionen.
 - 2) Trommerytme
 - 3) (Anden trommerytme)
 - 4) Rytmer på fx koste, rasleæg eller klaves.
- Rytmerne du vælger kan være meget enkle, så er de nemmere at huske og instruere i. Det er altid en god ide at vælge rytmer som fylder hinandens tomrum ud. Hvis der er en rytme som ligger på 1 og 2 slaget i en takt, så sørg for at der i en anden rytme ligger noget på fx 3 og 4 slaget.

Man kan med fordel give de forskellige rytmer navne så børnene kan huske rytmen, fx løf med løg.

Før man går i gang med STOMP stykket så sørg for at alle børn lærer alle rytmer. Tag en rytme af gangen, vis hvordan den skal spilles og få så alle børnene med.

STOMP: Start med at sætte stortromme rytmen i gang. Når den kører kan du sætte den anden trommegruppe ind, evt. yderligere en trommerytme og til sidst rytmegruppen med fx klaves. Vær som leder med til at støtte op om rytmerne de enkelte grupper spiller, fx ved at have en leder med i hver gruppe. Husk vær tydelig når du viser rytmerne og hjælp børnene hvis de falder ud af rytmen.

Man kan gøre musikstykket mere spændende ved fx at sætte de forskellige rytme grupper ind og ud ved tegn. Eller man kan lave et break. Her stopper alle med at spille på samme tid, så kan man fx råbe noget i kor, at alle spiller den samme rytme eller man danser en vild dans. Husk at sætte alle rytme grupper ind igen, fx ved at tælle ind eller give tegn. Dette skal øves nogle gange, men bliver rigtig sjovt når børnene kan det.

FORKYNDELSE

Syng en sang og læs historien "Manden og konen der inviterede Gud til middag" i "Gud og hvermand".

FORBEREDELSE

Forbered et STOMP stykke med 4-5 forskellige rytmer. Du kan finde en masse inspiration til rytmer og groove på nettet, fx youtube. Tjek bogen: "SDS sang, dans og spil" af Kirsten Juul Jørgensen.

MATERIALER

Til dette møde bruges de hjemmelavede instrumenter fra forrige møde. Og andet skrammel som lyder fedt at spille på. Få fx fat i nogle store murbaljer til at spille tromme på, eller spande. Samt koste, det gir en rigtig fed lyd når der fejes. Husk trommestikker af fx tynde grene til alle instrumenter.

STOMP 2

Dette møde er udarbejdet af Lærke Støvring

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude eller inde afhængigt af vejr og vind. Møde 3 af 3.

AKTIVITET

Vi øver videre på de rytmer vi lærte på sidste møde. Der kan evt. udvides med flere breaks. Eller endnu et STOMP nummer.

På dette møde er det oplagt at man inviterer forældrene til koncert sidst på mødet, fx den sidste halve time. Man kan evt. gøre lidt ud af det og aftale at børnene skal være klædt lidt

ud. Samt servere kaffe og saftvand. Og børnene synes også det er sjovt med et bandnavn. Man kan som alternativ invitere nabokredsen til koncert eller spille STOMP numret til et kredsarrangement.

FORKYNDELSE

Syng en sang og læs derefter ”Fodsporene i vandet” fra Gud og hvermand”.

FORBEREDELSE

Sørg for at invitere forældre og lave kaffe og saftvand.

Evt. forberede endnu et STOMP nummer som børnene skal lære på mødet.

MATERIALER

STOMP materialer som blev lavet og brugt på de foregående møder.

Kaffe, the, saft osv. til forældre.

Teatersport

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Del piltene ind i hold a 3-4 personer. Lad dem finde og øve sketches, så de kan opvise dem for hinanden inden mødets afslutning.

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.17.

MATERIALER

Udklædningstøj, sketchbøger.

Besøg den lokale...

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde.

AKTIVITET

Hver by har sine egne seværdigheder eller virksomheder, som er et besøg værd (Falck-stationen, brandstationen og politistationen er

altid spændende at besøge for en pilt)

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.17.

FORBEREDELSE

Træf en aftale med den virksomhed, I ønsker at besøge og snak med piltene på mødet før, om hvad det er for en slags virksomhed, så de er forberedte.

MATERIALER

De vildeste lege

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Pilte elsker vilde lege!.

Leg følgende lege – se beskrivelserne på lege-
ne i **FDFs legedatabase**.

Belgisk bankebøf

Her kommer vi

FDF Bordfodbold

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.17.

MATERIALER

Afhænger af de lege du vælger.

Det store løb om verdens lande

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde.

AKTIVITET

Post 1 – Skotland. Holdet får hvert et stykke vandslange med huller i, som naturligvis er en sækkepibe. Holdet skal nu hjælpes ad med at holde fingre for hullerne, så en ballon kan pustes op.

Post 2 – Italien. Lav en gondol af en agurk og

sejl med den.

Post 3 – Tyskland. Deltagerne skal lave deres egen yndlingshotdog med bind for øjnene.

Post 4 – Frankrig. Holdet skal bygge Eiffeltårnet i sugerør

Post 5 – Kina. Flyt en portion ærter fra en skål til en anden ved hjælp af spisepinde.

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.18

MATERIALER

Vandslange, balloner, agurker, ingredienser til hotdogs, stopur, sugerør, ærter, spisepinde, bue og pil.

Lær de nye sange i March og Lejr

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Klassen deles i mindre hold, som hver skal opføre en eller flere af de nye sange for de andre.

Hvert hold får udklædningstøj og CD-afspiller/computer/iPod m.m samt en cd med de sange, som de skal optræde med.

Efter sangene afgives stemmer holdvis. Man kan selvfølgelig ikke stemme på sin egen.

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.19.

MATERIALER

Udklædningstøj, noget til at afspille musikken på, evt. høretelefoner.

Indendørs hockeystævne

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Del piltene op i et lige antal hold, som kan dyste mod hinanden. Første dyst går ud på at lave hockeystave af avispapir. Lad piltene bruge

deres fantasi (en måde er at folde avisen ud og så rulle den sammen. Sæt tape på for at holde den fast).

Placer borde som mål og lad kampen gå i gang. Holdene, som ikke dyster, fungerer som heppekor.

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.20.

MATERIALER

Aviser, tape og en blød bold.

Friluftsliv i piltehøjde

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Piltene skal i dag bygge deres egne bivuarker.
Byg ved jeres kredshus eller gå hen et sted,

hvor der er godt at bygge.

Se hvordan I kan bygge en bivuak på dette link til Skolen i skoven

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.21.

MATERIALER

Se under linket på hjemmesiden hvilke materialer I skal bruge.

På opdagelse med vandkikkerter

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Piltene hjælper med at sætte plastik for den ene ende af tæpperøret. Plastikken tapes fast med gaffatape.

Lad piltene gå på opdagelse i den nærmeste

sø, å, bæk eller lignende. Kan piltene finde de dyr, de kan se, i bøgerne?

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.22.

FORBEREDELSE

Skær tæpperørerne i passende størrelser.

MATERIALER

Tæpperør, plastikposer og gaffatape. Evt. bøger a la "hvad finder jeg i åen" (Kan lånes på biblioteket).

Omvendt fotoløb

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Del piltene ind i hold, så der er mindst en med en telefon, som kan tage billeder.

Piltene skal tage billeder af følgende ting med deres telefoner:

- 1) Forsiden af dagens BT
- 2) En vaffelis med tre kugler

- 3) En pilt med uniform, som gør en anden person (ikke FDFer) en tjeneste
- 4) Et musikinstrument
- 5) Et vejskilt
- 6) Et ægtepar med en pilt imellem sig
- 7) Et egetræ
- 8) Et gruppebillede på hovedet
- 9) FDF når det er bedst!

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap. 23

MATERIALER

Sedler med beskrivelse af de ting, som piltene skal tage billeder af. Kan evt. også sendes som sms til piltene

Piltelege 1

Dette møde er udarbejdet af Ida Lund Petersen

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Legene er udendørs lege. Men kan med god plads også leges indendørs.

AKTIVITET

Kluddermor

FDFerne skal stå i en rundkreds med hinanden i hænderne. En FDFer sendes ud af rundkredsen og skal gå lidt væk og stille sig med ryggen til. Imens skal de andre kludre sig sammen i en stor klump, uden at give slip på hinandens hænder. Når FDFerne er færdige med at kludre sig sammen kaldes: "kluddermor, kluddermor kom", FDFeren som har været sendt ud af rundkredsen kommer nu og skal kludre de andre ud, når/hvis det lykkedes vælges en ny til at være kluddermor.

Huskeleg

En snor hænges op i en række træer, der skal være 7-10 meter snor i alt. På snoren hænges en række ting som minder om FDF eller kirken fx en dolk, mug, kors, march og lejr, forbunds-skjorte, et stykke brænde, et besnørings reb, en refleks, en trangia osv. FDFerne får bind for

øjnene og føres hen til stedet hvor tingene hænger. De skal nu på skift enten enkeltvis eller i hold føle sig frem til de ting som hænger på snoren. Ved enden af snoren skal de se hvor mange ting de kan huske.

Sygehus

En firkantet bane markeres. FDFerne placeres på banen. En eller to udvælges til at være "Sygdom", den eller disse skal nu fange de andre FDFere, hvis man bliver fanget skal man ligge sig ned. De andre FDFere skal nu sørge for at bærer den som er blevet tigget af sygdommen, til sygehuset. Der skal være to FDFere til at bærer den syge. Sygehuset er på ydersiden af den ene af firkantens sider. Mens patienten bliver båret er både patient og bærere i helle. Det gælder om for FDFerne at få alle raske, mens det gælder om for "sygdommen" at gøre så mange så muligt syge.

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.5.

MATERIALER

Huskeleg

En lang snor til at hænge ting i. En masse forskellige ting til at hænge på snoren. Et papir til lederen hvor han/hun kan krydse de ting af som er husket.

Sygehus

Noget til at markerer banens fire hjørner.

Piltelege 2

Dette møde er udarbejdet af Ida Lund Petersen

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude mens det er mørkt, gerne i skov eller lidt kuperet terræn hvor der er mulighed for at gemme sig. Tidsrammen for legen er ca. 40-60 minutter alt efter hvor stort et område der leges i.

AKTIVITET

Lygten i spanden

FD'erne får fortalt i hvilket område der leges fx i en skov. Et sted udvælges til at være base. Et sted i skoven placeres en spand hvori en rød cykellygte lægges. Det gælder nu om for

FD'erne at finde frem til spanden og ligge en seddel med deres navn eller holdnummer deri. Men de skal passe på, for der går politi (ledere) rundt. Hvis en af FD'erne bliver lyst på af politiets lygte skal de aflevere deres seddel til politiet. Det gælder om for FD'erne at ligge så mange sedler med deres navn/holdnummer i spanden så muligt inden tiden er gået, den/det hold som har flest sedler i spanden når tiden stopper, har vundet legen. For at gøre legen lidt sværere kan man stille spanden i et lidt åbent område, så der skal løbes det sidste stykke for at komme sin seddel i spanden.

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.6

MATERIALER

Papir, noget at skrive med, en spand, en rød cykellygte, nogle ledere til at være politi, plus lygter til lederne.

Reb og rafter 1

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude. Møde 1 af 2.

AKTIVITET

Brug dette møde på at tage pionermærket,

niveau 3.

eller

Lær piltene, hvordan man bygger stridsvogne og konkurrer mod hinanden.

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.26.

MATERIALER

Reb, rafter.

Reb og rafter 2

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude. Møde 2 af 2.

AKTIVITET

Brug dette møde på at tage pionermærket, niveau 3 og brug en karrusel med piltene.

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.27.

MATERIALER

Reb og rafter.

Sæsonafslutning – familiefest hos Holger Tornø

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde.

AKTIVITET

Til selve festen serverer lederne og sørger for god fest stemning. Lad en af lederne være hovedpersonen, men del ellers rollerne ud. Sørg for at en anden leder holder tale undervejs.

Forslag til roller:

Holgers mor

Holgers far

Holgers irriterende lillesøster

Ludvig Valentiner

Dronning Margrethe

Byens borgmester

Den pinlige onkel som råber meget højt.

FORKYNDELSE

Pilte Peter kap.28.

FORBEREDELSE

Mødet inden får deltagerne en invitation med hjem.

MATERIALER

Saft, boller, pynt til bordopdækning. Tjenertøj til lederne.

Litteraturliste

Til forkyndelsen er brugt følgende bøger:

Den lille bibel for børn – historien om Guds kærlighed. Skrevet af Karsten H. Petersen

Fortællinger om Gud og Hvermand. Skrevet af Jakob Rönnow

detmedGud.dk – tværorganisatorisk webside om forkyndelse

Frederiks Flyverdragt. Skrevet af Esben Nyholm og Henrik G. Lund

Pilte Peter. Skrevet af Marianne Vangsgaard Torbensen

Trosbekendelsen – et spadestik dybere. Skrevet af Susanne Chordt Hansen

Lad os lege i livstræet. Skrevet af Anna Simonsen Jensen, Betir Weigand Berg, Arne Mårup, Anders Mårup, Thea Bjöklund Larsen og Karen Transe Rønne-Munch

Larver og Guldsmede. Skrevet af Doris Stickney. Unitas Forlag

De fleste af bøgerne kan købes på **55nord.dk**