

Indhold

Indledning

En del af FDFs lederuddannelse.....	2
Målbeskrivelse	2
Hvorfor leg og fantasi?	2
Materialets opbygning.....	3
Lærte du noget?.....	4
Praktikopgaven	4
Forslag til weekendprogram	5

Fantasi, 1. modul

Råd og vejledning.....	8
Teori	9
Øvelse.....	10
Hvordan kan det gøres?	12

Skuespil, 2. modul

Råd og vejledning	14
Teori	16
Øvelse.....	20
Hvordan kan det gøres?	22

Leg, 3. modul

Råd og vejledning	25
Teori	27
Øvelse.....	30
Hvordan kan det gøres?	35

Temaer og rammer, 4. modul

Råd og vejledning	37
Teori	40
Øvelse.....	43
Hvordan kan det gøres?	44
Bilag.....	48

Fortælling, 5. modul

Råd og vejledning	53
Teori	55
Øvelse.....	61
Hvordan kan det gøres?	63

Indledning

En del af FDFs lederuddannelse

Leg og fantasi er et kernekursus i FDFs lederuddannelse. Kurset afvikles i distriktet/landsdelen og er en del af distriktets lederskole-virksomhed. Leg og fantasi-kurset er et af fire kernekurser.

Kernekurserne er et af elementerne i FDFs samlede lederuddannelse.

Kernekurserne er karakteriseret ved at der sættes fokus på nogle grundlæggende FDF-færdigheder, og at kursusedtagerne herigennem får konkrete værktøjer til det videre arbejde i kredsen.

Målbeskrivelse

Formålet med kernekurset er at give kursusedtagerne en forståelse for, at leg og fantasi er en vigtig del af børn og unges udvikling, samt at FDFs arbejdsformer skal have legen og fantasien som kendetegn.

Samtidig er det målet at styrke deltagernes motivation for leg og fantasi gennem egne oplevelser, og ved at give kursusedtagerne konkrete værktøjer til planlægning af aktiviteter, hvor leg og fantasi er omdrejningspunktet.

Hvorfor leg og fantasi?

Leg som begreb nævnes både i FDFs værdigrundlag og i lederidealet. Legen er et helt afgørende element, når børn og voksne er sammen i FDF. Både den spontane og frie leg, der opstår i forbindelse med eller mellem andre aktiviteter, og den organiserede leg hvor legen bliver en samværsform, for eksempel eventyrløbet, indianersommerlejren og mørkelegen.

I disse tilfælde understreger legen fællesskabet, og legen bliver samtidig et vigtigt pædagogisk redskab, især når lederen er aktiv og med i legen.

Legen er med til at skabe venskaber, bryder grænser, udvikler mod og robusthed, skaber selvværd hos den enkelte og er et synligt udtryk for livsglæde.

At vi i FDF prioriterer legen højt skyldes, at vi gennem legen kan finde nogle kvaliteter som det er svært at finde andre steder. I vores dagligdag er voksne og børn som regel adskilt det meste af dagen. Den fysiske krævende hverdag bliver mindre – meget arbejde er stillesiddende – ligesom den fysiske kontakt mellem mennesker bliver mindre, i takt med informationsteknologiens udbredelse. Som modspiller til denne udvikling kan legen være et vigtigt redskab.

Legen udvikler fantasien – og omvendt. Det er vigtigt, at man bruger sin fantasi både som barn og voksen. Igennem fantasien kan vi bryde grænser ned, og det bliver legalt at lege sig ind i en anden verden. Børns fantasi er ofte en utæmmelig størrelse, og når den kombineres med den organiserede leg, skabes en eventyrverden, der er helt på barnets betingelser – hvor den voksne er med som det opmuntrende og trygge element.

Med legen og fantasien som redskab, kan vi gøre fantastiske eventyr og historier levende og virkelige, som de møder og oplever dem i bøger, computer, tv og film. Gennem legen og fantasien kan barnet få lov at prøve forskellige roller og livsformer af, og den voksne kan finde barnet i sig selv.

Materialets opbygning

Kurset er bygget op omkring en fast skabelon, der begynder med en indledning til kerneområdet. Her beskrives kerneområdet, formålet, opbygningen af materialet samt praktikordningen. Herefter tages der fat på de konkrete emner, der udgør hvert deres modul:

- Fantasi
- Rollespil
- Leg
- Temaer og rammer
- Fortælling

Til dette kursus er der desuden lavet et eksempel på, hvorledes hele kurset kan afvikles.

Inden for hvert af de fem moduler er der udvalgt mellem 4 og 6 emner/grundfærdigheder som der skal undervises i. Til hvert modul er der afsat mellem 1 1/2 og 2 1/2 timer. Hvert enkelt modul er bygget ens op og vil bestå af fire hovedafsnit:

- Råd og vejledning
- Teori
- Øvelser
- Hvordan kan det gøres

Råd og vejledning

Er skrevet til instruktøren. Det indeholder en målbeskrivelse og et eksempel på en lektionsplan for det enkelte modul. Lektionsplanen skal betragtes som et forslag. Afviklingen af hvert enkelt modul må tilpasses de aktuelle forhold. Det er ikke afgørende om forslaget følges, men at MÅLET for det enkelte modul opnås. Der vil i et vist omfang også være skrevet råd til instruktøren, som ikke udleveres til kursusedtagerne.

Teori

Er beskrevet ud fra et grundprincip, hvor der er sat fokus på det grundlæggende i emnet. Således er det ikke beskrevet ud fra en FDF-ramme, men således at det ville kunne bruges i andre sammenhænge også. Teorien er på én gang baggrundsviden til instruktøren og et færdigt materiale til kursusedtagerne. Teori-afsnittet skal udleveres til kursusedtagerne.

Øvelser

Indenfor hvert emne er givet en række øvelsesforslag. Det er ikke målet at præsentere så mange som muligt, men at kursusedtagerne tilegner sig grundviden og afprøver færdigheder inden for et på forhånd udvalgt emne. Afviklingen af øvelserne på kurset må naturligvis tilpasses de givne muligheder og årstiden. Selve øvelserne og deres sværhedsgrad skal tilpasses kursusedtagerne og deres forudsætninger. Øvelserne udleveres til kursusedtagerne i det omfang det måtte være relevant.

Hvordan kan det gøres

Som afslutning på et modul gennemgås hvorledes grundfærdighederne kan indpasses i en mødesammenhæng. Denne opsamling foregår i dialogform, så materialet skal udleveres til kursusedtagerne, således at kursusedtagerne kan tilføje gode erfaringer og råd undervejs.

Følgende emner bør indgå i dialogen.

- Hvordan planlægges og afvikles grundfærdigheden i de forskellige klasser, hvilke niveau skal bruges hvornår.
- Hvilke rammer, sange og ritualer er velegnede.
- Hvordan kan det indpasses i en sæsonplan.
- Hvordan kan grundfærdighederne udvides i forhold til vores mærkestof.

Lærte du noget ?

En af tankerne bag kernekurserne er, at lave kurser hvor indlæring af færdigheder er sat i fokus. Den enkelte kursusedtager skal altså yde en præstation og være en aktiv medspiller for at få noget ud af kurset. For at kursusedtagerne kan lære så meget som muligt, er det vigtigt at øvelserne forgår på deres niveau. Om øvelserne gives som enkeltmands-opgaver, gruppe eller alle i fællesskab, skal være afhængig af det valgte emne.

En anden meget vigtig ting er instruktørens tilbagemeldinger. De skal være konstruktive og der skal gives både personlige og kollektive tilbagemeldinger. Opgaverne skal løses inden for den fastsatte tid, og undskyldninger som ”jeg nåede det ikke fordi...” eller ”hvis jeg havde vidst det så...” duer ikke.

Alle skal føle, at de får noget med hjem. Derfor er det vigtigt at sætte fokus på om den enkelte kursusedtager flytter sig. Alle vil ikke flytte sig eller blive rykket lige meget – men alle skulle gerne få noget med hjem til det videre arbejde.

Praktikopgaven

Er et fællesprojekt mellem kursusedtageren, instruktøren og kredslederen/klasselederen. Instruktøren og kursusedtageren formulerer i fællesskab en opgave ud fra de erhvervede færdigheder på kernekurset.

Opgavens karakter ligger niveaumæssigt et stykke over ”hjemme-opgaven” på LederSNART kurset. Der skal her være tale om et længerevarende forløb, for eksempel planlægning og afvikling af en weekendtur, brug af mærker på den klasse, hvor kursusedtageren er leder/assistent.

Det er klasselederens opgave at vejlede og evaluere forløbet med kursusedtageren. Instruktørens opgave er at informere og forberede kredslederen omkring praktikopgavens karakter, og motivere til at opgaven bliver løst via klasselederen.

RØD KERNE**LEG OG FANTASI****Forslag til weekendprogram**

Tid	Indhold	Stikord
F R E D A G		
20:30	Fælles velkomst – kort præsentation af instruktører og deltagere	Vigtigt med en ordentlig start, så alle ved at nu er de på kursus
20:40	Rystesammenprogram – fællesleg	Hurtigt i gang
21:00	Præsentation af kursusprogram · baggrunden og ideen med kernekurserne · idé og formål med rødt kernekursus – leg og fantasi · deltagerforventninger · praktiske oplysninger	Klar beskrivelse af hvad kurset går ud på og hvad sammenhæng det indgår i
21:20	Modul 1: Fantasi · hvordan slippe fantasien løs · at tænke på hovedet · fra fantasi til virkelighed	Højt tempo
23:00	Natmad og aftenandagt	Fælles afslutning
L Ø R D A G		
08:00	Morgenmad	
09:15	Morgenandagt	
09:30	Modul 2: Rollespil · sminkning · udklædning · sådan skaber du en rolle	Alle skal på banen med udklædning, sminke og rollespil
13:30	Modul 3: Leg · lederens rolle i legen · den styrende leg og den frie leg · hvordan instruere lege? · lege til alle aldre	Udenfor. Se også hvorfor leg og fantasi i indledningen
16:00	Modul 4: Temaer og rammer · hvordan vælge det rigtige tema? · hvordan skabe rammen? · fastholdelse af tema · temaer til alle aldre	Mange emner til praktikopgaven
19:00	Aftensmad	
20:30	Aftenprogram (evt. fælles med de andre kernekurser)	

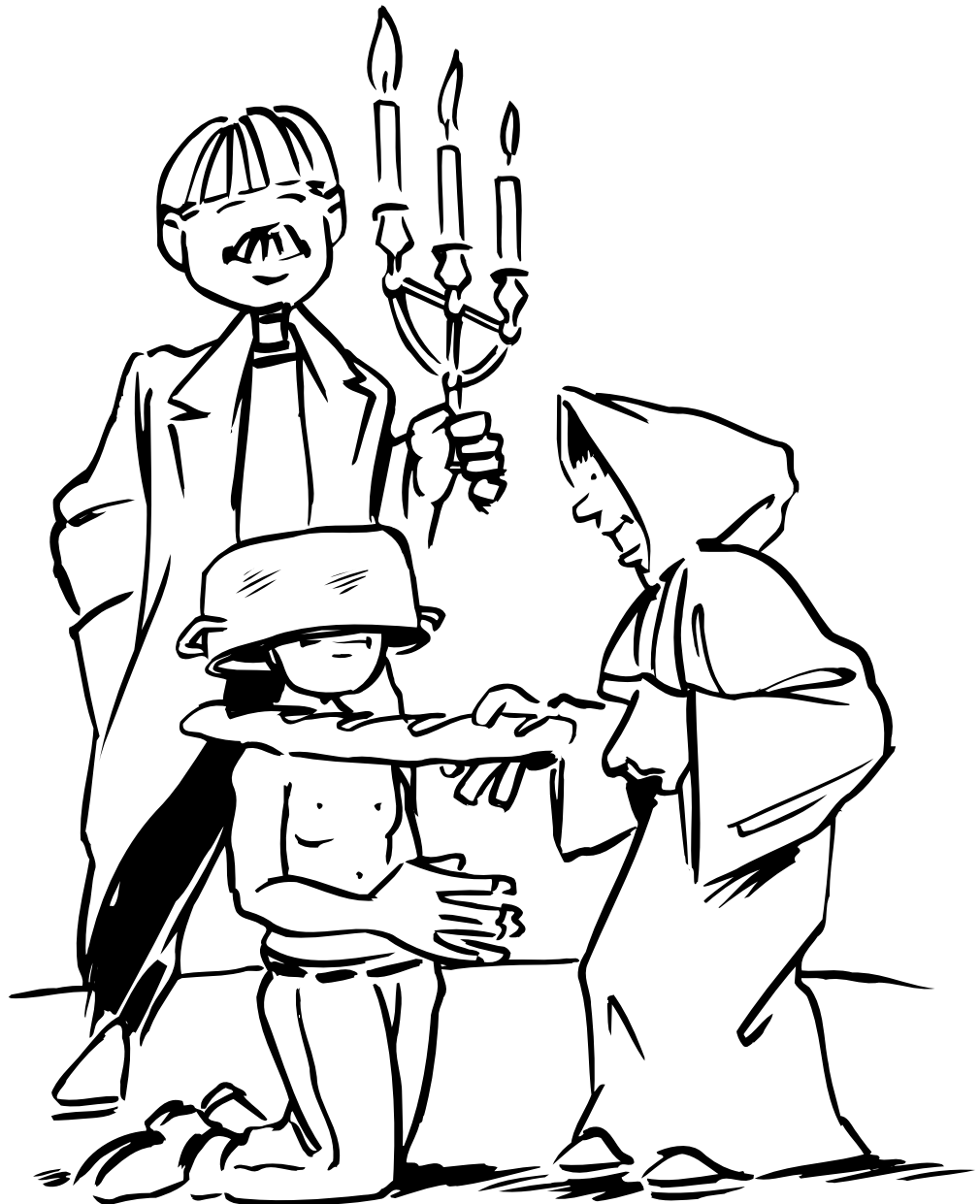
S Ø N D A G

08:00	Morgenmad	
09:15	Morgenandagt	
09:30	Modul 5: Fortælling · hvad er en god fortælling? · hvor findes den gode fortælling? · sådan kommer du i gang med at fortælle	Skab en stemning, så deltagerne får lyst og mod til at gå hjem og fortælle
11:30	Praktikopgaven · alle kursusdeltagere skal formulere en praktikopgave under vejledning af instruktørerne	Sørg for at alle er klar på hvad de skal gå hjem og gøre
12:30	Afslutning · evaluering af kurset · nåede vi det vi skulle? · er deltagerne blevet rykket (har de lært noget)?	Sørg for en ordentlig afrunding på kurset
13:00	Frokost, oprydning, farvel ...	

Rødt KERNEkursus

I. modul

Fantasi



Råd og vejledning

Mål

Målet med dette fantasi-modul er:

- At øge kursusedtagernes forståelse for fantasiens betydning i FDF-arbejdet.
- At give kursusedtagerne nogle konkrete ideer til, hvordan man kan bruge fantasien til at styrke den enkelte leder i forhold til FDFs lederideal og værdigrundlag.

Eksempel på modulplan

Min.	Total	Hovedpunkt	Indhold	Bemærkninger
3	3	Indledning	Det er vigtigt at få startet godt. Brug evt. tegningen på side ??	Lav tegningen på en OH
2	5	Mål	Husk at præcisere hvad modulets mål er	Brug målet for lektionen
10	15	Teori	Gennemgang af teori. Lav f.eks. citatet fra Alice i Eventyrland på OH	Citatet står under teorien
20	40	Øvelse	Vælg en eller flere af følgende øvelser. Ord og sanser, Digt i rundkreds eller Tegn ud fra et ord. Der må gerne være lidt fart over feltet.	Der står angivet materialer ved øvelserne.
10	60	Klynge-metoden	Gennemgå klyngemetoden og lav en øvelse i samme.	Vis metoden på tavlen
5	65	Fantasirejse	Genfortæl Søren Kierkegaards historie om Johannes.	
25	90	Øvelse	Vælg en eller flere af følgende øvelser Fantasirejse m. musik, billedteater eller blind på sightseeing	Der står angivet materialer ved øvelserne.
10	100	Opfølgning	Kobling til kredsen / klassearbejdet Afslutning	Udlever materiale

Kom godt i gang:

Det første modul handler om fantasi. Dette modul er valgt fordi det giver et godt udgangspunkt for resten af kurset. Der er samtidig en række øvelser som kan ryste deltagerne sammen, og løsne op for den naturlige generthed. Det er derfor vigtigt at I kommer i gang med øvelserne, det er her I kan støbe kuglerne til et rigtigt godt kursus.

Formår I at ryste deltagerne sammen, kan dette bruges på resten af kurset, og I kan trække paralleller tilbage til dette emne resten af weekenden.

For ikke at I skal tage hul på emnet Tema og Rammer, som er et andet modul, er det vigtigt at forstå hvad dette modul er og ikke er.

Her beskæftiger vi os med fantasien som en grundlæggende egenskab. Denne kan vi udforske og træne, således at den kan bruges i mange sammenhænge – i og uden for FDF.

Modulet er ikke lagt an på, hvordan fantasien bruges i forbindelse med en sommerlejr, eller en hvilken som helst anden fantasiramme, men hvordan man opdager eller genopdager dette redskab, som vi alle er udstyret med.

Tips

Har I mulighed for det, vil det være en god idé at vise

„Den uendelige historie I“, "Willow", "Ringenes Herre eller en anden eventyrfilm som godnat-videofilm.

Teori

Fantasien skaber sammenhæng

Uden fantasien ville vi ikke være mennesker. Fantasien sætter os i stand til at opleve og sanse omverdenen – og forestille os den anderledes. Fantasien sætter os i stand til at udnytte de utallige sanseindtryk, som vi hele tiden modtager. Giver os mulighed for at tænke og lære.

Fantasi er det redskab, vi bruger, når vi danner os en forestilling om, hvordan verden hænger sammen. Når vi ser, hører, lugter og mærker er det ved hjælp af fantasien, at vi får ”oversat” sanseimpulserne til brugbare oplevelser. Og dermed er det også klart, at jo bedre dette redskab fungerer, desto bedre muligheder giver det for at opleve og forholde sig til virkeligheden og dens mangfoldige udtryk.

Heldigvis kan fantasien ”trænes” og udvikles – eller man skulle måske sige gøre sig fri af nogle af de bånd, som opdragelsen – afhængig af den kultur og tradition, man er opvokset i – har lagt på udfoldelsen af fantasi.

Mest uspoleret oplever man selvfølgelig fantasien hos helt små børn. Så dominerende er den, at det væsentlige i opdragelsen netop ofte bliver at forklare dem forskellen mellem virkelighed og fantasi – og det helst uden helt at dræbe evnen til forestille sig ting og situationer og sammenhænge. Men uanset, hvordan det lykkes, bevarer vi alle fantasiens muligheder i os. Vi drømmer alle, og vi forholder os alle sammen til de ting, vi oplever – mere eller mindre nøgternt. Når fantasien er vigtig at kunne beherske, hænger det sammen med, at vi gennem fantasien kan udleve ting som ikke ellers lader sig gøre. Vi kan blande rundt på ellers fastlagte mønstre.

Kunsten er således at lade sine barrierer falde. Først når dette er lykkedes kan den næste proces gennemføres – at udleve sine fantasier i virkeligheden.

Børn har en helt anden indgangsvinkel til fantasien. De er endnu ikke fastlåst i nogle bestemte billeder af verden. Derfor kan vi som voksne let få børnene til at fantasere med, når vi bevidst lader fantasien indgå i de ting vi beskæftiger os med sammen.

Legen har også fantasien som forudsætning. I legen omsættes fantasien til oplevelser og handlinger. Så når vi beskæftiger os med disse emner er det faktisk to sider af samme sag: De konkrete lege og aktiviteter bygger i høj grad på en grundlæggende fantasi.

Overraskelsesmomentet

Vores hjerne er et system bygget på erfaringer. Vi har i hovedet en teori om hvordan verden er; den er udgangspunkt for al indlæring. Når vi overhovedet kan forstå eller finde mening i verden, skyldes det, at vi fortolker verdens begivenheder ud fra vores teori. Teorien er en opsummering af erfaringer enten erhvervet gennem iagttagelser eller gennem kommunikation.

Vi lever i en konstant tilstand af forudelse – når den ikke holder stik bliver vi forbavsede og tvinges til at være mere opmærksomme. (Her kommer det dramatiske overraskelsesmoment ind). Vores forudsigelser er situationsbestemte; når man forudsiger noget, udelukkes på forhånd de muligheder, der er usandsynlige.

En stol: Min erfaring siger, at det er en stol – hvad hvis erfaringen tager fejl? At stolen ikke er en stol, men en gryde? Du venter at se et ansigt med øjnene på hver side af næsen. Hos den berømte maler Picasso kan du finde dem på samme side af næsen – du forbavses – rutinen er brudt.

Eksempler

- Råb den forkerte betegnelse.
- Gør tingene baglæns.
- Fortæl om en ting som om du aldrig har set før. (Forfatteren Tolstoj, beskriver et sted en divan, som om han ikke kendte dens funktion og aldrig havde set den før.)
- Citat fra Alice i Eventyrland

Når jeg anvender et ord, sagde Humpty Dumpty i en temmelig foragtelig tone, så betyder det lige netop det, jeg ønsker det skal betyde – hverken mere eller mindre. Men spørgsmålet er, sagde Alice, om du virkelig kan få ordene til at betyde vidt forskellige ting. Spørgsmålet er, sagde Humpty Dumpty, hvem det er, der bestemmer – det er dét, der er det afgørende.

Fantasirejse

At fantasirejser ikke på nogen måde er en nyere idé, vil fremgå af følgende citat fra Søren Kierkegaards Johannes Climacus.

Når Johannes stundom bad om tilladelse til at gå ud, da fik han oftest et afslag; hvorimod faderen en enkelt gang til vederlag foreslog ham ved hans hånd at spadsere op og ned ad gulvet. Dette var ved første øjekast en fattig erstatning, og dog gik det med den ligesom med den vadmelsfrakke, den skjulte noget ganske andet i sig. Forslaget blev antaget, og det blev ganske overladt til Johannes at bestemme, hvor de skulle gå hen. De gik da ud ad porten, til et nærliggende lystslot, eller ud til strandkanten, eller om i gaderne, alt eftersom Johannes vilde det, thi faderen formåede alt. Medens de da gik op og ned ad gulvet, fortalte faderen alt hvad de så, de hilste på de forbigående, vognene larmede forbi dem og overdøvede faderens stemme, kagekonens frugter var mere indbydende end nogensinde. Han fortalte alt så nøjagtigt, så levende, så præsentisk indtil den ubetydeligste detalje.

Øvelse

Ord og sanser

Et ord er ofte forbundet med alle sanser. (syn, hørelse, følelse, smag og lugt) Sid i rundkreds: "Hvad ser du for dig, når jeg siger det følgende ord:" (f.eks. strand, cirkus, sommer osv.) Hører du noget? Kan du lugte noget? Hvilken smag har du? Er der en følelse forbundet med ordet? Tænker du på noget specielt? Fortæl om jeres billeder. Der gives et minuts tænkepause inden runden startes.

Digt i rundkreds

Instruktøren siger et ord. Lav nu et digt sammen på den måde, at den første siger dét, hun kommer til at tænke på ved ordet. Den næste associerer til det ord – og så videre, således at associationen hele tiden går udelukkende på det foregående ord. Det er vigtigt at deltageren siger det første ord, der dukker op – uden at sortere! Instruktøren skriver ordene op – eller optager dem på en båndoptager.

Husk:

- båndoptager + mikrofon
- papir + blyant

Tegn ud fra et ord

Instruktøren vælger et ord. Man kan nu enten:

A) Alle sidder i rundkreds med papir og en farveblyant og tegner deres forestilling om ordet.

Når instruktøren siger ”byt” (1/2 – 1 min) gives papiret videre til den næste, som tegner videre ud fra det, der er lavet i forvejen.

Eller

B) To og to tegner på skift, og bytter, når instruktøren siger til (1/2 – 1 min)

I begge tilfælde må deltagerne ikke tale sammen. Al kommunikation foregår via papir og blyant.

Husk:

- papir (A4 el. A3)
- farveblyanter

Fantasirejse med musik

Deltagerne ligger på gulvet/ sidder på stolene med lukkede øjne og lytter. Ud fra et landskabsbillede fører instruktøren dem nu med på en rejse ind i billedet – evt. med stille underlægningsmusik (instrumentalt). I beskrivelsen inddrages alle sanser. Bagefter diskuteres deltagerens billeder og sammenlignes med instruktørens udgangspunkt.

Husk:

- billede
- evt. båndoptager + musik

Billedteater

Inddel deltagerne i grupper af 4-6 deltagere. Hver gruppe får samme titel (f.eks. ”på stranden”, ”i skoven”, ”ved stoppestedet”, ”i bussen”). De skal nu lave et stumt forløb med begyndelse, højdepunkt og afslutning. Der må højst være 10 billeder, hvor de er frosset i situationerne som statuer. Før hvert billede lukker tilskuerne øjnene. Der aftales, hvem der siger åbn/luk i grupperne. Dvs., at hver gang aktørerne skifter stilling, lukkes øjnene. Brug tøj og rekvisitter. Kan varieres ved at grupperne får forskellige titler, eller selv vælger en titel, som de andre så skal gætte.

Husk:

- udklædningstøj og et udvalg af rekvisitter (”ting og sager”)

Blind på sightseeing

Deltagerne går sammen to og to. Den ene er blind og den anden er seende. Den seende er guide på en udflugt til et fantasislott eller et kendt slot (Kronborg, Rosenborg, Frederiksborg Slot mm.). Den seende skal nu føre den blinde rundt på slottet – brug alle sanser. Den blinde deltager ved at stille spørgsmål. Følgende stikord kan bruges ved fremstillingen: facon, overflade, temperatur, fugtighed, smag, rumdefinition, tid, vægt, farver, lugte, fornemmelser, følelser....osv. Til sidst samles deltagerne i rundkreds og hvert par beretter om de billedassociationer de fik, og om højdepunkterne i deres oplevelser.

Husk:

- God plads

Klyngemetoden

Denne øvelse er en Brainstorming for én person. Man tager udgangspunkt i et kerneord, ud fra kerneordet lader man klynger af associationer strømme frit.

Skriv det ord, gerne det første, der dukker op i sindet.

Skriv det hurtigt ned, lad det stråle ud fra dit centralord i de retninger de selv har lyst til. Hvis noget nyt og anderledes dukker op, begynder man straks ved centralordet og lader associationerne stråle ud i nye kæderækker. Husk at acceptere hvert eneste ord der måtte dukke op.

Sæt tid på dig selv. Mellem 3-5 min fremmer effektiviteten. Afslut med at vælge 5 emner/ord som du vil arbejde videre med.

Forslag til kerne-ord:

- Jul
- Natleg
- Græsplænen
- Stranden
- Morgensol
- Spejl

Hvordan kan det gøres

Alle, både børn og voksne, har fantasi. Fantasien er ikke bundet til en bestemt alder, og man har ikke en bedre fantasi når man er 11 år end da man var 9 år. Når vi skal inddrage fantasien i vores daglige arbejde i kredsen, er det derfor vigtigt at sætte fokus på to ting.

- Vi skal lytte!
- Vi skal give dem muligheder for at spille med

Dette gælder både under fortællingen, i legene og fantasirammerne. At inddrage brugen af fantasien i det daglige arbejde skal ikke sættes lig med, at lave hul i hovedet-aktiviteter.

At bruge fantasien er langt mere end dette f.eks.:

- Ritualer
- Lokale-indretning
- Møde-markeringer
- Den hemmelige klub
- Patruljens særpræg

At inddrage børnene i forskellige ting betyder også, at tingene kan udvikle sig i en anden retning, og i et andet tempo end I havde planlagt. Dette betyder ikke at I er dårlige planlæggere, men at I er åbne.

Rødt KERNEkursus

2. modul

Skuespil



Råd og vejledning

Mål

Det er målet med dette modul at kursusedtagerne:

- Bliver i stand til at spille forskellige roller og at kunne bruge disse færdigheder pædagogisk i det daglige kredsarbejde
- Gennem viden og praktiske øvelser med udklædning og sminke får nogle enkle og brugbare redskaber til at spille roller.

Eksempel på modulplan

Min.	Total	Hovedpunkt	Indhold	Bemærkninger
5	5	Indledning	Brug spørgsmål til at få kursusedtagernes accept på vigtigheden af, at leve sig ind i de roller, som de skal spille. Nøgleord: - det fanger opmærksomheden - et middel mod nervøsitet/usikkerhed - få startet rigtigt	Brug gerne selv en rekvisit eller en rolle
5	10	Mål	Det er vigtigt at I altid fortæller hvad målet med det modul I nu skal i gang med er.	Brug målet for lektionen
20	30	Sminkning	Gennemgang af hvorledes man kan sminke. Hvilke ting som bruges; farver, ansigtsformer, opsætning af håret.	Vis det på en deltager
15	45	Øvelse	Kursusedtagerne går sammen to og to. De trækker et kort med en figur. De sminker hinanden som denne figur.	Lav evt. en FO med de 6 ansigter
20	65	Udklædning	Gennemgå nogle klassiske figurer: kongen, heksen, ridder, rumvæsen osv. Hvordan skal dragten bruges? Spørg kursusedtagerne, således at det ikke bliver enetale. Hvor holdbar skal den være. Hvilke ting kan bruges. Hvad er karakteristisk for figuren. Hvis det er muligt så medbring eksempler på de forskellige udklædninger, eller få fat i nogle A3-plakater og sæt dem op i lokalet efterhånden som I gennemgår figureerne.	Øvelse i udklædning kan indgå i rollespillene Undersøg om I må hænge noget op
5	70	Pause		
60	130	Roller + Øvelse	Vis forskellige roller. Snak om hvordan stemmen og mimik bruges. Lav forskellige rolleøvelser, vælg selv efter kursusedtagernes niveau... Banegård, Brug sanserne, Hvem er jeg? Og To på en bæk.	Deles evt. i mindre grupper
20	150	Opfølgning	Kobling til kredsen / klassearbejdet Afslutning	

Sminkning

At sminke er først og fremmest et spørgsmål om at se. At fremkalde et billede af det man vil gengive.

Indledning til sminkning kunne være at sminke sig selv eller en kursusedtager mens man fortæller om dét at sminke et ansigt. Feks. som en gammel (med rynker) eller som klovn (med stærke farver). Lad være med at gøre sminken for kraftig, husk at dem der kigger på dig, står tæt på. Kom ind på at styrken

skal varieres i forhold til hvor det skal bruges – lille kredsmøde eller sommerlejrbalet. At starte med at sminke sig selv er en god idé, også for dig som instruktør. Så kan man afprøve nogle ting, før man står over for kursUSDeltagerne, eller inden man hjemme i kredsen skal sminke de andre.

Brug kursUSDeltagerne til at vise, hvorledes forskellige farver virker, hvor skal skyggen lægges og hvorledes fremkalder man rynker, gør ansigtet glad, sur, træt osv. Hvilken indvirkning har håret, briller og måske et kunstigt skæg. Vis disse ting, således at kursUSDeltagerne får nogle konkrete eksempler at forholde sig til hvis man gør sådan, så får det den og den effekt.

At købe sminke behøver ikke at være forfærdelig dyrt, man kan sagtens klare sig med nogle enkelte vandbaserede farver og et par sminkeblyanter, lidt hårspray og måske en enkelt paryk eller et falsk overskæg. Det er svært at sminke børn, så man "tror" på det. Det skyldes at børns ansigter er glatte og bløde – uden former og begyndende rynker. Det er derfor vigtigt i gennemgangen også at lægge vægt på forskellen mellem at sminke børn og voksne. Et område som er meget velegnet til sminkning med børn er dyr.

Udklædning

Der burde stå et udklædningsstativ i ethvert FDF-lokale. At klæde sig ud betyder jo netop, at vi kan flytte fokus. At de ting vi laver kan få en anden dimension.

Når du skal fortælle om udklædning, vil det være naturligt at have en udklædningskasse eller, endnu bedre, et stativ hvor tøjet er placeret. Det at bruge udklædning kan være lige fra en hat til et flot kostume. Men når vi skal klædes ud, skal vi sørge for at gøre det godt. Hellere kun lidt – men god udklædning. En hat eller et armbånd kan være rigeligt til at bygge en god ceremoni op over, eller understøtte et vigtigt oplæg.

Udklædningen skal være afstemt med rammen og formålet, det kan nemlig også få en negativ effekt, hvis der står to forkølede ledere med hver deres plasticvikingehjelm.

Det er her, som ved sminkning, den voksne som er i centrum. I delen "Hvordan kan det gøres" gives nogle bud på, hvorledes teorien kan overføres til arbejdet hjemme i klassen.

Roller

Den sidste, men måske nok den vigtigste del, er at finde sin rolle. For at kursUSDeltagerne skal kunne fornemme dette, er det nødvendigt at lave nogle øvelser. Start uden kostumer, således at der kommer optimal fokus på netop rollen.

Brug øvelserne og giv så kursUSDeltagerne kommentarer, råd og vejledning med det samme.

Der vil være nogle, for hvem det er meget svært, og andre som bare kan. Fortæl dem, at det er her, de er på øvebane. Når de står hjemme og skal introducere årets sommerlejr iført rumdragt, ridderudrustning eller hvad det nu måtte være, er det vigtigt at give rollen karakter. Det samme gælder, når I har besluttet at inddrage ceremonier og ritualer som en del af møderammen, her gælder det om at finde en rolle som kan fastholde det højtidelige og seriøse. Under øvelserne er der beskrevet, hvorledes man kan fremstille en hat, paryk og skæg. Afhængig af hvor meget tid I måtte have på det enkelte kursus, kan I vælge at lade hver kursUSDeltager fremstille en af ovennævnte dele. Der skal selvfølgelig afsættes den nødvendige tid, og I skal samtidig opnå målet for dette modul.

Teori

Sminke og materialer

Vandsminke er specielt velegnet til børn, primært fordi det er nemt at tage af. Det fås i alle mulige farver, fra hudfarver til selvlysende (UV farver). Man kan både købe paletter med mange forskellige farver og også enkelte farver i større mængder, hvis man f.eks. skal lave en masse klovne, mus eller andet. Vandsminke er nemt at arbejde med. Man kan enten bruge svamp eller pensel til at påføre farven med. Når man starter skal man tage lidt vand med penslen/svampen og arbejde det godt ind i farven. Når man så har en cremet konsistens, kan farven påføres ansigtet eller kroppen. Bagefter fjernes det hele let med vand og sæbe.

Et andet meget brugbart materiale er en sminkeblyant – den kræver dog renselmælk eller lignende når den skal fjernes. En sminkeblyant er meget velegnet til at trække kraftige linier op med: rynker, øjenbryn og lignende.

De pensler man bruger, behøver ikke at være dyre sminkepensler, man kan også bruge almindelige pensler, de skal dog ikke være for kraftige (en malerrulle er nok i overkant!). Svampe skal helst være sminkesvampe af latex eller lignende, de giver det bedste resultat og kan fås billigt hos Matas. De kan sagtens bruges mere end én gang, da de kan vaskes fri for sminke fra gang til gang. Farvet hårlak er også en ting man kunne overveje at bruge, det fås i mange farver og også med glimmer i. Man kan jo også investere i et par billige parykker – når man siger billige, menes der et sted mellem 130 kr. og 250 kr. stykket. Det kan være en meget god effekt, men man kan jo også selv lave dem af en gammel hue og noget garn (se afsnittet: Udklædning).

Alle de ovennævnte materialer kan købes hos Teaterhjørnet (Vesterbrogade, København) eller hos Anker & Løvbo (Strøget, København). Det er sikkert også muligt at få fat i mange af materialerne hos spøg og skæmt-forretninger landet over. Man kan også købe via postordre hos Teaterhjørnet.

Hvordan sminker man?

Her er lavet nogle eksempler på "almindelige" ansigter. Det første er et gammelt ansigt. Her er det vigtigt at man studerer virkeligheden, og kigger på hvordan et ansigt ældes. Der er utallige variationer, men de viste rynker får vi sikkert alle på et tidspunkt.

Grundfarven skal være lidt grålig/gullig (gammel hud), eller også kan man undlade at bruge grundfarve hvis man har travlt. Påfør grundfarven med en bred pensel eller svamp. Til at lave rynker kan man bruge en fin pensel, og først trække linierne op med en brunlig farve (en anelse mørk), derefter en lysere hudfarve (måske helt hvid) til at lave højlys med. Brillen er gode til at få folk til at se ældre ud, man kunne også overveje skæg.

Højlys er der hvor lyset vil ramme først på en genstand/ansigt, og som samtidigt også vil blive det lyseste sted på genstanden/ansigtet.

Hvis man kigger på tegningen af kassen, vil man se at der hvor lyset rammer øverst og på kanterne er der højlys. På et ansigt vil det være f.eks. over en rynke, hvorimod dybest i rynken, det er der hvor der er mørkest. Et andet eksempel er næsen. Ryggen af næsen vil være lysest, mens der hvor næseborene møder kinden, er der mørkest. Man siger, at der er højlys på næseryggen.

Det næste ansigt er et klassisk fin dame/prinsesse-ansigt. Læberne tegnes overdrevet op med sminkeblyant eller en fin pensel. Her vil en meget rød eller lyserød farve være passende. Der tegnes runde, røde kinder, gerne en lidt anden rød, end den der blev brugt til munden. Øjenskyggen kan være alle regnbuens farver, meget gerne kraftig. Man kan tegne en streg ("eyeliner") på

det øverste låg. Undlad stregen under øjet, med mindre det er en tynd streg. Kunstige øjenvipper måske?

Det tredje ansigt er ondt. Grundfarven skal være lidt gusten/gullig.

Øjenbrynene er trukket kraftigt op med enten sminkeblyant eller pensel (sort/mørkebrun), lidt poser under øjnene, lavet med en mørk streg, og en lysere farve som højlys. Rynker fra næsen og ned mod munden, igen mørk farve mod lys farve. En mørk farve under underlæben får den til at hænge lidt. Man kan også give personen en mørk øjenskygge rundt om øjet, for at få det til at se indsunket ud.

De fleste dyreansigter er stort set ens i opbygning, farverne varierer lidt men er ellers ret ligetil. Hvis det er en tiger, er grundfarven kraftig gul, og øjenbrynene og knurhårene er trukket med hvid. Husk at vente med at tegne de hvide områder til grundfarven er tør, ellers bliver det ikke hvidt! Næsen er tegnet sort under spidsen og den tvedelte overlæbe er repræsenteret af en sort streg. Til dyreansigter, specielt rovdyr, er det en god idé at tegne en mørk streg ("eyeliner") under øjet, gerne kraftig, og lade strengen gå ud over øjets kant.

En klovn er lige ud af landevejen – Hvid grundfarve, overdrevet store røde læber, rød næse (kan evt. laves af en bordtennisbold, skåret over med elastik påhæftet), runde røde kinder og hvid øjenskygge trukket langt op ad panden, måske rammet ind af en sort streg. Man kunne også rimeligt hurtigt lave en paryk af en gammel hue og noget garn.

Det sidste ansigt er også et dyreansigt, nemlig en kanin/hare. Man kan vælge mellem mange farver til grundfarven: Lilla, lyserød, grå, brun, hvid osv. De store fortænder (hvide) er malet på underlæben og ned på hagen, overlæberne kan males i samme farve som grundfarven, bare en del mørkere. Hvis grundfarven er lyserød, ville det være godt at lave overlæben lilla. Knurhårene og den tvedelte overlæbe tegnes nemt med en sminkeblyant. Øjenskyggen vil typisk være hvid og trukket op ad panden, måske indrammet af en mørkere streg (samme farve som overlæben!?)

Tips

Beskyttelse

Sæt bånd af gamle nylonstrømpebukser om håret. Fold papir omkring halsåbninger. Gnid fugtighedscreme i ansigtet, før du maler, så er det nemmere at fjerne. Sørg altid for at holde øjnene lukket når sminken fjernes.

Glimmer i mange farver indeholder ikke metal, men det gør stjernerne.

Anbring dem ikke i nærheden af øjnene, da små børn gnider sig i øjnene.

Sminken

Lad ikke en fugtig svamp ligge på sminken, for så opløses den. Hvis du har for meget vand på svampen bliver sminken stribet.

Håret

Brug en tandbørste med vandsminke til håret eller strø glimmer i.

Pensler og vand

Rens pensler i varmt vand og sæbe.

Læs også

Vi klæder os ud, Tone Bergli Joner (64.62)

Udklædning

Det, at bruge udklædning, kan være lige fra en hat til et flot kostume. Men husk: Hellere kun lidt udklædning, men godt. En hat eller et armbånd kan være alt rigeligt til at bygge en god ceremoni op over, eller understøtte et vigtigt oplæg.

Stil dig selv følgende spørgsmål inden du går i gang:

- Hvordan skal dragten bruges ?
- Hvor holdbar skal den være ?
- Hvilke ting kan bruges ?
- Hvad er karakteristisk for figuren ?

Her er nogle eksempler på klassiske figurer som kunne bruges i forbindelse med et tema, en ramme, eller til at underbygge et budskab. Prøv altid at afstemme hvor og i hvilken ramme udklædningen skal bruges, således at udklædningen er lige nøjagtig så omfangsrig som den del, den skal passe sammen med.

Figur Karakteristika

Heks	Høj spids hat, langt kruset hår, rummelig dragt til jorden. Heksen har en kroget næse med vorter. Har en kost og en tryllestav. Ser lidt uhyggelig ud. Farverne er mørke og heksen kan også være beskidt, måske med edderkopper på.
Ridder	Hjelm, lanse/sværd og skjold. Løs lang dragt over en ringbrynje. Hertil korte støvler. Ridderen har sit våbenskjold på dragten, hjelmen og skjoldet. Farverne er gennemgående, den sorte ridder, den røde, osv. Hjelmen er lavet så den beskytter mod slag.
Musketer	Rakkerhat med fjer, jakke, nickers, knæstrømper og fine spidse sko. Musketeren har langt hår og optræder med en vis elegance. Jakke og benklæder er pyntet med blondkanter. Over jakken bæres en løs krave som er kantet med blonder. Jakken holdes af et bredt bælte, hvori kåren kan bæres. Dragten er holdt i samme farver og gerne i stoffer med indvævet mønstre.
Arabisk prinsesse	Løsthængende lang kjole. Herover bæres et let sjal af "silke". Hovedbeklædningen kan dække hele håret og have et stykke stof som dækker munden, således at kun øjnene og panden er synlige, eller laves med et stykke gennemsigtig silkestof som skjuler munden. I panden laves et symbol, og som fodtøj snabelsko.
Trold	Trikot med en hale. På hættten er lavet horn. Er sorte eller brune og kan have forskellige ting hængende om halsen og armene. Det kan være kæder med bensmykker el. lign. Ansigtet er malet og nogle af tænderne kan være sorte.
Detektiv	Cowboyhat eller anden smart hat, solbriller, ternet jakke, tørklæde og sorte sko. Hertil en lup og en blok.
Sigøjner	Vide bluseærmer, skørt i flere lag, tørklæde omkring livet, guldkæder om halsen og anklerne. Store øreringe. Tørklæde om sort hår. Hvis det er muligt så bare tæer.
Aladdin	Vide ærmer og vide ballonbukser, skærf og vest. Som hovedbeklædning en turban. Vest og turban dekorerer med guldmønstre. Farverne kan godt være stærke og forskellige. Fodtøj: Snabelsko.

Fe Hvid lang "natkjole". Dekoreres med guld stjerner. Hårbånd af guld, gerne om lyst hår. Hertil en stjerne på en pind. Bare tæer i fine hvide sko.

Ægyptisk Ægyptisk Sort glat hår med hårbånd af guld. På hårbåndet er der prinsesse et smykke/figur. Hvid lang kjole med lange ærmer. Krave i guld om halsen. Guldbælte eller tørklæde om livet. Fine guldsko.

Sådan fremstilles et skæg og en paryk

At lave en paryk eller et skæg behøver ikke at tage ret lang tid. Det kræver en lille smule tålmodighed og nogle enkelte materialer.

Paryk

Man kan lave en paryk af en gammel hue eller en nylonstrømpe. Hvis vi starter med huen, så er det relativt nemt at sy garnrester på, eller måske stumper af reb, alt afhængig af, hvad for en karakter man prøver at fremstille.

Det pæneste resultat får man med nylonstrømpen, men det kræver også en smule mere tålmodighed. Man kan igen bruge garnrester eller reb, men man skal sørge for at garnet/rebet er gjort godt fast, ellers kan det nemt rive strømpen i stykker når man hopper rundt. Det nemmeste er nok at krænge strømpen ud over noget der har lidt form som et hoved, en bold eller noget tilsvarende. Derefter er det bare at sy derudaf. Både med huen og strømpen er det en fordel at starte nedefra og sy opefter.

Det er en god idé at starte med at finde ud af hvordan frisuren skal være, hvor skal skilningen sidde, og skal der være pandehår eller ej.

Skæg

Man kan sagtens købe falske skæg for en billig penge hos Teaterhjørnet, eller man kan prøve at lave det selv af crepe (uld-)hår (fås hos Teaterhjørnet eller Anker & Løvbo). Skægget kan sagtens trimmes efter det er sat på, og man kan også sagtens komme mere hår på efter behov. Et hurtigt julemandsskæg kunne laves af vat som lægges ud i baner, derefter limer man noget tyndt stof eller tyl på bagsiden og en snor eller en elastik, og vupti her er en julemand. Husk at klippe hul til munden!!

Læs også

- Sjov med dragter, Cheryl Brown (64.62)
- Festlige dragter, Jane Asher (64.61)
- Vi klæder os ud, Tone Bergli Joner (64.62)
- Klæd ud med hatte, Mette Transe Holm (64.61)

At skabe en rolle

Når man skal fremstille en rolle, er det vigtigt at arbejde med indlevelse. En flot udklædning kan gøre meget, men dét som virkelig sætter prikken over i'et, er når vi også spiller den vi forestiller.

Find nogle karakteristika for den rolle eller person som du vil være.

Bevægelser, en fodstilling, armbevægelser, mund, øjne, osv. Stemmen betyder også meget. Det betyder virkelig noget at kunne skærpe sine iagttagelsesevner, at kunne se og huske hvordan en person fremtræder.

Hvis vi skal fylde rollen helt ud, må vi gøre brug af alle vores fem sanser. Føle, se, høre, smage og lugte.

Illustreres bedst gennem små eksempler som kan laves som øvelser.

Følelse	Syn	Hørelse	Smag
Tag en dunet fugleunge i hånden.	Kig på et uejre	Lyt til kirkeklokken	Spis et stykke lagkage
Et stykke glødende kul	Måneskin	Indstil radioen	Tag en spiseskefuld fiskeolie
En isklump	En tenniskamp	Et tandlægebor	Spis en isklump

Selv om du har et flot kostume og den rette sminke, bliver rollen ikke rigtig før du tilføjer den en del af dig selv. Brugen af kostumer skal give dig det rygstød som gør, at du tør kaste de naturlige hævninger væk og give rollen det sidste løft.

Når vi spiller roller, gælder det altså om at være forberedt. Er du forberedt og ved hvorfra og hvortil du skal i den givne situation, er sikkerhedsnettet langt større, og du mister ikke så let fodfæste. Den gode forberedelse skaber samtidig mulighed for at improvisere.

Selve forberedelsen kan foregå på et utal af måder, men det er vigtigt, ikke bare at lære en tekst udenad. Det er at finde rollen, og det er dét som skal forberedes.

Start foran et spejl. Øv kropssprog og mimik. Du kan også indtale stemmen på bånd. Er muligheden der, så fremfør rollen for en anden. Når selve rollen således er på plads, kommer så teksten. Den kan man lære udenad, hvis det er vigtigt for resultatet at der bliver sagt noget ganske bestemt.

Som i mange andre forhold gælder det også her, at jo mere du øver dig, jo bedre bliver du.

Øvelse

1) Sminke-øvelse for to

Øvelsen går ud på at man to og to skal sminke hinanden. Der er afsat 10 min. til hver. Kursusdeltagerne skal starte med at trække et kort hver, som fortæller hvilke „roller“ de skal sminke. Det er nu meningen at de skal bruge de ting som lige er blevet gennemgået omkring sminkning. Eksempler på roller: Klods Hans, klovn, dronning, mariehøne, heks, lille pige, overlærer, skralde- mand, pakistaner, svensker, statsministeren, osv.

2) Smink dig selv

Udstyr hver kursusdeltager med sit eget lille spejl. Kursusdeltagerne skal nu sminke sig selv (den situation som de meget let kommer i, hjemme i kredsen). Giv dem en fast figur, eller mulighed for valg mellem nogle ganske få. Materialet skal være således, at alle kan arbejde samtidig. Afsæt max. 10 minutter til øvelsen. Afslut med at lade de øvrige gætte éns figur. Det er vigtigt at øvelserne bliver afviklet således at kursusdeltagerne føler at de lærer noget, samt bliver motiveret til at arbejde videre hjemme i kredsen.

3) Så hatten passer

En øvelse, som at lade kursusdeltagerne lave deres egen hat, kan vælges. Det er af stor vigtighed, at der er det rigtige udstyr til rådighed – symaskine og stof, sakse, osv. Når I skal lave en hat, så skal det ikke være en papirhat som bliver smidt i papirkurven når kursusdeltagerne tager hjem, men en rigtig stofhat som kan bruges mange gange hjemme i kredsen. Det kunne også motivere kursusdeltagerne til at gå hjem og lave nogle flere.

I bogen “Klæd ud med hatte” af Mette Transe Holm (64.61), er der meget udførligt angivet hvorledes man kan lave en hat.

4) Skæg og paryk

I kan vælge at starte øvelsen op. Udlever vejledningen og så afsætte et bestemt tidsrum. Bliver ikke alle færdige, kan de, hvis det er et aften-kursus lave det færdigt hjemme. Hvis det er en weekend, så aftal med kursusedtagerne at de må bruge pauserne. Det er selvfølgelig vigtigt at alle får en færdig effekt med hjem.

5) Banegård

Del kursusedtagerne i to lige store hold. De skal nu forestille sig, at de er på en banegård med en masse mennesker. Den ene halvdel er arbejdere og den anden direktører. De skal nu cirkulere rundt mellem hinanden, og uden brug af tale, kun mimik, hilse på hinanden. Hvordan hilser arbejderen på arbejderen ? Arbejderen på direktøren og direktøren på direktøren. Da de jo forhåbentlig ikke kan huske hvad den anden part er, kan der opstå mange sjove episoder. Snak om forløbet. Lad kursusedtagerne selv komme med deres bud på direktøren og arbejderen.

6) Brug sanserne

En øvelse i at bruge vores fem sanser. Føle, se, høre, smage og lugte. At vi kan bruge vores sanser bevidst, har en meget stor betydning for den måde hvorpå vi kan udfylde en rolle. Prøv at lave følgende små øvelser. Stå gerne i en cirkel, således at alle kan se hinanden. Træk gerne gode og mindre gode eksempler frem.

Følelse	Syn	Hørelse	Smag
Tag en dunet fugleunge i hånden.	Kig på et uvejr	Lyt til kirkeklokken	Spis et stykke lagkage
Et stykke glødende kul	Måneskin	Indstil radioen	Tag en spiseskefuld fiskeolie
En isklump	En tenniskamp	Et tandlægebor	Spis en isklump

7) Hvem er jeg?

Denne øvelse handler om at skærpe sine iagttagelsesevner. Du skal både prøve at spille en rolle, og gætte de andres roller. Der skal ikke bruges udklædning, så det er vigtigt at kursusedtagerne tænker på, hvilke ting som karakteriserer den pågældende rolle og ikke gøre det for svært for dem, som skal gætte. Giv alle kursusedtagere en seddel med den rolle som de skal fremstille. Sæt jer i en rundkreds og giv hver kursist op til ét minut til at fremstille sin rolle. Der må ikke tales. De øvrige kursusedtagere noterer på et stykke papir, hvad de mener rollen og situationen er. Når alle har været oppe, så tag en runde hvor de hver især fortæller hvad deres rolle var.

Eksempler på roller:

- En lille, venlig, gammel dame
- En vinduespudser på en høj stige
- Et træet postbud
- En maler der maler et loft
- En klokke der ringer
- En buschauffør
- En venlig politibetjent
- En murer der arbejder på en væg
- En bager som slår brød op
- En gartner der slår græs
- Find selv på flere ...

8) To på en bænk

Denne rolleøvelse forgår på en bænk i en park. Start med at lave den kun med mimik, det giver kursisdeltagerne en bedre forståelse af hvad vores kropssprog egentlig har at sige, når vi skal udfylde bestemte roller. Øvelsen kan bygges op over det klassiske tema, at den ene sidder og læser avis, og den anden vil i kontakt. Giv hver deltager en seddel med sin rolle, en gammel mand, en ung pige, en nordmand i København, enken med sin hund, en rocker, en playboy, privatsekretæren osv. Afhængig af tid, og hvorledes øvelsen forløber, kan I lade kursisdeltagerne begynde at snakke. I kan også vælge at dele dem i to grupper hvis der er instruktører nok. Det er vigtigt at I afbryder som instruktører og „roser eller riser“.

Hvordan kan det gøres

For at få ideer til sminke kan man jo kigge på virkeligheden; ældre mennesker – hvordan rynker huden og hvordan ligger folderne. Det er jo faktisk kun fantasien der sætter grænsen for hvordan f.eks. en heks ser ud (grøn, gul, grålig hudfarve) eller en trolde (strithår, store ører og måske horn i panden).

Med masken/rollen kan vi sige og gøre ting som ellers ville være os meget svært, og man kan opnå en langt stærkere effekt. Prøv f.eks. nogle af nedenstående ideer:

Ledere

- Klæd dig ud næste gang I skal uddele en indbydelse for en weekend, lav en hurtig og nem figur, som kan være med til at skærpe interessen for det du gerne vil sælge
- Lav et optrin, som optakt til årets sommerlejr. Brug rigtig udklædning – kunne laves ved et fællesarrangement hvor både børn og forældre er samlet.
- Brug en effekt næste gang du skal lave oplæg til aftenens aktivitet, eller hvis I vil introducere et nyt tema som klassen skal arbejde med. Effekten kan være en hat, briller, skæg eller sminkning.

Puslinge

- Børn i denne alder kræver ikke den store udklædning. De er svære at fastholde i den samme ramme i længere tid.
- De har en fabelagtig indlevelsessevne, så en maske og en hovedbeklædning vil i langt de fleste tilfælde kunne danne baggrund for en fantasiramme.
- Puslingene vil ikke selv kunne lave deres udklædning, så vil I lave f.eks. dragter, kræver det mange hænder. Skal puslinge klædes ud, så husk at din udklædning ikke behøver at være super flot, men meget gerne afstemt med puslingenes.

Tumlinge

- Skrab en masse udklædningstøj sammen, som passer til børn og lav jeres egen garderobe.
- Skal de også sminkes, så gør det enkelt, ligesom med udklædningen, så I hurtigt kan komme i gang med det egentlige.

Pilte

- Den perfekte alder til at skabe fantasirammer. De kan være med til at fremstille udklædning i et vist omfang. De kan fastholde motivationen og koncentrationen i længere tid, og så lader de sig leve med ind i fantasien fuldstændigt.
- Vilde med små ceremonier og ritualer. Tingene må gerne virke seriøse – i den sammenhæng er det vigtigt at I som “voksne” lever helt med.
- Piltene vil i et vist omfang kunne sminke sig selv, så skal der opføres en sketch til underholdningen, så lad dem selv prøve kræfter med det efter jeres vejledning.

Væbnere

- Som væbner-dreng vil der stadig være mange af pilte tingene som stadig er gældende.
- Som væbner-pige, er det ikke altid lige så spændende at løbe rundt i Robin Hood-kostume. Ofte vil de være mere optaget af en flot og perfekt sminkning.
- At tage væbnerne med ud på en oplevelses-tur, hvor ceremonier og ritualer er indbygget som faste elementer, vil ofte kunne fange dem. Tingene skal være gennemarbejdet.
- Hold jer til småeffekter: en hat, et sjal, en paryk osv., hvis I selv vil fremstille udstyr.

Seniorvæbnere

- Kan være med til større projekter og længere forløb. F.eks. lave og opføre en musical.
- Kan stå for planlægning og noget af afviklingen af et kredsmøde eller en gudstjeneste, hvor de får mulighed for at vise deres evner inden for rollespil og sminkning.
- Brug dem som post på et løb, hvor udklædning/rollen er en del af posten.

Rødt KERNEkursus

3. modul

Leg



Råd og vejledning

Mål

Det er målet med dette lege-modul, at kursusedtagerne:

- Gennem teori og praksis får en forståelse for legens muligheder og prøver at instruere og tilrettelægge mange forskellige former for lege, der kan bruges direkte i kredsarbejdet til små eller store grupper og mange forskellige aldersgrupper.

Eksempel på modulplan

Min	Total	Hovedpunkt	Indhold	Bemærkninger
5	5	Indledning	Brug tegneserien og citatet fra teoridelen. Nøgleord: - det fanger opmærksomheden - få startet rigtigt	Tegneserie og citat på OH.
5	10	Mål	Præcisér målet med modulet	Brug målet for lektionen
10	20	Hvad er en god leg?	Få kursusedtagerne til at opstille deres egne kriterier og forventninger til, hvad der gør en leg god i FDF. Lad kursusedtagerne "summe" i smågrupper, hvor de skriver deres kriterier ned. Efter 5-10 minutter, skrives budene op på tavlen og I snakker kort om dem.	
10	30	Legen i FDF	Gennemgang af hvorledes vi opfatter legen i FDF og de to forskellige typer leg.	Udpluk fra FDFs værdigrundlag på OH.
45	75	Leg på livet løs	Gå ud og igangsæt de i øvelserne nævnte lege. Uddel evt. også spørgsmålene.	Uddel lege-øvelser
10	85	Pause		
15	100	Diskussion	Diskutér i plenum de forskellige lege ud fra de 10 spørgsmål. Nedenunder står beskrevet hvorledes det kan gøres. Det er vigtigt at kursusedtagerne er aktive både i debatten og samtidig tager notater.	Se under punktet Leg på livet løs.
10	110	Analysere	Analysere de forskellige leges kvaliteter og svagheder ud fra spørgsmålene i øvelsesdelen.	Deles evt. i mindre grupper i samme lokale
20	130	Lederens rolle i legen	Gennemgå de 6 punkter	Slut med at uddele teori.
20	150	Opfølgning	Kobling til kredsen/klassearbejdet. Hvis tiden tillader det, så prøv at få kursusedtagerne til at komme med deres egne gode lege, gode lege-traditioner i deres egen kreds, og hvor de selv har fundet lege henne. Afslutning	Slut med at uddele teori.

I dette modul skal I hurtigt i gang med at lege, så I har noget konkret at tale ud fra. Derfor har vi foreslået at I lader kursusedtagerne starte med at stå for en leg. På den måde er det nemmere at komme til at snakke om lederrollen i det at lege.

Leg på livet løs

Lad kursusedtagerne instruere i nedenstående lege. Du må som instruktør vurdere, hvem der kan klare opgaven. Det er muligt du selv må starte med at stå for en leg for at bryde isen. En leg til hver. Måske vælger du kun at lade en 5-6 personer stå for en leg, og det er fint nok. Men opfordre så de andre til at lege med og samtidig være opmærksom på selve legen, og på den der står for legen. Dette skal I bruge, dels til at analysere legen, men også til at snakke om lederens rolle i legen.

Derefter går I i gang med at lege. Det er klart at I ikke kan nå at lege alle lege, og her må det bero på dit valg, hvad der skal leges. Men kursusedtagerne må gerne opleve, at der sker noget, og at I hurtigt går videre til noget andet. Kursusedtagerne skal have udleveret øvelsessiderne med de enkelte lege, før I går i gang med analysedelen. Så får de nogle lege med hjem, og de får mulighed for at skrive deres egne kommentarer på, undervejs i diskussionen.

Som minimum bør I lege følgende lege, da de giver et godt udgangspunkt for den efterfølgende analysedel.

- Trekant-tagfat
- Ræven og ulven
- Blæksprutte-tagfat
- Hundehus-leg
- Fir-træk
- Ka' du li' din nabo

Diskuter de enkelte lege

Efter legene går I de forskellige lege igennem. Her er stikord til ting som I kan diskutere. Lav en overhead med nedenstående spørgsmål.

- var den sjov ?
- fik alle rørt sig ?
- var der vindere/tabere – var det godt/skidt ?
- var reglerne enkle ?
- kunne alle være med ?
- var der kropskontakt, godt/skidt ?
- havde legen sociale elementer ?
- skulle der leges ude eller inde ?
- krævede legen specielle redskaber ?
- kunne legen tilpasses forskellige aldersgrupper ?

Analyser de forskellige leges kvaliteter og svagheder

Brug spørgsmålene som er nævnt under de enkelte lege i øvelsesdelen.

Gør opmærksom på at dette er et kursus og evaluering her er i orden, men i kredsen skal evalueringen kun være noget som foregår mellem lederne eller i forbindelse med seniorernes lederuddannelse.

Lederens rolle i legen

I forlængelse af, at I nu har talt om de forskellige lege, er det naturligt at komme ind på nedenstående emner.

- lederens rolle i legen
- hvordan instrueres en leg
- hvorfor leg
- hvordan/hvornår leg
- legen i de forskellige klasser
- legen som ritual omkring/i løbet af mødet

Her vil det igen være en god idé at skrive punkterne op på en tavle, og derefter kan kursusdeltagernes skrive deres egne kommentarer/argumenter op nedenunder. Opfordre kursusdeltagerne til at skrive disse guldkorn op på deres eget stykke notatpapir, således at de også får denne del med hjem.

Under afsnittet teori er hvert emne beskrevet yderligere, og det er dine stikord som instruktør på, hvad du gerne skulle få frem undervejs:

Slut af med disse vigtige ord:

Legen i FDF skal foregå på børnenes præmisser, deltager lederne skal de udvise respekt for dette, samt engagement.

Teori

Alle har leget

Når vi snakker om leg i FDF sammenhæng, er det vigtigt at gøre sig nogle overvejelser over, hvorfor vi skal lege, hvad vi skal lege, og med hvem og hvornår det er godt at lege.

Egentlig burde det ikke være nødvendigt at knytte en masse teori til begrebet leg, eftersom vi alle har været børn, og levet i fantasiens og legens univers i mange år!

Når barnet (og barnet i os voksne) leger, befinder det sig i en helt speciel urørlig verden. Legen skal have lov at være dét den er, for sin egen skyld. Men samtidig med, at barnet skal have lov til at lege uden at få knyttet en masse forklaringer på dette, så ved vi godt, at legen er dødelig alvor for barnet. Det er her, det øver sig i det at være menneske i forhold til andre (jf. rollelege som f.eks. far, mor og børn), og det er her, det øver sig igen og igen på at blive dygtigere til bestemte færdigheder.

Nedenstående citat og tegneserie illustrerer dette.

Leg for legens skyld. Leg, som hele tiden skal have en mening, er selvmodsigende

Den frie og den iscenesatte leg

Det er vigtigt at gøre sig klart, at der findes to forskellige typer leg: Den frie leg og den organiserede og styrende leg.

Ved den frie leg i pauserne, som der forhåbentlig er mange af på ethvert møde, weekend eller lejr, stiller lederne nogle rekvisitter til rådighed, men ellers er det vigtigt som leder at holde sig væk. Tænk på, hvor meget børnene bliver overvåget af voksne i deres vågne tid. Børn skal have lov til at være fri for voksne; de skal have et frirum. Først når barnet får voksen-fri, begynder barnet selv aktivt at finde på, og bruge sin egen fantasi. Hvis børnene direkte kommer op at slås og ikke selv kan løse problemerne uden for store omkostninger, skal lederen naturligvis gå ind og være styrende – og lege med.

Og så er der alt det andet. I virkeligheden kan vi sige, at alt hvad vi foretager os i FDF er en leg, eftersom det foregår i børnenes fritid. Børnenes arbejdsplads er skolen – mens FDF er frivilligt – og det er vigtigt at betragte alt hvad vi gør i FDF gennem legens briller. Sagt på en anden måde: Alt hvad vi gør, gør vi for legens egen skyld, samtidig med at vi er bevidste om, at vi i legen kan hente ny energi til at klare strabadserne udenfor, og at det også er i legen vi øver os til livet udenfor.

Men hvad er det da for en type leg, vi gerne vil iscenesætte i FDF. For selvfølgelig sætter vi nogle kriterier op for, hvad og hvordan vi vil lege i FDF.

I FDFs værdigrundlag står der om legen og fantasien, at de skal være med til at styrke barnets mod, selvtillid, kreativitet, ansvar, nysgerrighed, respekt, glæde og spontanitet.

Det bliver altså ikke et spørgsmål om, at vælge mellem den fri leg og den iscenesatte leg. Men kan vi tilføje den iscenesatte leg nogle af de elementer som findes i den frie leg, så er vi kommet et langt stykke. Det kan kun lade sig gøre hvis vi inddrager børnene aktivt i legen, at vi er åbne for at lade legen udvikle sig på deres egne præmisser. Det drejer sig om at være åben for forandringer og lade omgivelserne være medbestemmende.

Det kunne være at legen Vinkeskjul udviklede sig til en spionleg med flere hold, og videre i legen blev nogle politimænd og andre læger – og lige pludselig har legen karakter af ambulancetagfat. Blot et eksempel, for i virkeligheden handler det netop om, at lade børnene og legen være med til at bestemme udviklingen i legen.

Natlegen

At lade omgivelserne være en del af legen, åbner også op for et skatkammer af muligheder. En af disse er mørket. Mange lege kan med modificerede regler leges når det er blevet mørkt. I næsten hele vinter-perioden mødes vi først efter at solen er gået ned og mørket har indfundet sig. Det betyder ikke, at nu kan vi så kun lege indenfor, hvor der er lys. Prøv tværtimod at gå ud og brug denne fantastiske ramme som mørket giver. En leg som Dåseskjul får en helt anden dimension. Lygte-i-spand og Find-lyden er andre gode klassikere.

For større iscenesatte lege som „En flok smuglere er lige gået i land på stranden og ...“ vil mørket også være med til at give legen et helt andet perspektiv, så brug at gå ud og leg hele året rundt.

En ny leg til hvert møde i et helt år!

Prøv gennem et helt år at præsentere en ny leg til hvert møde. De ældste væbnere, seniorvæbnere og seniorer kan f.eks. selv medbringe og instruere ugens leg.

Lederens rolle i legen

- Engageret og motiverende.
- Deltager selv i legen, ligesom de andre ledere, og udstråler glæde ved dét at lege.
- Klar og tydelig instruktion.
- Finder kompromis ved uenighed.
- Opmuntret og opildner børnene til at give sig hen i legen – sjældent nødvendigt!

Hvordan instruere en leg?

- Så få regler som muligt
- Vær engageret.
- Vær konkret og enkel i dine forklaringer: Hvis legen foregår i en rundkreds, så sig: "Legen foregår i en rundkreds, tag hinanden i hænderne og stil jer i en rundkreds". Når det er gjort bygger du de næste elementer på.
- Vær aldrig bange for at ændre på en leg, hvis den ikke virker. Husk, det vigtigste er, at I kommer i gang med at lege og, at I har det sjovt. Det er knap så vigtigt om I lige leger præcist, som du kan huske at I gjorde, da du var barn.
- Vær opmærksom på børnenes signaler. Hvis de koks, så afbryd hellere legen én gang for meget, end én gang for lidt. Det skal være en god oplevelse for alle.

Hvorfor leg?

- Latter, livsglæde, energi, røre ved hinanden, øve regler og taktik, pulsen op, acceptere vindere og tabere, konkurrere for sjov, drenge og piger sammen, børn og voksne sammen, bryde isen ... der er ingen undskyldning – bare kom i gang!

Hvornår leg?

- I begyndelsen af et møde
- Som pause og afbræk fra aktiviteterne
- Når man trænger til at røre sig
- Som ritual i begyndelsen og/eller slutningen af mødet
- Til at ryste sammen

Læs også

Gå på biblioteket. De fleste har et hav af gode legebøger, det er bare at gå i gang. Endelig må vi anbefale FDFs egen "Leg med Liv i". Den rummer alt, lige fra gode gamle sanglege over rundkredslege (dem vi bruger ved fødselsdag) til vilde og skøre udendørs, alternative boldlege.

Øvelse

Trekant-tagfat

Deltagerne inddeles i firemands-grupper. De tre personer i gruppen holder hinanden i hænderne i en kreds. Den ene vælges til at skulle fanges, og de to andre er hjælpere. Den fjerde person er uden for kredsen og er fanger. Kredsen skal dreje rundt for at flytte sig væk fra fangeren. Der må ikke fanges gennem kredsen, men kun ved at løbe udenom.

Reflekterende spørgsmål til bagefter:

- Var I gode til at hjælpe den der skulle fanges?
- Var det svært for fangeren at være I mod 3?
- Havde fangeren lyst til at give op?
- Var det i orden?
- Hvad må man huske for at gøre denne type leg retfærdig for alle?

Ræven og ulven

To deltagere udnævnes til at være ræv og ulv. De får hver en skumbold eller noget andet blødt. Ræven og ulven skal nu fange de andre deltagere ved at røre (ikke kaste) dem med skumbolden på maven. Man har "helle" for ræven, hvis man står to og to sammen, og man har "helle" for ulven, hvis man står tre og tre sammen. Bliver man fanget, byttes der roller. Man må ikke blive stående sammen, og der skal hele tiden vælges nye at have "helle" med.

Reflekterende spørgsmål til bagefter:

- Huskede I at samarbejde, så I hjalp hinanden?
- Hvad gjorde du for at samarbejdet skulle lykkes?

Udvidet ståtrold

Der vælges to fangere, der skal fange de andre. Når man bliver fanget, viser fangeren en opgave/øvelse, som man skal lave, til man er befriet. Man kan befri en fanget person ved at stille sig foran vedkommende og lave samme opgave/øvelse. Den fangede person bliver fri, når man sammen har lavet øvelsen 5 gange. Når fangeren har fanget 12, vælges der nye fanger.

Reflekterende spørgsmål til bagefter:

- Fulgte I alle reglerne?
- Hvad gør man med eventuelle regelbrydere?
- Hvad vil der ske med legen, hvis vi sætter flere fanger ind?

Blæksprutte-tagfat

Fangeleg, hvor man løber frem og tilbage mellem to hellesteder. Disse kaldes strandbredden. Det mellemliggende areal er havet. I havet findes en blæksprutte, som skal forsøge at fange de andre. For tempoets skyld tæller blæksprutten til 5-10 for at få deltagerne ud i havet. Så skal man løbe. Når man bliver fanget fryser man fast til det sted man blev fanget, og man er selv blevet til en blækspruttearm. Dvs. man forsøger at fange dem der kommer indenfor rækkevidde. Man skal blive stående. Hvis man fanger én, bliver denne også til en blækspruttearm. På den måde hjælper man blæksprutten, der stadig løber rundt og fanger. Når alle er fanget skiftes der blæksprutte.

Reflekterende spørgsmål til bagefter:

- Find de kvaliteter denne fangeleg har m.h.t. samarbejde, aktivtetsniveau osv.

Hundehusleg

Deltagerne laver to kredse. En inderkreds, som har hinanden i hånden og en yderkreds. Inderkredsen er hundehuse, og der er én mindre i antal end i yderkredsen.

Yderkredsen er alle hundene, som skal forsøge at finde sig et hundehus. På signal løber alle hundene (yderkredsen) samme vej rundt om alle hundehuse (inderkredsen).

På nyt signal skal de forsøge at komme ind i et hundehus. Inderkredsen (hundehuset) har spredte ben. Den der ikke nåede at komme ind i et hundehus, tager en tur mere i yderkredsen.

Inderkredsen og yderkredsen bytter plads. Der løbes en ny tur.

Reflekterende spørgsmål til bagefter:

- Se under Banke bøf

Banke bøf

Alle deltagere undtagen I står i en rundkreds. Legen går ud på, at ham, der er udenfor skal erobre sig en plads i kredsen. Det gøres ved at han går rundt og slår/klapper på hver af de andres skuldre samtidig med at han siger "banke". Når han har fundet den, han vil løbe om kap med, siger han "bøf". Nu skal han og "bøffen" løbe hver sin vej rundt om kredsen og se, hvem der kommer hele vejen rundt om kredsen først. Den der kommer sidst skal være den. Man kan evt. aftale at man kun kan være klapper tre gange i træk.

Reflekterende spørgsmål til bagefter:

- Sammenlign Hundehuslegen og Banke bøf – hvilke kvaliteter og svagheder har de hver især?
- Overvej aktivitetsniveau, svage og stærke børn.
- Hvilke muligheder har lederen for at styre legen?

Ambulance-tagfat

A er fanger (farlig virus). Når man fanges, skal man lægge sig på gulvet med arme og ben i vejret. Man kan befries, ved at fire andre (falck-reddere) transporterer (en til hver arm og ben) den syge til sygehuset (aftalt område). Man har "helle", når man står klar ved en arm eller et ben, og man har også "helle" under selve sygetransporten. På sygehuset kan man få en mirakelkur i form af en kæmpeindsprøjtning i bagdelen af en udvalgt læge. Hvis det lykkes A at fange alle (lægge landet øde) har han vundet!

Reflekterende spørgsmål til bagefter:

- Hvad sker der, hvis der bliver to virusser?
- Hvilke krav stiller denne leg til samarbejde?

Føde en bjørn

Tre deltagere. Den ene lægger sig på ryggen med hovedet mod nord. Nummer to, som skal "fødes", lægger sig på maven over den første og med hovedet mod øst. Den tredje lægger sig nu på maven ovenpå de to andre med hovedet mod syd. Den nederste og øverste holder fast i hinandens ben, hvorved den midterste kommer i klemme. Den midterste skal nu forsøge at komme fri ved at rejse sig på knæ og vride og dreje kroppen.

Reflekterende spørgsmål til bagefter:

- Hvilke alderstrin og typer børn er denne leg god til?

Trække i sømandshandske

To deltagere sætter sig på jorden med forsålerne mod hinanden. Knæene må gerne være bøjede. De to tager nu med højre (eller venstre) hånd om hinandens håndled. Det gælder nu om at vælte modstanderen eller trække ham over ende.

Firtræk

Materiale: Kraftigt tov bundet sammen i en ring (ca. 1/2 meter i diameter). Fire kegler eller lignende. Fire deltagere stiller sig i en firkant og holder fast i tovet – hver med én hånd. Ca. 1 meter fra hver deltager sættes en kegle. Det gælder nu om at trække de andre med sig, så han med den frie hånd kan komme til at røre sin kegle.

To trækker tov

Materialer: Tov. To deltagere står med ca. 2-3 meters afstand. Begge står på en spand, gryde, konservesdåse, stub eller andet, hvor der lige er plads til fødderen. De to har fat i hver sin ende af et tov. Det går ud på at få modstanderen til at tabe balancen. Tovet må ikke slippes. Kan også foregå i hugsiddende stilling, på ét ben, eller med tovet bundet fast om livet.

Kædetagfat

En deltager udpeges som fanger og hun prøver at fange de andre. De, der fanges, hjælper med at fange de andre. De fangne danner en lang kæde, som ikke må brydes, mens man forsøger at fange de andre. Man kan dog bryde ved fire, så der bliver to grupper á to, som så forsøger at fange.

Vinkeskjul

De fundne følger efter den, der leder. De, der endnu ikke er fundet, kan befri de fundne ved at vinke til dem. De fundne må så stikke af i et ubevogtet øjeblik og gemme sig igen.

Sild i tønde

En af deltagerne gemmer sig. Alle andre går rundt og leder efter hende. Efterhånden som de, der leder, finder hendes gemmested, gemmer de sig samme sted, uden at de andre opdager det. Husk på forhånd at tælle, hvor mange der er med i legen, så man ikke sidder natten over! Man kan også aftale at der leges på tid.

Ka' du li' din nabo

Materialer: Stole. Alle sidder i en rundkreds på stolene. En deltager er i midten (uden stol). Denne spørger nu en deltager i kredsen. "Ka' du li' din nabo?". Den der bliver spurgt kan sige enten: "Nej" eller "Ja". Hvis han siger "nej" skal de to på hver side af ham bytte plads og den i midten skal forsøge at erobre en af pladserne. Den der ingen stol får, skal være i midten. Hvis han svarer "ja" skal han fortsætte: "Men jeg kan ikke li'... dem med langt hår, blå øjne, sorte sko, dem der bor i ulige husnumre, osv." Nu skifter dem med f.eks. langt hår plads, og den i midten skal forsøge at erobre en af pladserne.

Blinkeleg

Materiale: Stole. På alle stole på nær én, sætter der sig en deltager. Bag alle stolene, også den tomme, stiller der sig en deltager. Den, der står bag den tomme stol, skal blinke til en af dem der sidder på en stol. Den, der er blinket til, skal løbe over og sætte sig på den tomme stol. Den, der står bag den "nye" tomme stol, skal nu blinke. Deltagerne, der står bag stolene, kan forhindre de siddende i at løbe, ved at slå ham på ryggen, når der er blinket til ham. Deltagerne bag stolene skal stå med hænderne på ryggen. Variation: Der kan være flere blinkere – dvs. flere tomme stole.

Trække i hestesko

Materialer: Bord og hestesko. Et bord stilles op, og en stor hestesko lægges midt på bordet. To deltagere stiller sig på hver sin side af bordet og tager fat i hvert sit ben af hesteskoen. Det gælder nu om at trække modparten tværs over bordet. Kan også leges uden bord og hestesko. Der laves en fast midterlinie. Deltagerne holder nu deres langfinger frem, og bukkes den lidt. Deltagerne går nu sammen to og to. Legen går ud på at se, hvem som først kan trække sin modstander indover midterlinjen.

Grænsekamp

En kampeleg for 2 hold. De to hold tager opstilling over for hinanden på hver side af en midterlinje, grænsen. Det gælder nu om at trække så mange af modstanderne som muligt over på sin egen side. Kampen foregår ved, at man griber fat i modstanderne og trækker til! Holdene må danne kæder, som kan gå ind over modpartens område, blot skal der hele tiden være forbindelse tilbage til eget område. Brydes kæden, eller bliver man trukket over på den modsatte side, er man pludselig med på det andet hold. Grænsekampen fortsætter indtil alle er trukket over på samme side! Vis hensyn og afpas din indsats efter højdene og drøjden af modstanderen. Læg ure, øreringe og andre løsthængende genstande.

Reflekterende spørgsmål til bagefter:

- Fulgte I alle reglerne?
- Hvad gør man med eventuelle regelbrydere?

Lygte-i-spand

Materialer: Lygte, spand, papir og blyant. En spand med en lygte i, hænges op i et træ. Cirka 1,5 meter over jorden. Hver kursUSDeltager skal nu få så mange sedler med eget navn på, som muligt, op i spanden. Sedlerne udleveres en ad gangen fra et sted uden for området. Når en seddel er kommet i spanden, må man tilbage efter en ny. I området er i midlertidig et antal toldere med lygter. Hvis de lyser en kursUSDeltager på maven, må man aflevere sin seddel til tolderen. Vinderen er den, der har fået flest sedler med eget navn i spanden. Hvis sedlerne gøres til guldbarrer, og tolderne til tyve, er fantasirammen klar...!

Reflekterende spørgsmål til bagefter:

- Overvej hvilke at de andre lege ovenfor, der med fordel og stort udbytte kan leges i mørket eller om natten.

Natleg – natløb

En af FDFs kendteste varemærker. Kendte områder og steder bliver mystiske, farlige og uhyggelige når mørket sænker sig. Overvej kraftigt målet med natlegen. Mange er i tidens løb blevet skræmt fra vid og sans på diverse autentiske natløb med politi, blå blink og sprængninger. Mørket giver rigelig fantasi til de fleste, så find en god fantasiramme og fortælling, som løbet/legen kan bygges op over. Den store smuglerjagt, jagten på den hemmelige, kemiske formel, eller den hellige gral. Lad dele af et større dagsløb fortsætte med anden halvleg om natten. Udnyt landskabet eller byen hvor I er.

- Trekant-tagfat Fra pilte
- Ræven og ulven Fra tumlinge
- Udvidet ståtrold Fra tumlinge
- Blæksprutte-tagfat Fra puslinge
- Hundehusleg Fra puslinge
- Banke bøf Fra tumlinge
- Ambulance-tagfat Fra tumlinge
- Føde en bjørn Fra pilte
- Trække i sømandshandske Fra væbner
- Firtræk Fra pilte
- To trækker tov Fra væbner
- Kæde-tagfat Fra pilte
- Vinkeskjul Fra tumlinge
- Sild i tønde Fra tumlinge
- Ka' du li' din nabo Fra pilte
- Blinksleg Fra tumlinge
- Trække i hestesko Fra væbner
- Grænsekamp Fra pilte
- Lygte-i-spand Fra tumlinge

Hvordan kan det gøres?

Børn på vej – børns udvikling

Når vi taler om børns udvikling, siger man normalt, at et barn på 9 år kan have alle aldre mellem 7 og 12 år, dvs. at barnet i nogle situationer kun magter dét, et barn på 7 år kan, mens det i andre tilfælde kan klare ting, som man ellers kun ville forvente fra et 12 års barn. Derfor skal man også være forsigtig, når man karakteriserer børns udvikling i forhold til deres alder – men se udviklingen som et forløb, barnet er på vej igennem.

Hovedreglen er om barnet synes legen er sjov, og om det kan finde ud af den pågældende leg. Cirkastadier for børns udvikling

4-5 år – parallelleg og fantasileg

Børnene inspirerer hinanden, men ofte ved siden af hinanden, fremfor sammen i og om den samme leg. I fantasilegen kan barnet løse problemer, som de ikke kan i den virkelige verden. F.eks. i rollen som en stærk og usårlig supermand, der klarer alle problemerne.

5-7 år – kollektivleg og rolleleg

Mere sociale lege. I rollelegen arbejder barnet med det at være en bestemt type, f.eks. mor, politibetjent, stewardesse osv. Enkle fangelege som alm. tagfat.

6-8 år – lette regellege

Barnet udviser større overblik og tilpasning til den større gruppe børn. Barnet bliver bedre til at huske og forstå fælles regler.

9 år og ældre – regellege med strategi og taktik

Når disse beskrivelser er opstillet, er det vigtigt at huske, at man altid kan lege det, der ligger under en, men at det *kan* være vanskeligere at lege det, der ligger over ens alder. Alle kan lege banke bøf, men de små har vanskeligere ved at lege stratego. Når vi går i gang med at vælge lege, er det vigtigt, at have disse overvejelser med, når vi skal vælge en god leg.

Hvis der er tid, kunne man jo gå nogle af de afprøvede lege igennem og få en snak om, hvilke klasser disse lege ville egne sig bedst til. Bemærk, at der står "fra" ved angivelsen af egnet aldersklasse. Langt de fleste lege er også sjove og brugbare for seniorer og ledere!

Rødt KERNEkursus

4. modul

Temaer og rammer



Råd og vejledning

Mål

Det er målet med dette modul om temaer og rammer, at kursusedtagerne:

- Får en forståelse af vigtigheden af at have en fantasiramme, og at anvende et tema for klassemøderne og for de øvrige arrangementer i FDF.
- Bliver i stand til at kunne vælge og gennemføre en ramme og et tema der passer til den aldersgruppe og de børn, de arbejder med.

Eksempel på modulplan

Min	Total	Hovedpunkt	Indhold	Bemærkninger
10	10	Startrituel	Deltagerne står på en række, sorteret efter størrelse, udenfor. Kravl ind af et vindue eller spænd en snor op i døren, som alle skal kravle under. Syng nr. 66 i March og lejr: „Vi vil ha voksne, der griner“.	Kan evt. erstattes med dit eget yndlingsrituel
5	15	Indledning og baggrund	Hvorfor anvende rammer og temaer i FDF. Se teori-afsnit: Baggrund	Gennemgå først formålet og se hovedpunkterne i lektionen
25	40	Måneraketten	Deltagerne laver en fysisk fantasiramme. I denne ramme prøves aktivitet og forkyndelse. Se nærmere under „Måneraketten“ i afsnittet øvelser	
15	55	Teori	Metode og lidt mere om temaer & rammer gennemgås. Se nærmere i teori-afsnittene: Metode, Temaer og Rammer	
25	80	Lav møderække ud fra temaer og rammer	Deltagerne laver en kort møderække ud fra en given fantasiramme og nogle ting, som skal indgå. Metoden gennemgået under teorilektionen anvendes. Se under øvelser „Møderækken“	
10	90	Pause og sang	Vælg din favoritsang	
20	110	Præsentation og opsummering	Hver gruppe præsenterer deres resultater på en OH-slide. Instruktøren giver konstruktiv tilbagemelding, sumerer op, og laver oplæg til „praktikopgaven“	
15	125	Teorilektion	Temaer og rammer på forskellige alderstrin. Se nærmere i „Hvordan kan det gøres“: Børnene, De forskellige aldersgrupper og i afsnittet Ritualer.	
10	135	Eksempler	Præsentation af diverse eksempler. Brug gerne dine egne eksempler.	Brug også deltagernes erfaringer og eksempler
10	145	Afrunding og slutrituel	Omvendt af startritualet. Deltagerne går baglæns ud.	

Hvorfor tema og rammer

At lægge den rigtige ramme og vælge et godt tema, gør børnearbejdet langt lettere. Børnene oplever at tingene hænger sammen, at der i FDF er en helhed, hvor aktivitet, forkyndelse og fysisk ramme hænger sammen med de værdier som FDF står for og de idealer, lederne forsøger at leve op til.

I FDF er vi vant til at fokusere stærkt på aktiviteten og glemme de øvrige ting. Det er din opgave som instruktør at få kursusedtagerne til at tænke i helheder. Nogle vil synes, temaer og rammer er overflødig – at det kun er aktiviteten det gælder. Hav argumenter klar – mange kan findes her i materialet!

Instruktørvejledning til øvelse

Inden du går i gang med øvelserne, er det VIGTIGT, at du læser disse instruktør-forberedelser igennem. De er skrevet så du kan kopiere afsnittet øvelser direkte til deltagerne uden at redigere yderligere i det.

Månerakette

Deltagerne skal affyre en raket til månen. Raketten virker med pedalkraft. Som instruktør må du selv gøre dette helt færdigt, så det passer til dig selv og til de ledere, du skal instruere.

- 1 Forklar scenen for deltagerne: Hvad er det for en ramme, vi befinder os i? Digt evt. en lille historie, der forklarer om baggrunden for opsendelsen af raketten: hvad er formålet med ekspeditionen, osv. Oplæs evt. et passende afsnit fra en science-fiction-roman eller evt. lidt fra Jules Verne: „Rejsen til Månen“. Tintin: „Månen tur Retur“ kan også anvendes. Tag overheadkopi, eller læs op med lyde (en radio tegneserie). Du kan evt. i stedet vise en kort passage på video fra ”Stjernekrigen” eller lignende.
- 2 Deltagerne opdeles i grupper. Opdelingen er ikke kritisk her. Brug evt. tidligere grupper, så der ikke skal spildes tid med det. Hvis der er mange deltagere må du evt. selv finde på flere grupper, eller underopdele de nedennævnte grupper.
- 3 Hver gruppe tildeles en rolle/funktion:
 - Astronauter, som skal „indrette“ raketten. Inddeles igen i forskellige funktioner såsom piloter, videnskabsmænd, som skal udføre diverse eksperimenter, nogle der skal ud af rumskibet og reparere en satellit, osv.
 - Kontrolrummet som man normalt ser det i TV. Her opdeles også i funktioner: Affyrings-leder, der står for nedtællingen, én, der løbende checker brændstof, læger der overvåger astronauternes helbredstilstand, puls, osv.
 - TV-holdet, der dækker begivenheden: Kameramænd, producer, kommentator, journalist, osv.
- 4 Grupperne skal nu forberede deres del af ekspeditionen. Herunder skal de dekorere lokalet. Lad denne dekoration blive i lokalet under hele lektionen om temaer og rammer.
- 5 Nu gennemføres opsendelsen af raketten, dens færd til månen, landingen på månen, erklæringen om at det nye land tilhører Danmark (husk flaget), månevandringen, samt de videnskabelige eksperimenter. Der skal masser af lyd på, som deltagerne selv kan producere. Find evt. noget passende baggrundsmusik. Opsendelsen er et af højdepunkterne, så det er vigtigt, det foregår rigtigt. Aftal det præcis med ham, som står for nedtællingen og

instruér grupper af deltagere i at lave forskellige lyde undervejs: hvislen, brummen, klappen på lår og i hænder – alle larmer og råber højt (som om det buldrer) under lift-off.

- 6 Forkyndelse på månen. Da denne opgave kun er et eksempel, kan forkyndelsen være meget kort. Syng f.eks. kun et par linier af en sang/salme.

Læs teksten efter opgaverne og afslut med Fadervor.

Forberedelse

- Gennemtænk hele forløbet og tilpas det evt. så det passer til den aktuelle situation. Her skal du tage højde for dit eventuelle kendskab til deltagerne
- Kopiér opgaver til alle grupperne
- Find introduktionsmateriale: passende afsnit fra bog, video-sekvens el.lign.

Materialer

- Staniol, staniol, staniol ...
- Globus
- Bordpapir, alm. papir, pap, alm. tape, bred tape, farver, pensler, ståltråd, avispapir, store og små papkasser, osv.
- Alle mulige mærkelige materialer, som du kan finde (skrammel eller hvad du kan finde på grunden ved kursuscenteret)
- CD-afspiller og CDere til baggrundsmusik og lyde under affyringen

Møderækken

Øvelsen kan virke meget presset, men det er prøvet før, og erfaringen viser at tidspresset, udgangspunktet i fantasirammen, og de specifikke krav stimulerer kreativiteten, så der rent faktisk kommer en grundskitse til et mødeforløb ud af det. Den enkelte kan tage det med hjem og arbejde videre på. Man kan vedtage at det færdige mødeforløb sendes til instruktøren sammen med en evaluering. Instruktøren kan påtage sig at distribuere det til deltagerne bagefter. Evt. kan de bedste forslag lægges på BlåNet.

Forslag til fantasirammer til ovenstående opgave

For at spare tid, og spore deltagerne ind på emnet, kan du foreslå følgende temaer som udgangspunkt. Du kan evt. selv finde på nogle bedre eksempler, der passer lige til det tidspunkt, hvor I afholder kurset. Sørg for at have materiale med, der kan inspirere deltagerne til de foreslåede emner (bøger, videoer, tegneserier, osv.). Du kan evt. selv lave en kort beskrivelse eller en fortælling om emnerne, så deltageres fantasi er ansporet, når de starter på opgaven.

Puslinge.....Bamse og Kylling. Trylleland
 Tumlinge.....På togt til Kina. Huleboere
 Pilte.....Ridderne om det runde bord Robinson Crusoe
 Væbnere.....Opdagelsesrejser og actionfilm
 Seniorvæbnere.....Lav kredsblad, opbyg redaktionen. Indret datacafé

Forberedelse

- Lav en fantasiramme for hver aldersgruppe. Ovenstående kan bruges som udgangspunkt, men vælg gerne nogle mere aktuelle. Beskriv rammen lidt nøjere m.h.t. miljø, så deltageres fantasi bliver sat i gang. Medbring bøger, tegneserier eller en video, som man kan bruge til inspiration.

Materialer

- Teori-afsnittet om metoder (udleveres til deltagerne)
- Kopi af opgaven
- Forslag til fantasiramme for hver aldersgruppe
- Inspirationsmateriale til de emner du foreslår
- Overhead, overheadfilm og overheadtuscher
- Kopi af teori-afsnittet til udlevering

Teori

Baggrund

Børnenes hverdag er meget opsplittet. Tidsmæssigt, og med hensyn til voksenkontakt. I FDF kan vi vise, og lade børnene opleve, helheder. På sommerlejren hvor vi har børnene 24 timer i døgnet, men vi kan også vise det igennem de møder vi laver med dem. Vise, at det ikke er tilfældigt eller ligegyldigt, men at det hænger sammen. Det betyder, at rammer, ritualer, forkyndelse og aktivitet hænger sammen og at det hele hænger sammen med FDFs værdigrundlag og lederideal.

At arbejde med temaer og rammer gør, at tingene smelter sammen og bliver en helhed. Det gælder det, vi normalt opfatter som selvstændige ting, såsom aktivitet, totalteater, forkyndelse og løb. I et godt møde indgår alt dette uden at det kan skilles fra hinanden. Børnene kan lide det. Som eksempel kan nævnes at mange børn på eget initiativ mødes ude i skoven hver uge for at udspille store live-rolle-spil.

Anvendelsen af rammer giver tryghed. Når møderne starter og slutter på samme måde hver gang og når lokalet er udsmykket på en bestemt måde er der noget, der ligger fast og er genkendeligt – giver tryghed.

Ritualer er et punkt, hvor FDF har gamle traditioner. I samfundet generelt er mange af de gamle ritualer glemt eller har mistet deres mening. Der er i disse år en søgning mod ritualer. Eksempelvis bliver mange flere gift med et stort, romantisk bryllup. I FDF har vi altid brugt ritualer som en naturlig ting. Dels som en del af legen eller løbet og dels som markering af overgangen fra en fase til en anden. F.eks. fra pilt til væbner.

Nøgleord er totaloplevelse, helhed og tryghed

Metode

I FDF tager vi ofte udgangspunkt i aktiviteten. Hvis det går højt finder vi lidt forkyndelse, der har en vis sammenhæng med denne aktivitet. Prøv i stedet at tage udgangspunkt i en ramme – en situation. Det er et langt mere kreativt udgangspunkt. Det viser sig nu at ideerne kommer vrimplende af sig selv. Husk at i FDF har vi fuld aktivitetsfrihed. Det er i virkeligheden ikke aktiviteten i sig selv det handler om, men oplevelsen og virkeliggørelsen af FDFs formål

Forslag til en metode

- 1 Definér et overordnet mål for hvad I vil i denne sæson, eller med et enkelt møde. Eksempler på mål: „Børnene skal lære at være sociale“. Eller „Børnene skal være meget ude“.
- 2 Brainstorm på forskellige situationer, rammer, roller.
Tænk ikke for meget på målet i første omgang
- 3 Vælg tema /ramme

- 4 Lav en kort brainstorm med løse ideer. Det kan både være aktivitet, ritual, sang, forkyndelse, leg. Alt blandet sammen
- 5 Gå nu tilbage og hold tema/ramme op mod målet og check om det passer til aldersgruppen. Anvend ideerne som konkrete eksempler. Går det ikke: vær ikke bange for at kassere temaet og anvend et af de andre
- 6 Lav en ny løs brainstorm på ideer
- 7 Hold den enkelte idé op imod mål og check om den passer til aldersgruppen og til det tema, der er valgt. Sammenhold med FDFs værdigrundlag. Vær barsk. Smid det ud, der ikke kan bruges. Måske kan det bruges en anden gang i en anden sammenhæng. Fjern vildskud. Meget ofte er man så glad for en bestemt idé, at man absolut vil have den med, selvom den ikke passer. Smid den ud og find en ny idé som passer bedre.
- 8 Strukturér mødet og lav en meget kort beskrivelse. Der skal indgå
 - Aktivitet (er)
 - Forkyndelse
 - Fysisk ramme (hvor, udsmykning)
 - Evt. udklædning/sminkning
 - Hvordan introduceres temaet/rammen for børnene?
 Oplæsning af historie, henvisning til bog eller TV-serie.
 Somme tider giver det sig selv p.g.a. udsmykning, aktivitet m.m.
 - Ritualer
 - Sange
 - Tidsplan
 - Lederens rolle
- 9 Gå nu det hele kritisk igennem én gang til og se om alt sammen holder. Husk, at der skal være en helhed, som børnene intuitivt kan forstå. Sammenhold med FDFs lederideal
- 10 Gør den ovennævnte beskrivelse mere detaljeret
- 11 Er det et stort og vigtigt arrangement: Præsenter det for en udenforstående og lad ham/hende komme med konstruktiv kritik. Vær parat til at fjerne de dårlige ting og ændre andet.

Har I på forhånd sat et mål op for, hvad børnene skal have prøvet eller lært på en sæson, kan I arbejde sæsonplanen igennem på ovenstående måde. Til slut kan I checke om I nåede det hele. Det er der stor sandsynlighed for, da det ligger i baghovedet på jer under idé-processerne, så aktiviteterne kommer ind helt af sig selv. Hvis det alligevel viser sig ikke at være tilfældet, er det ganske let at få de manglende ting lagt ind i de forskellige rammer.

Tips til metoden

- Sæt begrænsninger for dig selv. Det kan underligt nok styrke kreativiteten
- Diskuter i små grupper med dine med-ledere
- Få nogen udefra til at give konstruktiv kritik

Temaer

Et tema er i vores sammenhæng en fantasiramme, som danner baggrund for aktiviteten og forkyndelsen. Temaet kan tage udgangspunkt i hvad som helst, som børnene kender og er optaget af. Det kan være en TV-serie, en film, et eventyr eller et computerspil. Det kan også være en hverdagssituation, såsom livet i familien, eller det kan være virkelige hændelser, der appellerer til fantasien. De virkelige hændelser kan være historiske som Anden Verdenskrig eller nogle af de mange fortællinger fra Danmarks-historien, den nordiske mytologi eller kristendommen.

Det er vigtigt at alle børnene kender emnet. Fortæl om indholdet i rammen inden I starter.

Børnene skal gerne være personer eller spille roller de kan identificere sig med. Det er ikke sikkert, alle bryder sig om at være skurken i historien.

Selv om du har valgt en film eller en bog som forbillede, behøver du ikke følge den slavisk. Tværtimod. Når personer og steder er introduceret kan det være en helt egen handling, som kan overraske børnene. Man skal blot være loyal mod temaet og holde „ånden“ i det.

Valg af tema skal være tidssvarende. Det skal ikke være noget som lederen synes var skægt for 10 år siden. Det skal være noget, som er vedkommende her og nu for børnene.

Det kan være svært at lave en god fantasiramme på et klassemøde. Det er derimod let på et løb. Især natløb. Selv seniorvæbnere lever med. Det er også let på en sommerlejr, hvor man kan lave lange forløb. Alligevel skal man ikke opgave på klassemødet. Som nævnt tidligere: Tag udgangspunkt i en fantasiramme, så kommer aktiviteterne ofte næsten af sig selv.

Det må ikke glemmes, at det ikke er nok at vælge et tema. Det er vigtigt at resten følger med: udsmykning, udklædning, historie, aktivitet, forkyndelse. En god, velfungerende fantasiramme er som totalteater. Alt er med.

Husk især, at lederens holdning er vigtig. Skal børnene spille med, må lederen også gøre det!

Rammer

Rammer er vigtige. Dels fordi de giver tryghed, men også fordi de bygger op om temaet og gør det mere troværdigt.

Indholdsmæssige rammer

En fast ramme for mødet gør det meget lettere at afholde mødet og giver mere ro. Start og slut med det samme hver gang. Gerne med et bestemt ritual og en bestemt sang. Læg forkyndelsen på et bestemt tidspunkt. Du kan forberede mødets leg eller skøre ting, eller det kan gå på skift mellem børnene at vælge den. Saftvand og kage er også et godt fast punkt. Selv om man har en fast ramme for mødet, er det naturligvis tilladt at bryde den en gang imellem, hvis det passer bedre ind i temaet eller aktiviteten. Børnene kan godt lide at blive overraskede af og til.

Fysiske rammer

Der skal tænkes over de fysiske rammer, sådan at de understøtter temaet. Det betyder, at mødet måske skal holdes et andet sted end i mødelokalet. Hvis man har et journalist-tema kan man måske være på den lokale avis. En skummel historie vil blive understøttet af at være i et gammelt fabriks-kvarter om aftenen, hvor der ikke er nogen mennesker. Forældre stiller som regel gerne deres hjem til rådighed for en aften.

Mødelokalet kan normalt let udsmykkes, så det passer ind i temaet. Tænk over nogle få nøgle-genstande, som beskriver temaet og skaf dem, og sørg for at de er i mødelokalet i hele den periode, hvor man kører det pågældende tema. Brug evt. nogle store, dominerende ting. Det kan være et banner, der hænger ned fra loftet el.lign. Se også afsnittet klasseidentitet – mødelokalet vedr. generel udsmykning af lokalet.

En del af den fysiske ramme er også udklædningen. En hat kan måske gøre det i nogle tilfælde. Hvis børnene skal identificere sig med historien, må både leder og børn spille med på den, og i mange tilfælde være klædt ud.

Øvelser

Måneraketten

Astronauter

Jeres gruppe er astronauter på ekspeditionen til månen.

Opgaven er at indrette måneraketten. Lave videnskabelige instrumenter samt forberede opskydning, rejse, rumvandring for at reparere satellit, månelanding og videnskabelige eksperimenter. I skal jo nok også motionere i vægtløs tilstand, „spise“ af tube, osv. Den slags overvåges naturligvis af lægen i kontrolcenteret. Lav en kort ceremoni, hvor I erklærer at Månen nu er dansk territorium.

Ceremonien afsluttes med en kort forkyndelse, som I får nærmere besked om. Bemærk, at der også er et kontrolcenter og et TV-hold, som I nok må koordinere lidt med – men ikke for meget. Der skal også være plads til lidt overraskelser undervejs.

I må bruge de materialer, der er lagt frem og hvad der findes af møbler i rummet.

Fordel roller. Fremstil de nødvendige instrumenter til jeres rolle. Hver enkelt forbereder sin rolle på rumfærden. Rollerne er: Kaptajn, første og anden-pilot, videnskabsmænd, og astronauter, der skal på rumvandring. Find gerne selv på flere, så det passer med antallet i jeres gruppe.

I har 10 minutter til at løse opgaven, og ekspeditionen til månen forventes også at vare cirka 10 minutter.

Kontrolrummet

Jeres gruppe står for kontrolrummet på ekspeditionen til månen.

Opgaven er at indrette kontrolrummet (Houston) samt styre opskydning, rejse, rumvandring for at reparere satellit, månelanding, månevandring og videnskabelige eksperimenter. I skal desuden styre astronauterne, overvåge deres helbreds-tilstand, puls osv.

Bemærk, at der også er et astronauthold, som bemander raketten og et TV-hold, som I nok må koordinere lidt med -men ikke for meget. Der skal også være plads til lidt overraskelser undervejs

I må bruge de materialer, der er lagt frem samt hvad der findes af møbler i rummet.

Fordel roller. Fremstil de nødvendige instrumenter til jeres roller og hver forbereder sin rolle på rumfærden. Rollerne er: Affyrings-leader der står for nedtællingen, én der løbende checker brændstof, læger der overvåger astronauternes helbredstilstand, osv. Find selv på flere, så det passer med antallet i jeres gruppe. I har 10 minutter til at løse opgaven, og ekspeditionen til månen forventes også at vare cirka 10 minutter.

TV-holdet

Jeres gruppe er TV-holdet, der dækker ekspeditionen til månen.

Opgaven er at indrette producer-rummet samt filme, kommentere og interviewe relevante personer under opskydning, rejse, rumvandring for at reparere satellit, månelanding, månevandring og videnskabelige eksperimenter.

Bemærk, at der også er et astronauthold, som bemander raketten og et hold, der står for kontrolrummet, som I nok må koordinere lidt med – men ikke for meget. Der skal også være plads til lidt overraskelser undervejs.

I må bruge de materialer, der er lagt frem samt hvad der findes af møbler i rummet.

Fordel roller. Fremstil kameraer, mikrofoner, monitorer, m.m. som er nødvendige i forbindelse med opgaven, og hver forbereder sin rolle på rumfærden. Rollerne er: Kameramænd, producer, kommentatorer, eksperter, journalist osv. Find selv på flere, så det passer med antallet i jeres gruppe. I har 10 minutter til at løse opgaven, og ekspeditionen til månen forventes også at vare cirka 10 minutter

Forkyndelse

Da Neil Armstrong som det første menneske trådte på Månens overflade udtalte han: „One small step for a man, but an enormous step for mankind“. Når vi nu står her på Månen er det med en vis andægtighed. Vi kan ikke undgå at komme til at tænke på, at det vist ikke kun er menneskeheden, der har gjort dette muligt. Et så storslået syn med Jorden i det fjerne, Solen og alle planeterne siger os, at der må være en Gud, der har skabt alt dette. Når vi nu indtager nyt land må vi indse, at vi kun har det til låns, og at vi har en forpligtelse til at levere det tilbage i lige så god stand, som vi nu overtager det. I Bibelen står (Johs. 1 v.1-5): „I begyndelsen var Ordet, og Ordet var hos Gud, og Ordet var Gud. Dette var i begyndelsen hos Gud. Alt er blevet til ved det, og uden det blev intet til af det, som er. I det var liv, og livet var menneskenes lys. Og lyset skinner i mørket, og mørket fik ikke bugt med det“. I teknologisk overmod skal vi derfor ikke glemme at alt opstod af Guds ord, men have en ydmyghed overfor det storslåede værk vi kan se herfra med den smukke Jord i det fjerne.

Møderækken

Denne opgave løses i grupper med tre i hver. Alle i gruppen skal være ledere for samme klasse i FDF og helst fra samme kreds. Lav et mødeforløb på tre møder (i overskriftsform) baseret på den udleverede fantasiramme. Start med at vælge emnet/rammen. Følgende skal indgå i møderækken:

- Løb
- Indendørs aktivitet
- Sang
- Idé til forkyndelse
- Kode
- Udendørs aktivitet
- Fysisk udsmykning af lokalet
- Ritual

Brug den udleverede metode. I har 25 minutter til at løse opgaven.

Hvordan kan det gøres?

Nedenstående overvejelser kan bruges som rettesnor, når der skal tænkes temaer og rammer. Men tag udgangspunkt i dine egne væbnere som du kender dem. Dette blot til baggrundsviden.

Puslinge

Puslingene er små! Tryghed er et nøgleord. De vil godt have faste, trygge gentagne rammer fra gang til gang. Det gælder både rammer om indholdet og de fysiske rammer. Anvend et fast skema. Lange forløb og temaer kan de ikke holde rede på. De vil godt snakke om det derhjemme. Temaer, der tager udgangspunkt i familien eller i gode oplæsningsbøger er gode.

Tumlinge

Tumlingene har meget fantasi selv. Der skal næsten ikke noget til. De kan forestille sig hvad som helst, blot man bringer dem lidt på sporet. Et bord kan sagtens være et tog eller en måneraket. Finmotorikken er stadig ikke helt i top. Vælg temaer, der appellerer til deres fantasi.

Pilte

Piltene er fuld af krudt. Alt skal prøves. De vil godt være håndværkere, bygge huler, osv. De kan godt lide at lave klubber med medlemskort, ceremonier og alt hvad der hører til. Eventyr og gamle dage appellerer til dem. Vælg derfor temaer med godt med ceremonier, og få børnene med til at lave den udsmykning af lokalet der skal til. Klassesærpræg begynder også at blive interessant.

Væbnere

Væbnerne føler selv at de er store. De vil godt have fysisk aktivitet. Skøre ting er helt i top. Deres horisont rækker ud over det nærmeste. Både lokalsamfundet og begrebsverdenen. Der kan være stor forskel på piger og drenges udviklingstrin. Temaer, hvor man udforsker resten af verden, er gode for aldersgruppen. Der skal helst være realitet og action i de temaer, der vælges.

Seniorvæbnere

Seniorvæbnerne føler at de er på vej til at blive voksne. Det ene øjeblik er de som små børn, det andet øjeblik meget voksne. De sidder i deres store jakker og ser ud som om de ikke gider, men pludselig bliver de fanget af temaet eller aktiviteten. Vælg gerne emner, der berører de store spørgsmål og som kan lede over til overvejelser og diskussioner om selve livet. De synes, at fantasirammer let bliver for pjattede og ikke særlig relevante. Derimod er ritualer og rammer helt fine.

Vær opmærksom på, at de ikke tør udstille sig selv. Specielt ikke over for de andre seniorvæbnere eller især skolekammeraterne. De vil godt lave noget, de kan prale af i skolen bagefter. Temaerne må meget gerne være nutidige. Temaer fra computerspil kan være meget anvendelige.

Pas på med at overorganisere og styre. De er store nok til at stå på egne ben og kan godt selv tage styringen inden for visse rammer

Klasseidentitet

Pilte, væbnere og seniorvæbnere kan godt lide at lave grupper med egen identitet. De mindre børn som leg i form af klubber og lign. De større børn med et meget stærkt gruppesammenhold, hvor det kan være katastrofalt ikke at være med i gruppen. Ikke mindst de store piger laver kliker, hvor andre piger udelukkes. Vi kan bruge gruppementaliteten positivt til at skabe en klasseidentitet. Man skal være opmærksom på, at alle er en del af fællesskabet i gruppen og ingen falder udenfor.

Mødelokalet

Ofte holdes FDF-møderne i lokaler, som man ikke selv har indflydelse på. Det kan være menighedslokaler eller skoler. Her er det en god idé at lave en form for mobil udsmykning, så man lynhurtigt kan forvandle et kedeligt, anonymt lokale til sin egen „hule“. Det kan være en del af startritualer at lave denne forvandling, eller det kan gå på omgang at komme 10 minutter før og have til opgave at sætte udsmykningen på plads.

Den mobile udsmykning kan f.eks. laves af store, farvestrålende stykker klæde, som børnene selv kan være med til at fremstille og dekorere. Det kan også være en række store opslagstavler, som er malet specielt.

Alt dette skal udsmykkes med noget, der handler om den klasse, der er i lokalet. Det kan være billeder fra de bedste ture, klassen har været på. Det kan også være en præsentation af alle på klassen med billeder fra de var små, ophængning af noget af det bedste de har og det værste de har haft.

Mødetavlen bør være fast inventar. Et klassebanner kan hænges op. Banneret kan også anvendes på ture og man kan gøre det til en ceremoni at hænge det op og tage det ned.

Har I et kredshus, så se på det: Siger det overhovedet FDF? Også på dette plan skal vi sikre identiteten. Det er en oplagt opgave for en klasse at lave noget, der signalerer FDF.

Vise sig ud ad til

En del af en klasse-identitet er at vise over for andre, at man er noget specielt. Klassen bør have et navn – og det behøver ikke bare at være et dyrenavn. Enhver klasse i FDF må have sit eget logo, som kan anvendes på visitkort, T-shirts, klasse-banneret og på klassens egen side i kredsbladet. Børnene bør jo i øvrigt selv være med til at lave denne side. Der kan også laves et kendemærke til forbundsskjorten. Et fælles råb er godt at markere sig på.

Internt

Alle skal bidrage til nogle fælles ting for at styrke fællesskabet. Det kan være en stor tegning, der fylder en hel plade (2-3 m²). Det kan være en protokol, der føres hver gang af børnene på skift. Der skal naturligvis også være en præsentation af den enkelte på holdet i protokollen.

For at have en fælles identitet må man også have en fælles historie. Der skal derfor være masser af billeder fra ture og klassemøder i lokalet. I protokollen skal man kunne læse om hvad der er sket tidligere, osv.

For at få markeret at alle er med i gruppen kan man have et optagelsesritual, som alle og ikke mindst nye medlemmer skal igennem. Pas på med at lave det så skrappt at det skræmmer nye medlemmer væk fra starten.

Ritualer og Ceremonier

En del af identiteten og fællesskabsfølelsen kan opnås ved at have nogle ritualer og ceremonier, som man er fælles om og som andre måske ikke engang kender. Kendte ritualer giver tryghed. Ukendte giver spænding.

Ritualer i forbindelse med temaer

Mange temaer lægger op til diverse ritualer: Når Indiana Jones møder en stamme af menneskeædere midt i junglen, er der helt sikkert nogle ritualer han skal igennem for at få lov til at være sammen med junglefolket.

Ritualer på klassen

Prøv på klassen at oparbejde jeres egne faste ceremonier og ritualer. De skal være vedkommende og sige børnene noget. Der skal være en mening med dem og de skal være højtidelige. Det skal helst symbolisere noget. Fællesskab for eksempel. Der bør opbygges en helt speciel stemning i forbindelse med ritualen. Børnene skal føle at de er med i noget specielt.

Et start- og et slutritual på mødet bør der altid være. Det kan være, at man højtideligt tager hinanden i hænderne og oplæser et vers i kor, hvorefter hver og en på en række går hen og sætter sit fingeraftryk inden for en cirkel, der er tegnet i protokollen. Jo sjældnere man laver et ritual, jo mere højtideligt skal det være.

Ritualerne skal passe til børnenes alder. Det er noget helt andet der fænger en væbner end en pusling. Et godt startritual i puslingeklassen er, at hvert

barn har en klemme med sit eget navn på. Ved mødets start går man i en række hen og henter sin klemme og sætter sig i en rundkreds om en tegning eller en figur af en stor klovn. Hvert barn sætter nu højtideligt sin klemme fast på klovnen.

Pas på ikke at forfladige ritualerne. De betyder noget for børnene. Man kommer som leder let til at sjuske med et bestemt ritual efter et stykke tid. Det går ikke. Hvis det ikke fænger, så lav hellere et helt nyt, men gennemfør det konsekvent.

På nogle årgange kan man selvfølgelig også lave nogle pjatte-ritualer i en periode. Nærmest for at slappe lidt af fra det højtidelige. Ideen i sådan et ritual er, at man gør noget helt vanvittigt. Tømmer en fælles 5-liters gryde for saft gennem hver sit sugerør, og slår mindst 30 bøvser i løbet af 1 minut!

Hele kredsen bør også have nogle fælles ritualer, som netop kan styrke kredsfællesskabet. Det kan være i forbindelse med kredsmøder eller sommerlejre. Kredsen bør desuden have et optagelsesritual, når pilte skal op i væbnerklassen

Brug af stearinlys, fakler og bål giver altid en god stemning for et ritual. Forkyndelsen egner sig godt til ligefrem at blive et ritual, og i det mindste en fast ramme.

En positiv side-effekt af at anvende passende ritualer er, at du kan få stilhed i rummet. Alle bør hver dag opleve bare 5 minutters stilhed – med tid til eftertanke. Både børn og voksne. For nogle er det en overrumplende oplevelse, som skal oplæres. Forkyndelsesritualet er meget velegnet til at indeholde stilhed med plads til eftertanke.

Eksempler på Temaer og rammer

Besættelsen (se bilag)

Twin Peaks-løb (se bilag)?

Indiana Jones-løb (se bilag)?

Åndernes Hus (se bilag)?

Krummerne-løb (se bilag)?

Vær journalist. Lav en journalist-øvelse på en weekend eller over nogle aftener, hvor børnene spiller journalist og får en række opgaver de skal beskrive. Der bør være en gennemgående historie, som de selv skal finde, ud fra en række selvstændige begivenheder. Der skal komme en avis eller en lokalradio-udsendelse ud af det.

Skriv kredsbladet. En glimrende opgave for en væbnerklasse er at lave hele kredsbladet i en måned. De skriver selv artiklerne og laver layoutet.

Legge købmand. En god pilteaktivitet. På en sommerlejr eller aktivitetsdag kan hver klasse have sin egen butik. Der bør være lavet specielle „penge“ til dette.

Huleboere. Godt for piltene. Dels skal hulerne bygges, men dels skal man leve i dem og gerne prøve at overnatte.

Netsurfer-café. Skægt for væbnere og seniorvæbnere. Indret det som en rigtig computer-café.

Kunstner-kollektivet. Kan laves på forskellige niveauer på alle klasser.

Bilag

Besættelsen under 2. verdenskrig

Rammerne

Et nøgent lokale, et kælderrum, måske ligefrem en bunkers.

Bunkeren

Skru nogle solide kroge i væggene. Hæng nogle store gråbrune presenninger eller teltunderlag op på dem. En plakatsøjle af stærkt pap, den kan enten stå, som den er, i sin brunlige farve eller males sort med plastikmaling.

Plakater

På Frihedsmuseet kan man låne mapper med materiale fra besættelsen, som kan kopieres. Men ellers gælder det naturligvis om, at væbnerne selv laver plakater, der illustrerer hadet til tyskerne.

Hylder

Man skal bruge lidt hyldeplads. Herpå anbringes konserver, som kan spises i en nødsituation, samt gamle produkter som Ota Solgryn m.m.

Konserver

Væbnerne bør selv tegne og male omslagene til konserverdåserne – de ser jo ikke ud som nutidens modeller, men er mere „naivt“ tegnede.

Udstyr

En gasmaske er altid rar at have, den kan købes i et af de amerikanske overskudslagre. En stor poncho, nogle mørke regnfrakker kan hænges på væggen.

Våben

Det er uundgåeligt nødvendigt. De fleste drenge har sikkert stadig nogle revolvere liggende derhjemme, nogle måske et gevær. Plastisk sprængstof og detonatorer laves, samt ledninger til at forbinde det med.

Et morseapparat

Er nødvendigt. Et hjørne af rummet må derfor udstyres med et bord og apparatet, papir og blyant. Desuden må kodebogen anbringes et sikkert sted, så tyskerne ikke kan finde den.

Skrivemaskine og en spritdublikator

Til illegale blade. Desuden en reol til det materiale, der allerede er fabrikeret – og selvfølgelig papir.

Mørkelægningsgardiner og lys

Lys skal afskærmes, sorte gardiner.

Flugtveje

Det er afgørende nødvendigt, at der er mindst én flugtvej ud fra rummet. Det er dramatisk at fire sig ned med et tov fra vinduet – og måske ikke så praktisk, fordi det let kan gennemsues af tyskerne. En anden mulighed er at camouflere en allerede eksisterende dør, som kan benyttes. Det er også en god ide med andre skjulesteder – hemmelige rum.

Aktiviteter

Optagelse

Ingen væbner kan blive medlem af gruppen uden at gennemgå en prøve – det er nødvendigt at sikre sig, at han/hun er god nok!

Væbneren skal besvare spørgsmål om sin fortid

Hvad har nn lavet indtil nu, hvilke venner har nn, hvad kender nn til tyskerne? Væbneren skal besvare spørgsmål om, hvorfor nn vil ind i gruppen, være sabotør?

Prøver

For at prøve nn's nerver, sættes nn på nerve-prøver, udholdenhedsprøver, evt. lettere smerteprøver, tavshedsprøver. nn får en ufarlig mission, der skal vise nn's evner til at handle hurtigt og velovervejet (sendes f.eks. afsted med et bundt illegale blade til aflevering et bestemt sted – måske er der slet ingen illegale blade i pakken ...)

Optagelse i gruppen

En kort ceremoni, udlevering af våben, kodeordet. Kodeordet skal være let at huske, ret kort og usædvanligt.

Bankesignalet

Der indprentes et bestemt bankesignal, som skal bruges hver gang en af gruppens medlemmer ankommer – ellers ved man at det er tyskerne.

Navn og identitet

Hvert medlem får et nyt navn og en beskæftigelse, som han/hun kan klare nogenlunde. Det skal endelig være almindelige navne, som Henning Hansen eller Hanne Jensen.

Tegn

Der aftales et bestemt tegn, som kan sættes udenfor døren, hvis der er ugler i mosen og måske et, hvis kysten er klar.

Påklædning

En almindelig cottencoat er det bedste – det gælder om at se så almindelig ud, som muligt. Evt. sømandssweater eller sort regnfrakke til nat-sabotage, måske nogle sorte hætter og handsker.

Befordring

Der var ikke megen benzin at få under krigen, så en cykel er det bedste. Sørg derfor for, at cyklerne er i god stand. Mange gange kan man komme ud for at skulle køre meget langt med en besked, eller i en mission.

Våben

Hvert medlem skal have en revolver, som altid bæres. Det er ikke meningen, at den skal bruges, men hvis uheldet er ude ... (Revolvere fremskaffes i gemmerne derhjemme, det skal ikke være dumme træattrapper eller paphylstre) Evt. indkøbes knaldhætter.

Organisation

Der skal være en leder af gruppen, men måske kommer der også ordrer udefra (evt. fra Frihedsrådet eller en anden af de 6 divisioner i Danmark). Indenfor gruppen er der et rimeligt demokrati, dog sådan, at lederen har den afgørende stemme. Sabotørerne arbejder ofte parvis, det kommer selvfølgelig an på hvilket arbejde, der er tale om.

Koder

Det er vigtigt at kunne videregive meddelelser som andre ikke kan læse. Derfor må de kodes. Det kan ske med mosekoden, parallel-alfabet-koden, bog-koden eller tal- og bogstavskoden.

Illegale blade

Der findes godt materiale som forlæg i mapperne fra Frihedsmuseet.

Materialer: En spritdublikator, en gammel skrivemaskine, papir.

Der skrives flyvesedler, beskeder om sabotørers død, tyskernes overgreb, meddelelser vedrørende folkestrejken i 1944, ildnende opråb til højnelse af moralen hos det danske folk. Man kan skrive et nyhedsblad, en udgave af Frit Danmark, proklamationer fra Danmarks Frihedsråd, osv.

Martin A. Hansen har i verdensromanen skrevet en dagbog over folkestrejken, juli 1944 – kan anbefales som inspirationskilde til lederen.

Radiotjeneste

Der blev især fra 1943 til 45 sendt utallige meddelelser til England, som faktisk fik betydning for krigens udfald.

Morsekoder, aftalte koder, kaldesignaler, meddelelser om nedkastning á la:

Moster Agnes har fået tvillinger i nat. (se bogen "Gør hvad du ikke tør").

Pas på pejlevognene – de er hele tiden på jagt, og de ligger på lur ! Der må derfor altid opstilles vagter, når der sendes.

Sabotage

Væbnerne inddeles i 3 hold. De 3 hold ved ikke, hvem de 2 andre er. Det ene hold udgør modstandsgruppen Holger Danske. De får til opgave at sprænge f.eks. Helsingør Skibsværft i luften, fordi det reparerer tyske fartøjer.

Deres første opgave består i at hente sprængstoffet fra et bestemt sted, nærmere angivet ved kode og kort. Sprængstoffet er modellervoks. De får også at vide, at de skal tage kontakt med en engelsk faldskærmsgruppe, som de skal prøve at møde ved sprængstofsdepotet. Englænderne har tændsatserne.

De kender englænderne på kodeordene, som de altså også får udleveret.

Sammen skal de to grupper prøve at sprænge værftet i luften. Engelske faldskærmsfolk bliver „nedkastet“ et bestemt sted. Meldinger evt. på engelsk.

Besked om at møde ved depotet. Kort.

Gestapofolk, som får besked (evt. på tysk) om, at en modstandsgruppe er i farvandet, og at de i omegnen af værftet måske kan opsnappe dem. Hvem vinder? Frihedskæmperne kan udlægge falske spor, englænderne skal passe på ikke at give sig til kende for tyskerne, osv. Ingen af grupperne har synlige kendetegn.

Gruppen mødes i lokalet/bunkeren, får instrukser om en kommende sabotage. Pludselig melder vagtposten, at tyskerne (2-3 ledere) kommer. Flugtvejen må benyttes i største hast, det nødvendigeste til sabotage tages med. På vej mod målet forfølges gruppen af tyskerne – det er vigtigt at dele sig, så tyskernes styrke også spredes, og evt. ledes på vildspor.

Ankommet til sabotagestedet sættes vagtposter. Kan man nå det, inden tyskerne kommer? Der morses med lygter. Nogle af sabotørerne er måske ikke nået frem, bl.a. fordi de stadig fører tyskerne på vildspor – deres opgave må overtages af andre.

Besøg

- Frihedsmuseet, Churchillparken – København
- Frøslevlejren – Sønderjylland
- Andre museer, der viser frihedskampen.
- Bunkers langs Vestkysten, ved Øresund i Hellerup
- Mindeparken Ryvangen

Frihedsmuseet

Har skoleinformationsmateriale med opgaver, som væbnerne skal besvare. Materialet kan sendes i forvejen til lederen. Man kan få tilsendt emnemapper med originalt materiale, som man kan fotokopiere til opslagstavle og inspiration. Gratis.

Frøslevlejren

En både spændende og meget tankevækkende oplevelse. Det er ikke en koncentrationslejr, som de lejre, vi kender fra Østtyskland eller Polen, selvom der også i den danske lejr skete dødsfald. Brug muligheden hvis I alligevel er i nærheden, eller på sommerlejr i området.

Film

- Drengene fra Sankt Petri. Filmen er spændende også for en forvænt seniorvæbner.
- De røde Enge.

Bøger om besættelsen

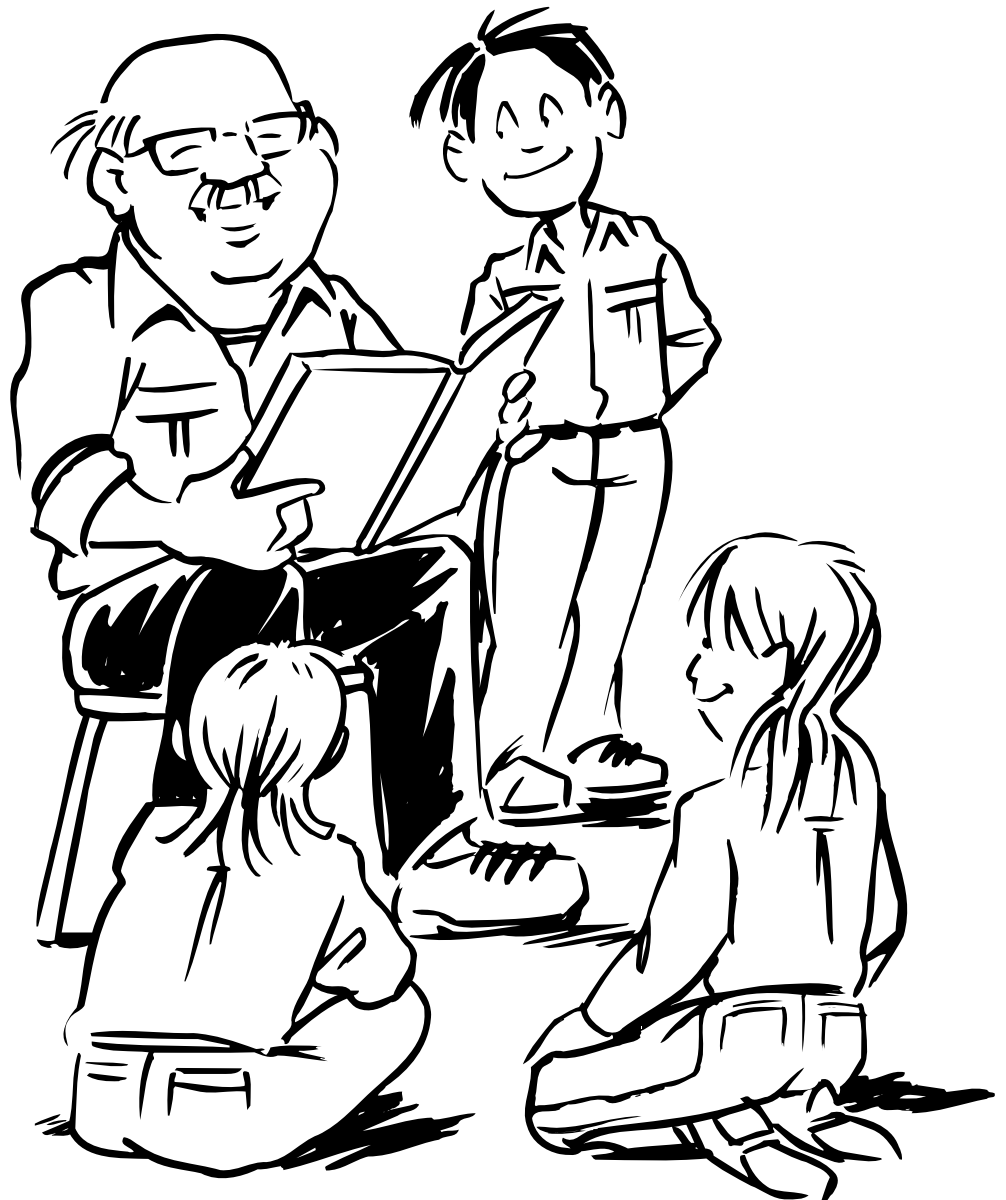
- Peter Petersen* Churchill Gruppen I og II (Bind III er for voksne).
- Hans Pedersen* Slås mens du er bange.
- Bob Herman* Sabotørskolen og andre historier fra modstandskampen.
- Flemming B Muus* Bo-bøgerne.
- Anders Bjørnvad* Natten der varede otte dage.
- Ove Hægh-Guldberg* En familie under besættelsen.
- Tage Fischer Holst* Gør hvad du ikke tør.

Findes alle på biblioteket.

Rødt KERNEkursus

5. modul

Fortælling



Råd og vejledning

Mål

Det er målet med dette fortællingsmodul, at kursusedtagerne:

- Bliver bevidste om hvilke pædagogiske muligheder fortællingen rummer.
- Gennem teori og praksis får redskaber til kunsten at fortælle og får erfaring med forskellige fortællingsformer.

Eksempel på modulplan

Min	Total	Hovedpunkt	Indhold	Bemærkninger
3	3	Indledning	Brug oplægget <i>Fortællingens magi</i> .	Det er vigtigt at du fortæller – ikke læser op.
2	5	Mål	Præcisér målet for modulet	Brug målet for lektionen
15	20	Den gode historie	Gennemgang af: Hvilke fortællinger egner sig til at blive fortalt? Den gode historie. Fortælle-miljø.	Vis f.eks. de fire elementer på en FlipOver/Tavle
30	55	Vælg øvelse Ferie, eller I går, i dag og i morgen	Ferie: · Kursusedtagerne deles i to hold. · De får 3-5 min. forberedelse til at fortælle om deres bedste ferie-oplevelse eller FDF-oplevelse. De skal selvfølgelig benytte de 4 elementer som blev gennemgået. · Giv hver deltager 2 til 3 minutter. I går, i dag og i morgen. · Gennemgå teorien med et eksempel. · Lad kursusedtagerne give dig 2-3 stikord og fortæl så en historie hvor du bruger teorien. · Sæt alle i en hestesko. Lav nogle små kort med to stikord på hver. · Giv det første kort til en tilfældig og lad vedkommende få 1 min. til at forberede sig. · Mens den første fortæller (skal bruge 1.min.), uddeler du det næste kort, således at denne er klar når den første er færdig, osv. – til alle har været oppe.	Hjælp dem som ikke kan komme i gang. Stopur Klap af alle kursusedtagern Kort med stikord Teorien er beskrevet under øvelsen Stopur Klap af alle kursusedtagern
5	60	Pause		
15	75	Alle kan fortælle	Gennemgå: · Fortællingens genrer. · Den levende fortælling. · Alle kan fortælle. Benyt gerne at fortælle, enten fra den levende fortælling, eller efter eget valg.	Afslut med at udlevere teorien Tag gerne rigeligt med bøger med i de forskellige genrer

30	105	Øvelse	<p>Hvis I tidligere valgte I går, i dag og i morgen kan I nu benytte ferie-øvelsen eller fortælling efter eget valg.</p> <p>Fortælling efter eget valg. Giv kursusedtagerne 10 min. forberedelse. Det er ikke en afsluttende prøve, men der må gerne være tempo over det I laver.</p> <p>De skal nu vise indlevelse og forsøge at give fortællingen deres egen fortolkning.</p> <p>Vigtige stikord:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Dispositionen · De 4 elementer · Spændingen stiger · Ikke læse op, men indlevelse og egen fortolkning. <p>Hvis der er 4 kursusedtagere på hvert hold, så har de max. 5 min. til deres fortælling.</p>	<p>Deles evt. i mindre grupper</p> <p>Stopur</p> <p>Klap af alle kursusedtagere</p>
15	120	Opfølgning	<p>Kobling til kredsen / klassearbejdet</p> <p>Afslutning</p>	

Fortællingens magi

Der står man med sine børn. Man har planlagt alletiders lejr i efterårsferien, og så melder den ene efter den anden fra. Og deres undskyldninger lugter langt væk. De gider bare ikke. Så kan man jo vælge at blive vred – eller også fortælle.

Måske fortæller man om ture man har været på. Eller om hvordan det er at være på lejr lige dér. Eller om, hvad man forestiller sig der skal foregå nu – på den tur de ikke gider at tage med på! Og så vender stemningen. Hvorfor? Fordi den abstrakte „tur“ eller „lejr“ lige med ét bliver nærværende og konkret. Det er fortællingens magi.

Eller vi sidder omkring lejrbålet. Det er både hyggeligt og uhyggeligt, fordi mørket ligger på lur lige uden for lyskredsen. Så er der én, der begynder at fortælle spøgelseshistorier, og så er det bare rigtigt uhyggeligt. Man kan næsten mærke ånderne puste én i nakken. Det er fortællingens magi.

Fortællingen er simpelthen den bedste måde hvorpå vi kan give begejstring, oplevelser, erfaringer eller bare ren uhygge videre til andre. Nåja, og så kan vi jo risikere, at komme til at grine, når nogen virkelig kan få os til at se tingene i et andet perspektiv.

Jo flere fjottede quiz-programmer og hæsblæsende nyhedsudsendelser, vi lader os udsætte for, jo flere endeløse tv-serier á la Baywatch eller Beverly Hills vi døder hjernen med, jo mere har vi brug for det modspil, som præsenterer de daglige følelser, eller de rigtige oplevelser – som vi midt i al den nemme underholdning let kan komme til at overse eller ringeagte. Skal vi undgå dét, så brug fortællingens magi!

Teori

Hvilke fortællinger egner sig til at blive fortalt?

Fortællingen er først og fremmest det sted hvor vores kulturelle overlevering har fundet sted. Dette uanset om der er tale om fiktion, "sagnfortælling" eller faktion. I fortællingens form kan de kulturelle værdier, og brydningerne heri nemlig gives videre til nye generationer.

Selv om fortællingen således har spillet en meget vigtig rolle, må man på den anden side konstatere, at langt fra alle fortællinger egner sig til at blive fortalt. Det enkelte valg må i meget høj grad afhænge af målet med den enkelte fortælling, samt af den gruppe der fortælles til.

Indholdsmæssigt må fortællingen indeholde centrale problemstillinger – enten af kulturhistorisk, almenmenneskelig, etisk eller religiøs art. Derudover skal den have en vis appel til modtagergruppens livshorisont og interesser.

Der findes forskellige former for grundfortællinger (religiøse eller al menneskelige), myter, eventyr og lignende, men også mere tematiske emner som kærlighed, vold eller død, samt fortællinger med et symbolsk udgangspunkt.

Den gode historie

Tre elementer giver en god fortælling:

1. enkelthed
2. anskuelighed
3. spænding

Til dette kunne man føje et 4. Humor, som ikke er det samme som pjat, men muligheden for at komme til at le eller i hvert fald smile undervejs. For når man gør det, så hviler man virkelig i sig selv.

Med hensyn til selve fortællingernes "fortælleforløb" er det vigtigt at være opmærksom på, at kompositionen og dens forskellige lag ikke bliver mere kompliceret, end at modtagerne kan følge handlingsgangen og de problemstillinger som behandles. Tilhørerne skal via identifikation af forskellig art (personlig, tematisk, indholdsmæssig) kunne leve sig ind i fortællingen og dens univers: Selve den tidsmæssige udstrækning af fortællingen er det også nødvendigt at overveje: Hvor lang tid kan tilhørerne fastholdes? Skal fortællingen gøres færdig af én gang, eller må den afbrydes og brede sig over et længere tidsrum? Og hvordan fastholdes sammenhængen i givet fald?

Et eksempel: Påskeevangeliet – altså hele forløbet fra Palmesøndag til Påskedag – kan „opleves“ og dermed fortælles fra forskellige synsvinkler. Man kan gøre som i evangelierne, der så at sige ser det hele lidt fra oven. Det er det, man plejer at kalde en „alvidende“ fortæller. Men så kan man jo skifte vinkel: Hvordan ser det hele mon ud fra Peters vinkel? Hvordan ville han have fortalt det hele? Eller hvad med Judas, der forrødte Jesus og derefter fortrød og til sidst begik selvmord? Hvilke tanker gjorde han sig i sine sidste timer?

Et andet eksempel: Skabelse og syndefald. Adam og Eva er jo nemme nok at kravle ind i. Men det skal gøres konsekvent: Hvad sagde Adam, da han vågnede første gang? Hvad sagde han, da han så Eva stå der og spise af æblet? Eller Eva? Hvad sagde hun, da hun så Adam første gang? osv. Eller hvad med at være så fræk, at bruge slangen? Hvad med at holde slangens „forsvarstale“? Nåja, og så kan man jo tage tilløb og fortælle det fra Gud Herrens synsvinkel. Hvad tænkte han, da det gik galt?

Det er altså vigtigt når man skal fortælle, at vælge synsvinkel. Det er de færreste af os, der kan klare at gennemføre flere synsvinkler. Og selv om fortælleren magter det, er det ikke sikkert at tilhørerne kan holde sammen på det.

Det er altså en god idé at holde sig til ét par øjne og ét par ører i historien. Når man vælger synsvinkel, vælger man så at sige også budskab. Hvad er det, man vil med historien? Når man vælger den eller de personer, hvorudfra man vil fortælle historien, kan man f.eks. spørge, hvilken person eller gruppe af personer, der har den stærkeste oplevelse – eller hvem af dem vi lettest kan identificere os med.

Dermed er det også sagt, at man skal tro på historiens egen kraft. Man svækker sin historie, hvis den ikke kan leve på sine egne betingelser. Det er en utrolig dårlig idé – som mange desværre ikke kan holde sig fra – at forsøge at stive den af med forsikringer om at „det er rigtigt“. At historien er sand – „hvis den er det“ – skulle sandelig helst fremgå af den selv.

Hvis en historie skal være spændende, skal den hænge sammen. Men det er ikke nok: den skal også være sådan skruet sammen, at spændingen stiger. Hvis man har sagt det vigtigste i indledningen, er der jo ikke megen grund til at fortælle eller høre resten. Spændingen skal stige gennem fortællingen – for til slut at udmøntes i højdepunktet, som ikke skal overdrives, men snarere det modsatte. Fordi der så skabes den stilhed, hvor pointen får lov at klinge ud.

Fortælle-miljø

Selve det “fortælle-miljø” som danner rammen om fortælle situationen, kan man opbygge mere eller mindre systematisk. Nogen finder slet ikke overvejelserne relevante, og lader tilhørerne/børnene sidde, som de plejer, mens andre laver særlige bordopstillinger, sidder i rundkreds på gulvet, eller har et særligt fortælle-sted, for eksempel et rum der kan mørkelægges, et træ, en hule eller en naturlig fordybning i det fri.

Hvor meget og hvor lidt, den fysiske indretning betyder for fremførelsen og oplevelsen af fortællingerne, skal ikke afgøres her, men det synes uomtvisteligt, at det psykiske klima har en afgørende indflydelse på resultatet. Tilhørerne skal føle sig trygge, både i forhold til fortælleren, som til kammeraterne, de øvrige tilhørere. Der skal være rum til at man kan udstille sig for hinanden, uden at det medfører kedelige efterspil.

Den levende fortælling

Her i landet kan man dårligt sige „fortælling“, endsige „levende fortælling“, uden af nogen siger „Grundtvig“ eller „det levende ord“. I den grad har Grundtvigs tanker på dette felt sat deres præg på vores kultur.

Det har de blandt andet gjort, fordi de er udtryk for nogle fundamentale erfaringer, vi alle gør. Erfaringer af, at det ord, der tales direkte til os, det mundtlige ord, kan noget helt særligt. Det kan rumme og overføre følelser, tanker, stemninger fra det ene menneske til det andet på en måde, som andre udtryksmåder ikke kan. Lyden af det kan i bogstaveligste forstand røre os, vi rammes af lydbølger, som kan få ikke bare vores trommehinder, men vores sind til at svinge med, hvis ordene siger os noget.

Og sandsynligheden for at de gør det, er større, når vi ikke blot sidder med det skrevne ord foran os, men får sat lyd og tonefald på. Ordet kommer fra et menneske med et kropssprog og en historie, der også taler med. Et menneske, som vi måske tilmed – afhængigt af situationen – har mulighed for at spørge ud, svare tilbage og komme i samtale med.

Den levende fortælling er ikke egentlig dialog, som samtale er, men den er alligevel dialogisk i sin form. Tilhørerne er ikke blot masse, men aktivt lyttende, med i fortællingen.

Da det (samme) talte ord kan høres af mange mennesker på samme tid, muliggør det samtale i en anden og udvidet forstand end blot som dialog mellem to mennesker. For samtale forudsætter en fælles reference-ramme, og den må i en kultur som vores i mange tilfælde først etableres, før samtalen kan komme i gang, fordi vi ikke længere uden videre har et sæt fælles værdier eller fortællinger, vi kan referere til. Tværtimod overdynges vi med alle mulige tilbud om tilværelsestolkninger, hvilket får det talte ord til at stå endnu stærkere. For i mængden af informationer hævder det sig ved, at være båret frem af en person.

Vi kan se og høre, at der står en person bag, som på en eller anden måde må formodes at stå inde for det, han eller hun siger. „Min sprog-mesterinde“ kalder Grundtvig den kvinde, der på altafgørende vis vakte hans sans for fortællingen – det levende ord. Og sprog-mesterinden er hverken hans mor, der ellers gjorde meget for at holde ham til bogen og læsningen, eller en anden særlig fremragende lærer(inde) eller benådet digter, men hans gamle barnepige, Malene, hjemme i Udby. Malene Jensdatter havde Grundtvigs far overtaget efter sin forgænger i præsteembedet. Hun fulgte med huset og kunne på grund af slid ikke længere lave ret meget, men hun kunne sidde i krogen i køkkenet og synge og fortælle for børnene. Og det gjorde hun. Hun fortalte de historier, hun selv havde fået fortalt som barn og hørt som voksen, for læse kunne hun næppe, og hun sang Kingos samler for børnene. Begge dele satte sig dybe spor hos Grundtvig. Oplevelsen af, at få såvel historien som kristendommen sunget ind og fortalt som overlevering fra ét menneske til et andet, ét slægtsled til et andet i modsætning til den måde, han senere skulle lære om det samme på. Det vil sige igennem bøgerne, „de døde bogstaver“, der kvalte den lyst – til at vide mere, til selv at synge, selv at fortælle videre – som „det levende ord“ netop vakte. Også for forfatteren H.C. Andersen kan man sige, at det levende ord fik stor betydning. Måske blev han ligefrem digter ved det. En af fortællingerne om H.C. Andersen handler i hvert fald om dengang, han som ungt menneske tog til København for at blive balletdanser eller skuespiller. Ingen af delene lykkedes særlig godt – sikkert fordi den unge Andersen på samme tid havde for store ambitioner og abnorme bevægelser. Sin egen „Klods Hans“ – med to kiks og én succes. En del af sin tid i København boede han til leje hos en velhavende mand ved navn Collin. Denne brugte i enkelte tilfælde Andersen som barnepige for sine børn – en opgave Andersen ikke just havde særlige forudsætninger for at løse. For at klare sig igennem brugte han tiden på at fortælle børnene historier, som han dels havde hørt og justeret på, dels selv digtede ud af den blå luft. Collins børn var så begejstrede for disse oplevelser, at de efter få gange ikke ville passes af andre end Hans Christian, hvilket førte til at han også måtte underholde Collin og hans kone med sine fortællinger. Også her var begejstringen stor, og Collin formidlede via sine kontakter, at H.C. Andersen i første omgang fik udgivet fire eventyr. Begyndelsen til det der i dag er blevet verdens mest oversatte litteratur. Et ikke ringe resultat, når udgangspunktet var nogle uskyldige fortællinger videregivet som levende ord.

Alle kan fortælle

Det med at fortælle er en særlig evne, som nogen har, andre desværre ikke – er der nogen der siger. Det kan godt være det er lidt rigtigt. Men stort set er det noget sludder. Det drejer sig nemlig ikke om en mystisk evne, men om at turde eller ville. Og det gør man, og det kan man, hvis man har noget på hjertet. Det drejer sig altså om at være engageret. Så er det sådan set lige meget om det drejer sig om at slå på tromme for en lejr tur eller at forkynde. Det er hver gang lysten, der skal drive værket.

Det kræver øvelse

Som alt andet skal man øve sig – ikke hjemme foran spejlet, men i praksis. Der er faktisk kun én måde at lære at fortælle på, og det er ved at gøre det. Og så er det da rigtigt, at jo flere gange man gør det, jo bedre bliver man forhåbentlig. Vigtigt er det, som i enhver anden sammenhæng, at være sig selv. Der findes ingen „rigtig“ måde at fortælle på. Hver fortæller udvikler sin egen personlige stil, som selvfølgelig varierer i forhold til genre, situation og hensigten med at fortælle. Selvfølgelig kan man lære meget af andre fortællere. Og

selvfølgelig kan man lære meget af fortællere, der har skrevet deres fortælling ned. Men man skal gøre det selv, med sine egne ord.

Vælger man færdigskrevne historier, går opgaven først og fremmest ud på indlevelse og øvelser. Man skal kunne lide historien og leve sig ind i den, som var den en del af én selv. Ellers fortæller man ikke rigtigt, men låner bare sin stemme ud til en anden forfatter eller fortæller. Man kan skjule sig selv bag en tekst, som man læser højt. Man behøver ikke engang stå inde for fortællingen. Men fortæller man, så er man til stede med hud og hår og sjæl og sind. Ordene er éns egne, og man kommer – enten man kan li' det eller ej – til at stå inde for fortællingen på en helt anden måde.

Det er faktisk langt sværere at læse godt op, end de fleste tror. Man skal faktisk kunne teksten ret godt for at resultatet ikke bliver mat. Men også når man fortæller, skal man kunne historien. Man skal altså have læst den ordentlig igennem. Og når man så fortæller den, skal det jo ikke bare reproducere, som når en skuespiller har lært en tekst udenad. Den skal derimod genskabes. Fortælleren skal have gjort den til sin historie. Først da, får den mulighed for at blive tilhørernes. Så vil tilhørerne også blive nærværende på en helt anden måde. Man kan sove til en oplæsning, men det er sværere at sidde og nikke til en fortalt historie, fordi man som tilhører eller medhører er mere med i historien.

I den mundtlige fortælling er man som sagt selv med. Derfor skal man ikke tale „bogsprog“ men tale- eller fortællesprog. Det kan f.eks. understreges ved at skifte fra datid til nutid. Men den mundtlige fortælling har også det ved sig, at den går den lige vej. Der er ikke tid til lange forklaringer, som man kan læse let henover i en bog. Hvis der skal forklaringer med, så begræns dem.

Tips

Disposition til øvefasen:

- Læs teksten én gang, bare for nydelsens skyld.
- Læs den én gang til, så du kan huske den.
- Læg så teksten fra dig og hold koncentrationen fast på en forstilling om, hvordan der ser ud de steder, hvor historien udspiller sig. Du kan måske til og med forestille dig, hvordan der ser ud de steder, hvor handlingen udspiller sig. Du kan måske til og med forestille dig, hvordan der lugter, om det er koldt eller varmt, eller om du kan høre vinden, havet eller andre lyde.
- Hvem er hovedpersonerne? Hvordan ser de ud? Hvilke egenskaber og karaktertræk har de? Hvordan lyder deres stemmer?
- Læs teksten igennem på ny – langsomt, og lad fantasien sprudle. Er der noget specielt, der fanger din opmærksomhed, noget som du er kommet til at føle stærkt for?
- Sammenfat handlingen for dig selv. Hvad er det for begivenheder, der er så vigtige, at de nødvendigvis må med for at tilhørerne kan forstå historien?
- Overvej hvordan du vil indlede og afslutte, og om der er specielle udtryk og formuleringer, du vil bibeholde.
- Gør evt. nogle få notater på et stykke papir, som du kan støtte dig til undervejs.
- Giv så fortællingen liv og personlighed ved at fortælle den.

Læs også

Ärnström/Hagberg Fortæl – igen, Dlf., 1994

Arrhenius/Kristensen og Lindberg Eventyrmetoden, Munksgård, 1995

Lundgren/Borgström Eventyrets helbredende kraft, Reitzel, 1991

Øvelse

I går, i dag og i morgen

Denne øvelse giver kursuddeltagerne et redskab med hvilket man kan få struktur på sit handlingsforløb. Metoden kan benyttes, når du bliver bedt om at holde tale ved onkel Bents runde dag eller chefen lige beder dig holde et indlæg, eller som her i FDF, fortæl om vores sommerlejr, eller kan du huske den gang vi var på tur til ... osv.

Metoden er den, at man først fortæller om det der ligger bagud i tiden, kan være:

I går, før, i fortiden, tidligere ... Herefter fortæller man om: I dag, her og nu, i nutiden

Der sluttes så af med at fortælle om: I morgen, efter, i fremtiden, efterfølgende

Det er den rytme, med de 3 elementer, kursuddeltagerne skal følge når de fortæller.

De får 2 stikord og 1 min. forberedelse. De skal så fortælle deres historie på 1 min. og benytte de to stikord. De må digte alt det de vil.

Forslag til stikord:

- Kano og lommeur
- Kylling og sutsko
- Økse og lommetørklæde
- Sangbog og kirketårn
- Kompas og ridehjel
- Rygsæk og togkort
- Indbydelse og børnefjernsyn
- Viskelæder og vandrestøvler
- Find selv på flere ...

Ferie

Kursuddeltagerne deles i to hold. De får 3-5 min. forberedelse til at fortælle om deres bedste ferieoplevelse eller FDF oplevelse. De skal forberede sig ud fra de 4 elementer:

1. Enkelthed
2. Spænding
3. Anskuelighed
4. Humor

De må gerne gøre notater af forskellig art. Det er dog meget vigtigt for øvelsens skyld, at de ikke skriver en fortælling og læser denne op, men at deres notater er stikord. Giv hver kursuddeltager 2 til 3 min. I kan eventuelt aftale at den som tager tid giver et tegn (gult kort i luften), når der er et 1/2 min. tilbage, således at kursuddeltagerne får lejlighed til at afslutte deres fortælling

Fortælling efter eget valg

Denne øvelse går ud på at kursuddeltagerne skal fortælle. Kursuddeltagerne skal frit kunne vælge, hvilken historie de vil fortælle. Derfor skal der være rigeligt med bøger, hæfter og lignende som de kan støtte sig til.

Det som de vælger at fortælle må meget gerne være noget som er kendt.

Det er jo netop målet, at de skal vise indlevelse og forsøge at give fortællingen deres egen fortolkning.

Giv kursusedtagerne 10 min. forberedelse. Hjælp dem med at finde fortællingen. Alle skal fortælle, hvis de ikke kan finde noget at fortælle udfra, så må de digte udfra fri fantasi, eller fortælle om en konkret begivenhed de har oplevet. Skulle der være nogle som er meget fortrolige med at fortælle, kunne I foreslå dem at fortælle ud fra et andet perspektiv. Det er ikke en afsluttende prøve, men der må gerne være tempo over det som I laver.

Benyt disposition til øvefasen. Giv dem følgende stikord med:

- de 4 elementer
- lad spændingen stige
- læs ikke op
- brug indlevelse og egen fortolkning.

Hvis der er 4 kursusedtagere på hvert hold, så har de max. 4-5 min. til deres fortælling – det kan godt virke som lang tid.

Hvordan kan det gøres?

Når du nu står hjemme og skal forberede dig, og gerne vil inddrage det med at fortælle i det næste møde, er det her som i mange andre sammenhænge vigtigt, at du starter på et niveau som ikke er højere end du kan magte. Det handler nemlig om at få succes.

Det er langt lettere at bygge videre på en succes, end det er på en middelmådig præstation.

Der er i teori-delen blevet præsenteret en række forskellige fortællemåder. En af de måder som nok er lettest at gå til, er at tage udgangspunkt i noget selvoplevet. Du kender på den måde historien og har dermed et fast grundlag at falde tilbage på. Af andre måder kunne eventyret og historier fra bibelen være gode begynder-fortællinger.

Det vil selvfølgelig være oplagt at fortælle en bibelhistorie, i forbindelse med forkyndelsen.

Hvornår kan vi ellers inddrage fortællingen?

- Godnatfortælling
- Naturfortælling i det fri
- Oplæg til et løb eller en tema-weekend
- Lejrbålsfortælling
- Sommerlejr-tema fortalt over en række møder

Der er naturligvis forskel på hvilken type fortælling som skal fortælles til hvilken aldersklasse.

Børnebiblioteket er i den forbindelse et meget brugbart sted at gå hen, her er bøgerne opdelt i forskellige alderstrin.

Fortællinger til forskellige aldre

Små børn

- eventyr, egne oplevelser, bibelhistorie, fjollede og fantasirige fortællinger.

Større børn

- naturfortællinger, f.eks. hvor og hvordan flagermusen lever, egne FDF-oplevelser, fortællinger med indbygget mystik og uhygge.

Store børn

- myter og sagn fra dansk kultur og historie, fortællinger for hinanden om egne oplevelser, forkyndelse.

Det er vigtigt, at du selv finder historien god og egnet, ellers kan man ikke leve sig ind i den.

Det næste er, at niveauet skal helt ned hvor alle kan være med. Det er derfor vigtigt at du arbejder med, og tilpasser den til lige netop dine tilhørere.