

Indhold

Indledning

| | |
|---|---|
| Målbeskrivelse | 2 |
| Indhold | 2 |
| Hvorfor underholdning og kommunikation? | 2 |
| Opbygningen af et modul | 3 |
| Lærte du noget? | 4 |
| Praktikopgaven | 4 |
| Afvikling af kurset | 4 |
| Forslag til weekendprogram | 5 |
| Mærkeoversigt | 7 |

Kryptiske meddelelser, 1. modul

| | |
|------------------------------|----|
| Råd og vejledning | 9 |
| Teori | 11 |
| Øvelser | 14 |
| Hvordan kan det gøres? | 15 |

Vi præsenterer..., 2. modul

| | |
|------------------------------|----|
| Råd og vejledning | 18 |
| Teori | 20 |
| Øvelser | 25 |
| Hvordan kan det gøres? | 27 |

Dramatik og teater med børn, 3. modul

| | |
|------------------------------|----|
| Råd og vejledning | 29 |
| Teori | 30 |
| Øvelser | 33 |
| Hvordan kan det gøres? | 36 |

Lejrbål og underholdning, 4. modul

| | |
|------------------------------|----|
| Råd og vejledning | 38 |
| Teori | 39 |
| Øvelser | 46 |
| Hvordan kan det gøres? | 49 |

Formidling af budskaber, 5. modul

| | |
|------------------------------|----|
| Råd og vejledning | 51 |
| Teori | 52 |
| Øvelser | 57 |
| Hvordan kan det gøres? | 58 |

Appendix til 1. modul

| | |
|------------------------------------|----|
| Fra ildsignaler til Internet | 60 |
|------------------------------------|----|

Indledning

Underholdning og kommunikation er et kernekursus i FDF's lederuddannelse. Kurset afvikles i distriktet/landsdelen og er en del af distriktes lederskolevirksomhed. Underholdning- og kommunikation's-kurset er et af 4 kernekurser, hvor de andre 3 er:

Lejr- og Friluftsliv, Kristendom og forkyndelse, Leg og fantasi.

Kernekurserne er et af elementerne i FDF's lederuddannelse, og er karakteriseret ved, at der sættes fokus på de grundlæggende færdigheder og det, at give kursusdeltagerne konkrete værktøjer til det videre arbejde hjemme i kredsen.

Målbeskrivelse

Formålet med kernekurset er at lære kursusdeltagerne grundbegreber og aktiviteter inden for Underholdning og kommunikation. Samtidig er det målet, at lade kursusdeltagerne forstå vigtigheden af en god kommunikation mellem børn, ledere og forældre.

Indhold

Kurset er bygget op omkring en fast skabelon, startende med en indledning til kerneområdet. Her beskrives selve kerneområdet, formålet, opbygningen af materialet samt praktikordningen.

Herefter tages der fat på de konkrete emner, der udgør hvert deres modul:

- Kryptiske meddelelser
- Vi præsenterer...
- Dramatik og teater for børn
- Lejrbål og underholdning
- Formidling af budskaber
- Til hvert modul er der lavet et eksempel på hvorledes modulet kan afvikles, samt en kursusplan for hele kurset.

Hvorfor Underholdning og kommunikation ?

Underholdning og kommunikation synes som to forskellige områder, der ikke er præget af samhørighed, men der er faktisk en sammenhæng, for i begge begreber finder man fællesnævnerne som synliggørelse, at henvende sig til andre med et budskab, agere på den rigtige måde og turde vise flere sider af sig selv. Kommunikation er altså ikke kun det vi siger, men hele vores måde at omgås hinanden på. Det har derfor stor betydning, hvordan vores kropssprog er og hvordan vores betoning er.

Med tidens krav om synliggørelse og om at sende klare budskaber, er det utroligt vigtigt, at vi bliver bedre til at kommunikere med hinanden, så vi også bliver bedre til at omgås hinanden og får skabt forståelse for det vi laver. I dag bliver vi dagligt udsat for filmens, radioens og fjernsynets vidundere, men det er envejskommunikation, hvilket vil sige ingen kommunikation. I vores moderne verden, hvor de voksne går på arbejde og børnene enten er i skole eller i en institution, mangler mange voksne den daglige tætte kommunikation med børnene. Der opstår derfor let misforståelser.

Hvad vi nok knap så tit tænker på er, at der i FDF findes en enestående mulighed for at lære en anderledes form for kommunikation – en kommunikation, der ikke kun handler om ord, men ligeså meget handler om vores kropssprog og om at være skør og vanvittig. Det er en helt anderledes måde at omgås hinanden, end den børnene møder i skolen og den måde, vi som ledere normalt omgås hinanden.

I FDF har fællesskabet altid været det bærende og vi har altid kommunikeret

med børnene, men vi kan udvikle det yderligere. Vi har en stor tradition for signalering, koder og journalistøvelser, men lederne har i dag også brug for kommunikations-færdigheder, der matcher tidens krav om elektronisk kommunikation. Det betyder ikke at vi skal se bort fra drama og lejrbaalsunderholdning. God underholdning er gennem årene blevet et af FDFs kvalitetsmærker. Vi skal derfor arbejde videre med det grundlæggende og enkelte i underholdning, måske trænger det til at blive genopdaget..

Opbygningen af et modul

Inden for hvert kerneområde er der udvalgt mellem fire og seks emner/ grund-færdigheder som der skal undervises i.

Til hvert modul er der typisk afsat mellem 1 1/2 og 2 1/2 time. Hvert modul er bygget ens op og vil bestå af disse 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 tilpasse de aktuelle forhold. Det er ikke afgørende om forslaget følges, men derimod at MÅLET for det enkelte modul opnås. Der vil i et vist omfang også være skrevet råd til instruktøren.

– *Udleveres ikke til kursusedtagerne.*

Teori – er beskrevet ud fra et grundprincip, om at sætte fokus på det grundlæggende i emnet. Derfor er det ikke kun beskrevet ud fra en FDF-ramme, men således at det også vil kunne bruges i andre sammenhænge. 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 øvelses-forslag. Det er ikke målet at præsentere så mange øvelser som muligt, men derimod at kursusedtagerne kan tilegne sig grundviden og afprøve 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 inden, 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, hvilket 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.

– *Udleveres til kursusedtagerne.*

Lærte du noget?

En af tankerne bag kernekurserne er, at lave kurser hvor indlæring af færdigheder er sat i fokus. Den enkelte kursUSDeltager skal altså yde en præstation og være en aktiv medspiller for at få noget ud af kurset.

For at kursUSDeltagerne kan lære så meget som muligt er det vigtigt at øvelserne forgår på deres niveau. Om øvelserne gives som enkeltmands-opgaver, i grupper eller til alle i fællesskab, skal være afhængigt 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/vi nåede det ikke fordi... eller hvis jeg/vi havde vidst det så... skal som hovedregel ikke accepteres. Denne holdning skal meldes ud ved starten af hvert kursus. Alle skal føle at de får noget med hjem. Derfor er det vigtigt, at sætte fokus på om den enkelte kursUSDeltager flytter sig. Hvis man forestillede sig en stige, så vil nogle kursUSDeltagere flytte sig fire trin, mens andre kun har flyttet sig et trin. Da det ikke er målet at flytte sig et bestemt antal trin, men det at flytte sig, så skulle begge gerne have fået noget med hjem.

Praktikopgaven

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

Opgavens karakter ligger niveaumæssigt et stykke over "hjemme-opgaven" på LederSNART-kurset. Det vil sige at der her skal være tale om et længerevarende forløb, for eksempel planlægning og afvikling af en weekendtur eller mærkestof-forløb på den klasse hvor kursUSDeltageren er leder/assistent. Det er kredslederens/klasselederens opgave at vejlede og evaluere forløbet med kursUSDeltageren. Instruktørens opgave er at informere og forberede kredslederen omkring praktikopgavens karakter, og motivere til at opgaven bliver løst via klasselederen.

Afvikling af kurset

Kurset i Underholdning og kommunikation gennemføres over 15-18 lektionstimer, svarende til et weekendkursus. Kurset kræver ikke særlige rammer, men kan med stor fordel afholdes over en weekend på et sted med god plads. Som alternativ kan kurset foreksempel afholdes over 4 aftener.

Kurset er opbygget af 5 selvstændige moduler der kan afvikles hver for sig. I det følgende beskrives et forslag til afviklingen af kurset.

Forslag til weekendprogram

| Tid | Indhold | Stikord |
|--------------------|---|--|
| F R E D A G | | |
| 20:30 | Indledning - kort præsentation af instruktører | |
| 20:35 | Start med en leg | |
| 20:45 | Kursuspræsentation - forventninger til kurset - kursusmål - praktiske oplysninger Kernekurserne - baggrunden og idéen med kernekurserne | Fortæl at kurset ikke er et inspirationskursus |
| 21:00 | Modul 1: Kryptiske meddelelser Symboler og deres historie At arbejde med koder Kode-teknikker Kommunikation via koder Brug mørket muligheder | |
| L Ø R D A G | | |
| 9:30 | Modul 2: Vi præsenterer ... Hvorledes er vores kropssprog? Vores „model af verden“ At planlægge præsentationer | Hold højt tempo – alle skal nå at prøve |
| 13:30 | Modul 3: Dramatik og teater for børn Synkroniserings-øvelser Valg af historie, opbygning og medlevelse | Sørg for at have rigeligt med plads |
| 16:00 | Modul 4: Lejrbål og underholdning Hvordan opbygges en god lejrbålsunderholdning? Planlæg aftenens lejrbålsunderholdning. | Sørg for de rette kostumer m.v. |

S Ø N D A G

- | | | |
|-------|---|---|
| 9:30 | Modul 5: Formidling af budskaber Hvorledes viser vi FDF bedst? Er vi gode nok til at lytte til og snakke med børnene, deres forældre og andre? Hvad skal der til for at lave den perfekte indbydelse? | Skab en stemning, så de går hjem og sætter noget i gang |
| 11:30 | Praktikopgaven Opfølgning på at der for hver enkelt kursusedtager er formuleret en praktikopgave. Afslutning – evaluering – har vi nået målene ? – fik deltagerne noget med hjem som de kunne bruge ? – har deltageren flyttet sig (lært noget) ? | Giv jer tid til at sige ordentlig farvel. Det sidste indtryk er altid vigtigt Udlevér mærkeoversigten |

Mærkeoversigt:

Til brug for arbejdet hjemme i kredsen, er her et forslag over FDF's mærker opdelt i de 4 kerne områder.

| | Grøn-kerne | Blå-kerne | Gul-kerne | Rød-kerne | Øvrige |
|----------------------|---|---------------------------|--|---|---|
| Puslinge | Hulebygger- mærket Naturmærket Weekend- mærket Turmærket | Kirkemærket | Teatermærket Find-vej-mærket Bymærket | Cirkusmærket Kunstnermærker | Kokkemærket Vandremærker Sangmærket |
| Tumlinge | Bålmærket Dolkemærket Hulemærket Naturmærket Turmærket Weekend- mærket | FDF-mærket Kirkemærket | Kend din by Kodemærket Stifindermærket Underholdnings- mærket | Kunstnermærket Idrætsmærket | Hjælpermærket Vandremærker Kokkemærket Musikmærket Sangmærket |
| Pilte | Hikemærket Lejrkokke- mærket Lejrlivsmærket Naturmærket Raftemærket Skovmands- mærket Tovmærket | FDF-mærket Kirkemærket | Journalismærket Signalmærket Skuespilmærket Stifindermærket | Idrætsmærket Kunstnermærket Mørkemærket | Førstehjælps- mærket Musicalmærket Teknikmærket Vandremærker Vejrmærket |
| Væbner | Hikemærket Lejrsports- mærket Naturmærket Overlevelses- mærket Pionermærket Primimad- mærket | Kirkemærket | Gøglermærket Journalismærket Kommunika- tions-mærket Orienterings- mærket | Idrætsmærket | Brand- og førstehjælps- mærket Cykelmærket Søsportsmærket Vandmærket Vandremærker |
| Senior-væbner | Bomærket Brændemærket Naturmærket Superlejr- mærket | Kainsmærket | Afmærket Mediemærket Spillemærket Tryk på mærket | Sugemærket Ringmærket Ubemærket Udmærket Vandmærket | Dansemærket Energimærket Frimærket Hul i hovedet- mærket Liv eller død- mærket Musicalmærket Musikmærket Skomærker Sømærket |

OBS: Mærkerne revideres i efteråret 1999.

Gult KERNEkursus

I. modul

Kryptiske meddelelser



Råd & Vejledning

Lektionsplan

Mål

Kursusdeltagerne skal have kendskab til baggrunden for anvendelse af signalering, datatransmission og koder, og de virkemidler og metoder som benyttes. Kursusdeltagerne skal afprøve forskellige kommunikations-metoder og gennem øvelser prøve at løse forskellige koder.

Eksempel på modulplan:

| Min Total | Hovedpunkt | Indehold | Bemærkninger |
|-----------|------------------|---|---|
| 5 | 5 Indledning | Brug spørgsmål til at få kursusdeltagerne til at genkende forskellige typer og former for: <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsformer og • Koder Det vigtigste er at kursusdeltagerne forstår at der findes og anvendes mange forskellige former for kommunikation og koder. | |
| 3 | 8 Mål | Fortæl om målet, så kursusdeltagerne ved hvad det er, og ikke er – Det er ikke et modul i at bruge Internet. | Brug målet for lektionen |
| 10 | 18 Symboler | Gennemgå symboler som baggrunden for kommunikation og koder. Lav de forskellige eksempler som store plakater og hæng dem op. Hvis tiden tillader det så prøv og snak om kendte symboler. A.P.Møller, Super Brugsen, Kræftens Bekæmpelse osv. | |
| 12 | 30 Øvelse 1 | Start med at inddel holdet i mindst 3 grupper, gerne 4. | Sæt en række symboler/ alfabeter op |
| 15 | 45 Kommunikation | Gennemgå kort kommunikationens og signaleringens historie. | Fremstil nogle FO eller OH, som kan vise udviklingen i tid fx. |
| 15 | 60 Øvelse 2 | Det er vigtigt at alle forstår hvad de skal lave. Hjælp dem på vej. | |
| 10 | 70 Koder | Gennemgå nogle typiske kodeteknikker og koder. | |
| 5 | 75 Pause | | |
| 40 | 115 Øvelse 3 | Hjælp kursusdeltagerne fx. ved at henvise til FDF's mærkebøger. | Kontroller at jeres kommunikationsmidler virker inden I starter |
| | Øvelse 4 | Gennemgå de kommunikationsmuligheder som der findes på jeres kursus | |
| 20 | 125 Opfølgning | Afslutning | |

Inden I begynder

Du har som instruktør opstillet et bord hvor der er udstillet forskellige bøger, hæfter (se litteraturlisten) samt diverse kommunikationsmidler (lygte, signalflag, stearinlys, morsenøgle, radiosender, pc'er osv.). Kursusdeltagerne kan således se, føle og prøve de forskellige muligheder når I ikke er i gang med selve lektionen.

Bordets indhold afsløres først for kursusedtagerne, efter at I har lavet plancher omkring dette under »indledningen«.

Indledning

Indledningen har det primære formål at ryste gruppen af kursusedtagere sammen og skabe et fælles udgangspunkt omkring emnet: "Kryptiske meddelelser". Der er lagt op til at instruktøren igennem en hurtig brainstorm og fx. en spørgerunde sammen med kursusedtagerne, fremstiller et par plancher (en med kommunikationsformer og en med koder) indeholdende de forskellige ord der beskriver emnet: "Kryptiske meddelelser."

! Tip: Benyt et stort stopur til at begrænse tiden fx. 60 sek. pr. planche. Sørg for at disse plancher er synlige resten af lektionen, således at kursusedtagerne altid kan se dem.

! Tip: Det kan være en god idé for dig som instruktør at forberede et par ord hjemmefra til hver af plancherne, i det tilfælde at kursusedtagerne skal hjælpes lidt på vej med et par idéer. Eksempel på kommunikationsformer: Radio, Lygtesignalering, BlåNet osv. Eksempel på koder: Parallel-alfabet-koden, Vrøvekoden, Bogkoden, Morse med noder osv.

Øvelse

For at gøre øvelsesdelen af dette modul så bred og udfordrende som muligt, er der sammensat en stor øvelse som kommer ind på alle elementerne fra teori-oplægget.

Det er vigtigt her, som i det øvrige materiale, at I tilpasser det, så det passer til de fysiske og ressourcemæssige forhold som er tilstede på netop jeres kursus. Vi har i øvelserne og teoridelen udeladt at gennemgå de forskellige kommunikationsformer i detaljer (hvordan sendes en morsekode, hvordan laves en vrøvekode osv.). Disse ting er beskrevet mange andre steder (se i litteraturlisten), så derfor er det vigtigt, at du som instruktør hjælper med at forklare hvordan de forskellige kommunikations-midler fungerer (indspil en radio-meddelelse, optag på telefonsvarer, indlæg en besked på BlåNet eller send en meddelelse via lys-signalering osv.) For ikke at skulle hjælpe alle på samme tid, så læg bøger og andre gode ideer frem til fri afbenyttelse.

Opfølgning

På dette tidspunkt af modulet er det MEGET vigtigt, at du som instruktør får samlet op på alle de aktiviteter som I (kursusedtagerne og dig selv) har været igennem de sidste par timer. På den måde kan du sikre dig, at den enkelte kursusedtager har opnået en bred forståelse for hvilke forskellige muligheder der findes i forbindelse med kommunikation og koder.

Opsamlingen kan fx. gennemføres ved hurtigt at gentage målet for modulet og derefter, i samspil med kursisterne, at få relateret punkterne fra de to plancher, der er fremstillet i begyndelsen af lektionen, med de forskellige aktiviteter som I har gennemgået.

Herefter er det vigtigt at skabe en kobling til arbejdet i: gruppen / kredsen / distriktet. Glem ikke mulighederne for anvendelse af kommunikation og koder sammen med de mindste i kredsen. Dette kan fx. gennemføres ved at du styrer en åben diskussion omkring emnet.

! Tip: Det kan være en god idé for dig som instruktør at forberede et par markante udtalelser og spørgsmål hjemmefra omhandlende anvendelsen af kommunikation og koder, i det tilfælde af at diskussionen skal hjælpes lidt på vej. Fx. Puslinge kan ikke løse koder (klargør endelig et eksempel på en puslinge-kode).

Afslut med at slå fast, at det ALTID handler om at tilpasse udfordringerne til deltagerne (alder/evner)

Teori:

I det efterfølgende vil vi beskæftige os med kryptiske meddelelser ud fra 3 hoved-emner: Symboler, Kommunikation og Koder.

Disse 3 emner er på hver sin forskellige måde med til at beskrive den historiske baggrund og mangfoldighed som findes. Der findes således et utal af muligheder for at udfordre hinanden gennem kryptiske meddelelser.

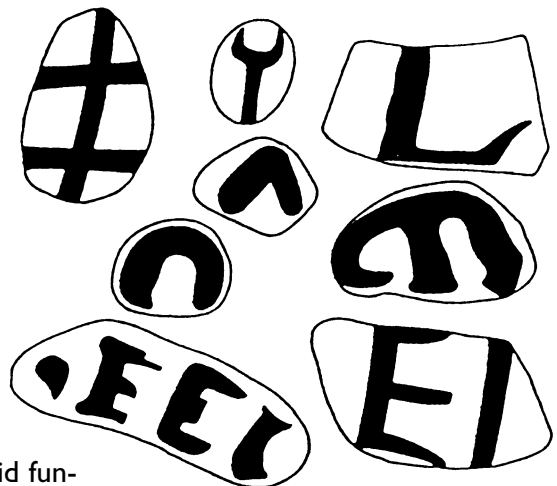
Vi har altid brugt symboler

Symbol kommer af det græske ord symbolon [sym = med el. Sammen og ballein = kaste]. Symballein eller symbol betyder altså: hvad der er kastet sammen – og skal forstås som et tegn, der skal sammenholde – eller være et forenklet billede på noget (fx. uglen = symbol for visdom og lærdom (undervisning, skole, biblioteker, boghandlere o.lign.)

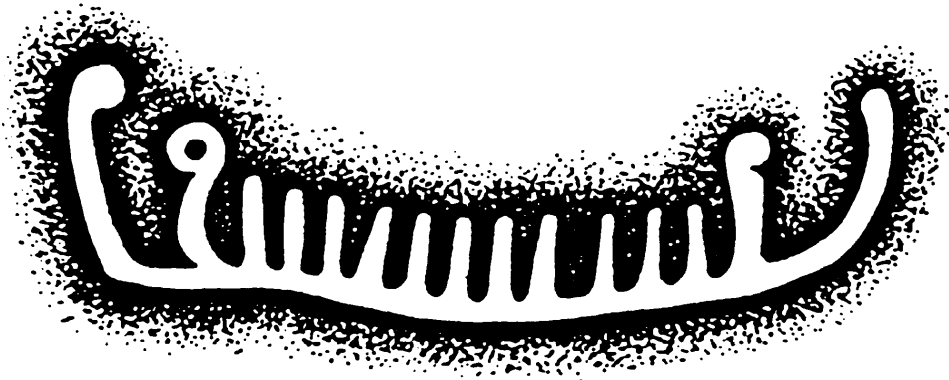
Midt i det elektroniske informatikboom, som vi her i det 20. århundredes sidste år vil opleve stærkere og stærkere, skal man have i tankerne, at vi måske er de sidste generationer, der finder det naturligt selv at tegne på traditionel vis ... at bruge kreativiteten via blyant, viskelæder, tuschpen og papir.

Hvis man vil prøve at komme på sporet af menneskenes første tegn eller signaler skal man mange tusinde år tilbage. Af de tegn, der stadig eksisterer, har vi adskillige meget fine eksempler, i nogle klippegrotter i Pyrenæerne. Det er nogle fingermalede jagtbilleder, som istidsjægere lavede for mellem 20.000 og 30.000 år siden – formodentlig med ler, sod og kalk udrørt i blod, fedt og plantesaft.

Samme sted har man også fundet nogle ganske få regulære tegn. Disse er malet på sten og kaldes kiselsten. Det er endnu ikke blevet tydet hvad tegnene betyder.



I bronzealderen (ca. 1500 – 400 år før vor tidsregning) kunne folk i Norden stadig ikke skrive. Man har imidlertid fundet såkaldte helleristninger (helle = flad klippe + ristning = indhugning) i Sverige. Disse helleristninger forestiller et skib bemanded med 11 mænd samt 2 mere specielle mænd, måske høvdingen og rorgængerens. Selvom der er tale om tegninger, er vi ikke i tvivl om at der er tale om 13 mænd, og den primitive båd er lige så god som bogstaverne, der danner ordet SKIB.



(At tegn og tegninger kan udtrykke mere end et bogstav, kender vi også i dag i fx. det kinesiske ”sprog” hvor et enkelt tegn betyder en hel sætning/ord).

Rundt om fra hele verden kender vi tegn og symboler, og det ville være meget omfattende at gennemgå alle disse forskellige befolkninger og kulturer som op gennem tiden har eksisteret, men visse kulturer har været særligt udviklede som fx. de kendte indianerkulturer i Mexico, Mayaerne og Aztekerne. Her er der bevaret forskellige tegn. Mayaindianerne brugte et tal-system, som kun gik til 19 og bestod af sammenstilling af kugler og bjælker. Systemet havde også et nul – og her kan vi godt beundre indianernes fantasi – nullet er et kig ind i en tom muslingeskal – tegnet for ingenting!

Et andet system var runer, som blev opfundet af de nordiske vikinger. Runealfabetet består af 24 tegn og var mest beregnet til at indhugge i sten eller skære i træ. Runernes historie blev ikke overvældende lang, idet konkurrencen sydfra var for hård. Vi kender dog stadig runerne fra de mange indhugninger i fx. Jellingestenene og Guldhornene.

Omkring år 0 delte udviklingen i de græske tegn sig i to retninger. Den ene udvikling sker på Balkanhalvøen og i Sovjetunionen, hvor alfabetet får en udformning, der i dag kaldes KYRILLISK – den anden udvikling sker i Rom. I Rom opstår den Trajanske skrift ud fra det latinske alfabet. Denne skrift er af skriftforskere og skrifttegnere blevet betegnet som den smukkeste i hele verden.

Koder

Koder har været brugt i de sidste 2000 år, lige fra krige til hemmeligt forelskede par.

At kodning ikke kun er noget man benytter til løb og lignende, kan et kig udenfor vores egne rækker bevidne om.

Koder benyttes i dag i stor udstrækning, fx. er alle varerne i supermarkedet udstyret med en kode – eller hvad med alle vores plastic/betalingskort med koder på – eller når vi sender oplysninger via Internettet kan vi vælge at kryptere, vi kunne også kalde det en krypteringsnøgle, for kryptering er data skrevet i en slags kode. Hvis man sender krypterede data (filer) er det kun modtageren, der kan læse disse, da det kræver en speciel »nøgle« at åbne (afkode) disse.

Koder kan også være rigtig gode hovedbrud, der kan være utroligt spændende. Når der arbejdes med koder er det vigtigt at kodernes sværhedsgrad tilpasses præcis til den aktuelle aldersgruppe – ellers kan det hurtigt blive til en fiasko. Mulighederne med koder er udtømmelige, men inden du kaster dig ud i dit eget system bør du afprøve det på målgruppen. Noget der for ”forfatteren” virker meget enkelt, kan for målgruppen være en fuldstændig uforståelig kode.

Kodernes sværhedsgrad eller type er langt fra altid afgørende for, om arbejdet med koder bliver spændende eller ej. Det er mindst ligeså vigtigt at koderne præsenteres på en spændende måde eller i den rette sammenhæng.

Erfaringerne viser, at en banal kode under et løb indbagt i en bolle eller ilagt en tandpasta tube, giver langt større oplevelse hos børnene, end en ”fancy” kompliceret kode serveret på et ternet A4-ark.

Koderne kan med succes også udarbejdes af børnene. Fx. kan børn fra 9 - 10 års alderen og opefter, udarbejde deres helt eget kodesystem, som kun de kender løsningen på.

Jo flere koder man kender, jo sjovere er det at arbejde med dem. Det er forskellen mellem kommunikationsformer og koder. Kommunikation fungerer ved at man anvender et fælles sprog som via et medie transporteres til modtageren. Sproget kan være dansk eller engelsk, formalsprog (som computere anvender), eller en aftalt kode (morse, substitutions-alfabet m.m.). Mediet kan være papir (ved skrift og tegn), luft (ved tale), sten og træ (som ved helleristninger og runer) eller internettet osv.. For at kommunikationen skal lykkes er det vigtigt at både afsender og modtager bruger samme sprog og har adgang til samme



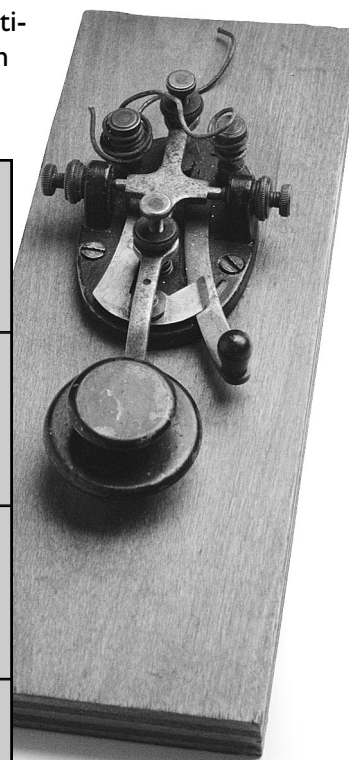
medie. Det der kan gå galt ved kommunikationen (udover at der ikke anvendes samme sprog og medie) er at der kommer "støj på linien". Støj kan være almindelig larm som når vi taler sammen og der kører et tog forbi, men det kan også være at vi ikke kan læse hele brevet fordi det er revet i stykker under transporten.

Kommunikation – leg og udfordring

At signalere er først og fremmest et spørgsmål om at kommunikere på en anden måde end den sædvanlige. Det skal være spændende, at overføre et budskab via signalering, fremfor den daglige tale. Man skal via signalering med enkle midler kunne overføre en besked uanset om det er sommer, vinter, dag eller nat.

En af de mest brugte signalerings-metoder har været morsealfabetet. Morsealfabetet har gennem årene først og fremmest været brugt af telegrafister, men i dag er man alle steder gået over til radiokommunikation. Morse bruges altså ikke professionelt mere. Det er dog gennem årene blevet brugt i utallige variationer inden for de frivillige ungdomskorps. Her har der ikke kun været tale om et signaleringssprog, men i lige så høj grad et grundlag for en række koder.

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E | | | | T | | | | | | | | | | | |
| I | | A | | N | | M | | | | | | | | | |
| S | U | R | W | D | K | G | O | | | | | | | | |
| H | V | F | L | Æ | P | J | B | X | C | Y | Z | Q | Ø | Ç | H |



Morsenøgle

Hvide felter er prikker,
grå felter er streger.
Start foroven og gå så
nedefter.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

Der er dog ingen tvivl om at trods alle vores moderne kommunikationsmidler er morsealfabetet helt unikt, da det kan bruges under groft sagt alle forhold og i et utal af muligheder. Så at lære morse åbner op for et række spændende udfordringer. Det er næsten som at lære at binde knob, jo bedre man er - jo sjover bliver det at anvende.

Øvelse

Kursusdeltagerne deles i hold. Tre til fire hold afhængig af antallet. Hvert hold får en rolle, som: pilte, væbner, seniorvæbner og seniorer. Tumling kan også vælges, men er noget vanskelig, da læse-færdigheder osv. er meget begrænset.

Fremstilling af symboler (øvelse 1)

Hver gruppe skal fremstille et symbol. Symbolet skal udtrykke gruppens rolle (væbner, pilt osv.) Det er helt frit hvorledes symbolet fremstilles, blot det til slut kan overføres til en anden gruppe ved brug af en form for transmission uden fysisk kontakt (kunne være teletransmission, datatransmission eller andre mere primitive former). Tænk på hvor mange stor-firmaer som skifter logo (symbol) i disse tider, bl.a. for at gøre sit ansigt udadtil mere nutidigt og strømlinet, og tilpasset den visuelle og elektroniske verden vi oplever. (Post Danmark, DSB, Ministerierne, Berlingske Tidende).

Fastlæg kommunikations-nøgle (øvelse 2)

Gruppen skal lave et forslag til en kommunikationsnøgle.

En kommunikationsnøgle er en aftale mellem to eller flere parter om hvorledes man vil kommunikere. Tænk på hvorledes man under krigen sendte beskeder via radioen til danske modstandsfolk.

Forslaget skal som min. indeholde:

- et start-signal,
- et slut-signal, og
- et identifikations-signal (hvorledes sikrer man sig, at det er den rigtige modtager?)

Grupperne udveksler kommunikationsnøgler, således at den gruppe som har lavet nøglen også bruger sin egen når man er afsender, og modpartens når man er modtagere.

Fremstil en meddelelse (øvelse 3)

Hver gruppe skal nu planlægge hvordan de kunne tænke sig at sende en meddelelse til en udpeget modtager-gruppe. (fx. væbner-gruppen sender til seniorgruppen osv.).

Gruppen skal nu have udleveret to til fire linier fra teori-delen. Det er disse linier som skal kodes. For at de ikke skal kunne læses af alle og enhver, skal I omskrive dem, så de står skrevet i en kode. Opgaven går nu ud på at I skal finde ud af hvordan I vil kode meddelelsen, så den er tilpasset jeres modtager-gruppe, hvis det er pilte, skal det være således at en pilt vil kunne modtage meddelelsen og bryde koden. Samt planlægge – i teori – hvordan den skal sendes afsted.

Send meddelelse (øvelse 4)

Afprøv nu det tidligere planlagte (i øvelse 3). Alle grupper skal både prøve at afsende og modtage.

Vigtigt: I skal når I modtager meddelelser optræde som voksne og ikke undlade at modtage meddelelsen, fordi I er en piltegruppe.

Hvordan kan det gøres:

Med puslinge

Koder:

Med puslinge er det de helt enkle ting der skal frem, alt skal selvfølgelig være visuelt, i en alder hvor bogstaver er helt nyt eller måske ukendt. Lav fx. plancher med simple kombinationer, eller bag en portion boller til dem, hvor der i hver enkelt bolle ligger en puslespilbrik, der til sammen danner et puslespil, som kan lede dem til en skat eller andet.

Kommunikation:

Det er på grund af deres alder svært at lave rigtigt tovejskommunikation. Her kan der trykkes hænder, og sendes en simpel besked (se fx. Livet i væbnerhøjde side 155). Lyde, udlagte eller ophængte spor, som kan vise vej er også en mulighed.

Med tumlinge

Koder:

Tumlingene elsker alt, der »smager af hemmelighed«, så her er muligheden for at finde mælken og citronsaften frem til en gang hemmelig skrift. Alle tumlinge bør prøve at løse hemmelig skrift-beskeder, ved hjælp af stearinlys og papir. Husk, de kan endnu ikke læse.

Kommunikation:

Signalering med lyde og signalering med håndtryk.

En idé kunne også være at bygge en svævebane hvor beskederne kunne sendes frem og tilbage imellem.

Med pilte

Koder:

Her er hemmelig skrift igen ideelt, men her kan de laves vanskeligere og mere udfordrende. I denne alder klarer de også fint at skrive småkoder til hinanden, som skal løses efter, at papiret er blevet svedet over stearinlyset. Koden kan fx. være skrevet udfra et kode-”hjul” eller morse.

Kommunikation:

Et morse-apparat med lyd eller lys gør lykke. Giv simple beskeder, der skal overføres ved hjælp af disse. Walkie-talkier var også en mulighed.

Med væbnerne/Seniorvæbnerne

Koder:

Her kan de mere sofistikerede koder tages i brug. F.eks dem der ikke direkte leder til bogstaver, men til morse. Samtidig kan væbnerne indbyrdes opbygge deres eget codesystem

Kommunikation:

Fremstilling af simple morseapparater. Kommunikation via morse, radio eller Internet/BlåNet.

En signalplade-konkurrence ville også være en mulighed. Del deltagerne op i tre

hold. Lad hold 1 morse fx. "Syng Blåt". Hold 2 og 3 skal dyste om hvem der efter at have løst morsekoden først kan aflevere en Syng Blåt til afsenderholdet.

Litteratur

Der findes meget litteratur om kommunikation, signalering og koder, her er et par eksempler på litteratur der omhandler emnet:

Mærkehåndbøgerne FDFs Forlag

Koder og Signalering Søren Carlsen

Den Blå kasse FDF

Livet i Væbnerhøjde Gorm Bagger Andersen, Børge Schmidt og Lars Tjalve

Spejderlex Det Danske Spejderkorps

Skattejagt og orienteringsløb Claus Zimba Dalby

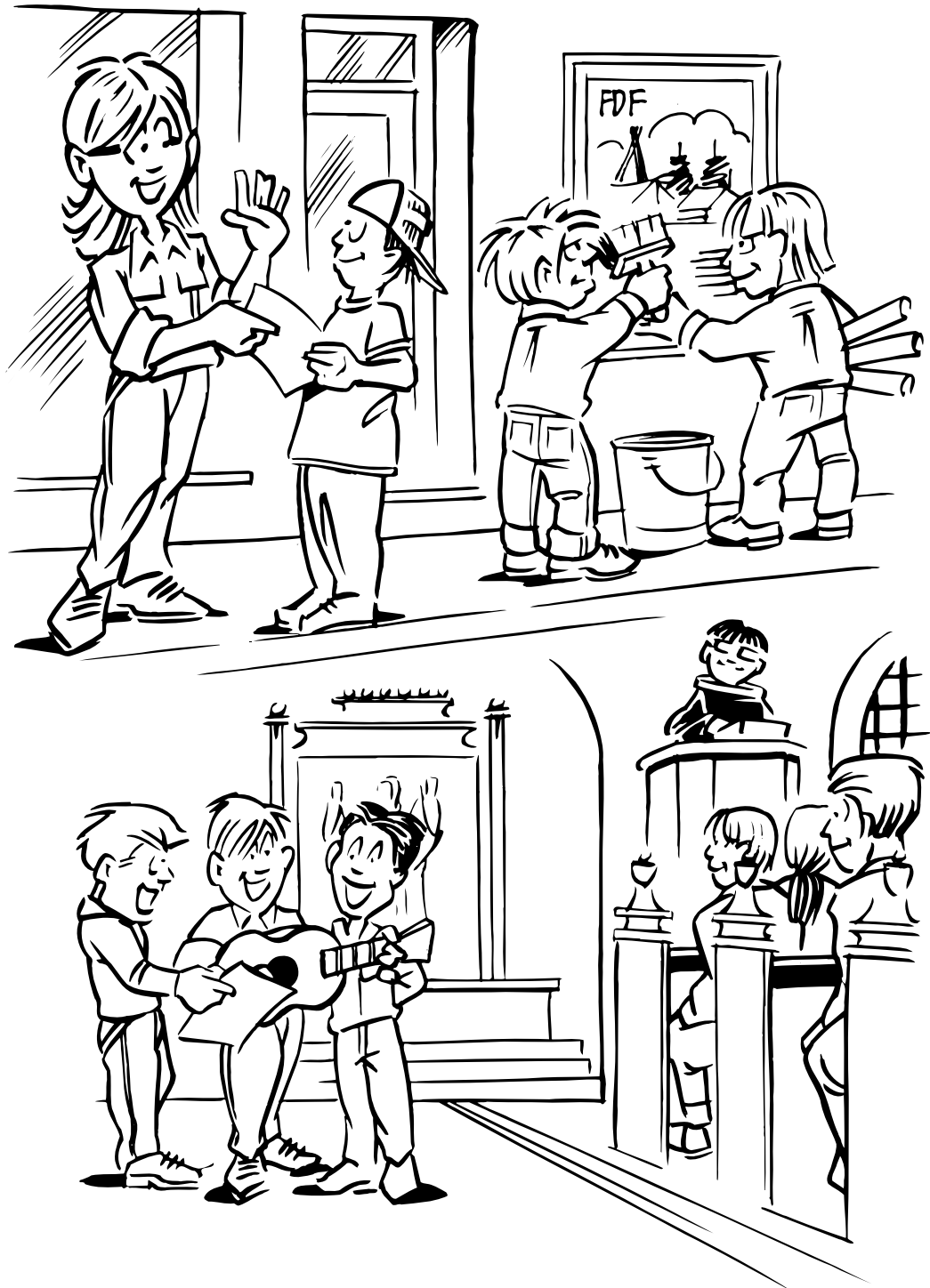
Bomærker signaler symboler og tegn Karl Nielsen

Grønspættebogen I Disney

Gult KERNEkursus

2. modul

Vi præsenterer...



Råd og vejledning:

Lektionsplan

Mål

Kursusdeltagerne skal efter dette modul have forståelse for vigtigheden af at forberede indlæg i forskellige sammenhænge samt have kendskab til begrebet »En model af verden«. Gennem øvelser skal de opnå forståelse for de redskaber som præsenteres.

Eksempel på modulplan:

| Min | Total | Hovedpunkt | Indhold | Bemærkninger |
|-----|-------|------------|---|-----------------------------------|
| 3 | 3 | Indledning | Start med at rode rundt i papirerne, optræd forvirret. Prøv at lave så mange klassiske unoder som muligt. Stå med ryggen til, pil næse osv. Gør alt dette samtidig med at du præsenterer målet også. | |
| 2 | 5 | Mål | Det er vigtigt at I altid fortæller hvad målet med det modul I nu skal i gang med er. Når I har fortalt målet er det naturligt at knytte hvilket udbytte der måtte være af samme. Skriv målet på en næsten ulæselig OH og gerne med håndskrift. | Brug OH denne gang og lav så fejl |
| 5 | 10 | Teori | Kropssprog, brug din indledning til at tale om alle de fejl som du lavede. Hvor mange så de osv. | |
| 20 | 30 | Øvelse | Mimespil – kropssprog | Se under øvelsesafsnittet |
| 15 | 45 | Teori | Model af verden | |
| 5 | 50 | Øvelse | Spørgsmål til en »Model af verden«. | |
| | | | Afslut med at gennemgå spørgsmålene. | |
| 10 | 60 | Pause | | |
| 10 | 70 | Teori | Manuskripter. Gennemgå hvorledes man laver en mind map | Brug Flipover, tavle eller OH |
| 10 | 80 | Øvelse | Ferie mind map, afslut med lidt eftersnak, var det svært, gav det andre tanker osv. | |
| 10 | 90 | Teori | Fem punkts-planen | |
| 40 | 130 | Øvelse | Planlægning og fremlæggelse af emner i mindre grupper. Sæt stolen op i U-form, så den der skal fremlægge kan skabe øjenkontakt. | Skaf et rum til hver gruppe |
| 20 | 150 | Opfølgning | Kobling til kredsen/klassearbejdet | |
| | | | Afslutning | Udlever materiale |

I dette modul drejer det sig ikke kun om at få kursusdeltagerne til at stå frem og turde sige noget. Det er også vigtigt, at lægge vægt på at det drejer sig om at kunne fremlægge en ide, et oplæg osv. på en sådan måde at man vinder gehør hos sine modtagere. Der bør selvfølgelig altid være plads til humor, men gør det ikke til en konkurrence om, hvem der kan være mest sjov. Disse sider af FDF beskæftiger vi os med på et andet modul.

For at få det bedste ud af dette modul, er det vigtigt at have de rette omgivelser. Med de rette omgivelser menes lokaler hvor der kan foregå undervisning – tavle, overhead eller flipover. Der skal være selvstændige lokaler til at lave gruppearbejde uden at blive forstyret af naboen.

Når kursUSDeltagerne skal planlægge deres indlæg, kan der være brug for hjælp. Derfor skal der være mere end én instruktør på dette modul, så de ikke skal sidde og vente, og derved spille alle tid.

Brug emnet »en model af verden« til at få en snak om hvor fastlåste vi kan være i holdninger. Få kursUSDeltagerne til at aflyse nogle af disse fordomme.

Et billede som at pille dem ned fra knagen kan bruges.

Hvis tiden tillader det, kan I lægge denne lille øvelse ind som oplæg til emnet.

En af instruktørerne spiller arbejdsmand og en kursUSDeltager spiller direktør.

I starter med at sende kursUSDeltageren (direktøren) uden for.

Forklar nu de øvrige, at din rolle er at være arbejdsmand, og du er blevet godt træt af at samle alt det pølsepapir op, som alle går og smider ude på p-pladsen.

I kalder nu direktøren ind. Spillet starter med at du som arbejdsmand går ind til direktøren og gerne vil have hjælp til dit problem. Du må ikke fortælle hvad der er problemet – du kunne fx. sige, »det er også noget værre rod med alt det papir som ligger og roder alle vegne« osv. Du bruger altså kun ordet papir om pølsepapiret. Det er nu direktørens opgave at finde ud af, hvad det er, du som arbejdsmand er utilfreds med og gerne vil have hans hjælp til.

Som arbejdsmand taler du hele tiden om ”de andre”, ”dem der”, ”papiret som flyder alle vegne”, at ”de” ikke vil lytte til dig, når du beder dem rydde op. Du skal hele tiden tale sandt, uden at fortælle præcist hvad dit problem er.

Spillet kan køre længe, men afbrydes efter 4-5 minutter. Spillet kan I bruge til at illustrere hvor svært det kan være at forstå hvilket billede den anden part sidder med, ligeledes hvor svær kommunikation kan være.

Teori

Når vi skal præsentere et emne vil der altid være en lille gnist af nervøsitet. Dette skal man ikke tage som et tegn på, at man er anderledes og ikke kan magte opgaven – mangen en foredragsholder, skuespiller og andre medie-vante personer har gang på gang udtrykt, at netop de berømte »sommerfugle« er med til at skærpe opmærksomheden og dermed give en bedre præstation. Når vi står overfor børnene, er der en masse praktiske ting som skal siges, så her vil man ikke umiddelbart tænke på, hvorledes man nu får sagt den pågældende ting og hvorledes man selv fremtræder. Det er straks anderledes hvis der er en forældregruppe, eller det foregår uden for ens egen FDF-kreds. I langt de fleste situationer, hvor vi skal præsentere en idé, et oplæg osv., vil dette være efterfulgt af en dialog. For at dette skal blive frugtbart er det ikke nok, at vi er nogle gode sælgere, vi må også være åbne for andres synspunkter. Der findes forskellige redskaber, som kan hjælpe én på vej. Vi har her udvalgt nogle, som vi mener kan overføres til arbejdet i FDF.

Kropssprog

Både mennesker og dyr kommunikerer meget med deres krop. Ofte er tolkningen af kropssprog vanskelig. Der findes ingen kode, der fortæller, hvad de enkelte bevægelser betyder. Derfor er det vigtigt at træne sig i, at sende de rigtige signaler med sin krop og samtidig blive bedre til at analysere andres kropssprog.

Vi fortæller altså meget med måden vi går, står, sidder eller laver mimik på. Voksne har ofte svært ved af bruge deres krop bevidst. Fælles er, at mennesker med et åbent og levende kropssprog er langt lettere at kommunikere med, end de der er lukkede, stive og stille.

Ting som kan være gode at huske:

At stille sig frem foran en forsamling eller at rejse sig til et møde og fremlægge en bestemt ting, kan godt være en utryk og ny situation. Det gælder her om at skabe den gode kontakt. Dette er ikke altid lige let, og usikkerheden melder sig – og med dette også nervøsiteten. Disse ting afføder tit en række unoder, som det kan være godt at være bevidst om at have på rygraden.

Nogle eksempler på unoder:

- Stå stille et bestemt sted i længere tid..
- Stå eller sidde med krydsede ben.
- Næsepilning.
- Leg med kuglepennen (læg den fra dig).

Nogle eksempler på gode råd:

- Skab øjenkontakt.
- Hold pauser, det skaber variation i stemmelyd og sprogmelodi.
- Snak klart og tydeligt, og i et tempo som tilhøreren kan være med på.
- Snak til kursusedtagerne og ikke til loftet, væggen eller det som foregår udenfor.
- Undgå fremmedord, anvend hellere et sprog som kan forstås af alle.
- Vis respekt over for tilhørerne og lav ikke indlæg som strækker sig over 20 minutter.

Billede af verden

Vi udvikler alle en model af verden, dvs. en repræsentation af virkeligheden. I det daglige antager vi, at vi reagerer og handler ud fra, hvad vi oplever eller udsættes for direkte; med andre ord, at vi hver eneste gang reagerer på den virkelige verden. Vi tror, at vi hver eneste gang, vi modtager en kommunikation fra et andet menneske, forholder os til den, som var det første gang, vi blev udsat for netop denne kommunikation.

Det er ikke korrekt. Vi opererer og handler ud fra en model af verden - en antagelse om virkeligheden, som ikke er virkeligheden; derimod er det et kort over verden, som vi har opbygget, præcis som et landkort, der kan hjælpe os til at finde vej.

Dette landkort, MODELLEN AF VERDEN, er ikke verden, men en repræsentation af den inden i os. Hvert menneskes model af verden er forskellig, ligesom der ikke findes to sæt fingeraftryk, der er ens.

Det ville være fuldstændigt uoverskueligt, såfremt vi reagerede direkte på verden. Vi bombarderes dagligt med mængder af information, som vi ikke kan bearbejde.

Derfor må vi nødvendigvis opstille en forsimplet model af verden, som kan hjælpe os til at finde vej. Vi kategoriserer derfor vores oplevelser, arkiverer dem i kasser og på hylder; nogle smider vi væk; andre, der ikke rigtigt passer, klemmer og trykker vi lidt, så de alligevel kan gå ind på hylden.

Vi anvender kort sagt nogle mekanismer til at reducere antallet og forskellighederne af den information, vi modtager fra omverden. Der findes ikke to mennesker med samme model af verden – men ofte handler vi, som var det tilfældet.

Det er meget almindeligt, at vi bruger megen tid på at overbevise andre mennesker om, at vores model af verden med hensyn til et bestemt område er den rigtige. Vi vil gerne have, at de skal synes det samme som os, og at de skal anskue tingene på samme måde.

En klassisk situation opstår i forbindelse med at give råd. Gode råd og anvisninger har det med at blive afvist, medmindre der er plads til dem i den andens model af verden. I så fald er der en parathed til at modtage, præcis ligesom i et puslespil, der mangler en brik.

Vi har en del udtryk som dækker over den konstatering, at vi har forskellige modeller af verden:

- Smag kan ikke diskuteres
- Nogle kan lide datteren, andre moderen
- Osv.

I bunden af disse udtryk ligger en konstatering af, at vi har forskellige modeller af verden.

Vor model af verden er kompleks og mangesidig. Den er udviklet gennem mange år og omfatter de fleste aspekter af vort liv. I voksenalderen er det for de flestes vedkommende begrænset, hvor meget nyt der tilføres. Nogle mennesker er stadig i udvikling, mens andre er mere ubøjelig.

For de fleste vil det være sådan, at jo ældre man bliver, jo sværere bliver det at ændre sig. Vi bliver stadig dygtigere til at tilpasse tingene til de kasser og hylder, vi har i forvejen. Det er imidlertid vigtigt at gøre sig klart, at det er os selv, der bestemmer disse begrænsninger gennem vores tilbøjelighed til at holde fast på de en gang valgte modeller.

Hvordan vor model af verden dannes.

Når vi danner vor model af verden, kan vi opdele det i tre grupper

- *De naturlige begrænsninger*
- *De sociale filtre*
- *De individuelle begrænsninger*

De naturlige begrænsninger, der findes i vore muligheder for at registrere både i lyd og lys. Det er således at vi kun kan registrere inden for en vis bølgelængde. Det er naturligvis forskelligt fra menneske til menneske, men vore muligheder for at registrere den virkelige verden er begrænset.

De sociale filtre vi har, er bestemt af det samfund og den kultur, vi lever i. Sproget er primært det, vi opbygger vor model af verden efter. Dette betyder ikke, at vi er fanger af den kultur, vi lever i. Fx. kan vi jo lære flere sprog, ligesom vi kan skifte kultur og bevæge os gennem flere lag af samfundet. Det sociale filter er imidlertid et af de filtre, der medvirker til, at hvert enkelt menneskes model af verden bliver forskellig .

De individuelle begrænsninger medvirker til at danne vor model af verden og gøre den enestående i forhold til andres. Begrænsningerne bygger på de særlige historier, der er baseret på de livserfaringer, vi har; de ting, vi har været udsat for gennem vor tilværelse/opvækst. Dette kan betyde at vi skaber os en verden, der er meget begrænset med hensyn til valgmuligheder, eller det modsatte. Vores fordomme og overbevisninger er sådanne begrænsninger, og det kan være meget u hensigtsmæssigt hvis man ikke er istand til at udlade eller ændre dem. De signaler vi får fra omverdenen, modtager vi gennem vores sanser. Vi ser, hører, føler, lugter og smager. Vi har alle nogle foretrukne sanser, nogle skal se tingene, andre høre og nogle skal føle. Vor foretrukne sanseindtryk indvirker på den måde vi udtrykker os på, og ligeledes på den måde vi opfatter andre. Vor model af verden dannes også med udgangspunkt i nogle oplevelser, vi udsættes for. De oprindelige oplevelser, vi siden fødslen og måske før har været udsat for, er baggrunden for vor model af verden. Vi bruger nogle mekanismer til at gøre vor verden overskuelig. De mekanismer, vi anvender i forbindelse med dannelsen og vedligeholdelsen af vor model, omfatter:

- *Generaliseringer*
- *Udeladelser*
- *Forvriddninger*

Generalisering er en mekanisme, hvormed vi slutter fra ét eksempel til en klasse. Generaliseringer er nødvendige, fordi de gør verden overskuelig. Omvendt er det netop generaliseringer, der bevirker, at vi kan blive fastlåst i vor adfærd på grund af manglende fleksibilitet. Generaliseringer er hensigtsmæssige, men der er stor forskel på, hvorledes de anvendes.

Hvis et barn brænder sig på en varm kedel, er det en hensigtsmæssig generalisering, såfremt barnets model indeholder en regel, der hedder: »Du skal ikke røre ved varme kedler«. Det er en uhensigtsmæssig generalisering, såfremt barnets model kommer til at hedde: »Du skal ikke gå ind i et køkken«.

Udeladelser – man vælger den information der passer i ens model af verden.

Forvriddninger – er når vi udfra vores model af verden danner en forvrænget virkelighed. Det kan være kunstmaleren, der udtrykker sig abstrakt – eller ved at vi fejlfortolker andres motiver, ved at generalisere: »de er på en bestemt måde« osv.

Det er et faktum at vi bærer rundt på vores model af verden, men det er meget vigtigt at vi er bevidst om dette, og er parat til at indgå i dialog med andre og samtidig respektere at de må have en anden. Vores arbejde i FDF er netop udtryk for et meget socialt fællesskab. Det er ikke kun vores personlige model, som kommer på tale – også de forskellige kulturer vi repræsenterer. Her er en række kommunikations-sammenhænge, hvor vores åbenhed er meget vigtig.

- Leder og børn
- Leder og forældre
- Leder og senior
- Bestyrelse og leder
- Kreds til nabokreds
- Kreds til distrikt

Manuskripter

Er det nu også nødvendigt at lave et manuskript eller ej, det kan være spørgsmålet.

Kender du emnet ind og ud, er der ingen grund til at udfærdige et alenlangt manuskript, som du måske alligevel ikke bruger. Har du et længere oplæg, kan stikord hertil være løsningen.

Er det et længere og mere omfattende indlæg, der skal omhandle mange begivenheder fra en lang periode, vil det nok være fornuftigt at skrive et manuskript. Der findes flere forskellige måder at lave manuskripter på, her er nogle eksempler:

| Navn | Anvendelse | Bemærkninger |
|----------------------------|--|---|
| Traditionelle manuskripter | Brug løse ark, A5 eller A4 Gerne karton Skriv kun på én side Små afsnit - god afstand Skriv tydeligt Plads til nyt stof/bemærkninger | Giver fare for "højtlesning" Svært at "vende tilbage" til teksten Det er meget vanskeligt at holde øjenkontakt med tilhørerne Meget lidt fleksibel metode |
| Kort | Brug fortrykte manuskript-kort med faste rubrikker, eller blot (farvede) karton-kort. Gør plads til tilføjelser. Kun stikord. Husk nummerering. | Nemme at have i lommen Virker naturlige at have i hånden Nemme at tabe Svære at blade tilbage i |
| Mind map | Metoden er meget anvendelig, når blot den er lært. Skrives på A4-papir. Den kan bruges som notat i hovedpunkter. Som overblik på et bestemt emne. | Giver overblik. Udvikler evnen til at få ideer. Træner både hjernens højre og venstre halvdel. Højre halvdel tager sig af det kreative, visuelle, musik, farver og intuition. Venstre halvdel tager sig af logik, tal, analyser og teknik. Sparer tid, er fleksibel i det uendelige. |

Fremlæggelse

At holde et indlæg på en forældredag, fremlægge nye idéer på et leder- eller bestyrelses-møde, eller holde møder med kommunen. Alt dette kræver at man er forberedt.

Derfor er det vigtigt, at have et rigtigt godt værktøj at gå ud fra, når det hele skal præsenteres. 5 punkts planen er beskrevet og en god huskeregel; Tænk bare på dine 5 fingre.

1. Indledning

Det er vigtigt at få startet godt, dette er jo det første møde mellem taler og tilhører, lad det derfor blive sympatisk. Det er langt nemmere at bevare et godt indtryk, end at få fjernet et dårligt. Derfor gælder det om at komme i gang med emnet, så tilhørerne tænker »her kommer noget spændende, jeg må høre...«

Indledningen er der, hvor man skaber opmærksomhed, siger hvad man vil tale om – og hvorfor man vil det.

2. Argumenter

Hvorfor siger/mener man det ... eller hvorfor er man for eller imod noget... eller hvad er godt og skidt. Argumentationen skal være kort og helt præcis. Nævn alle de argumenter, der ér for dit synspunkt.

3. Eksempel

Det sværeste, men også det vigtigste er, at man skal give klare, logiske og dermed indlysende eksempler på det, man har påstået og begrundet. Find mindst 3 punkter på din påstand.

4. Imødegåelse af indvendinger

Gør dig på forhånd klar på indvendinger.

En måde er at imødegå indvendinger ved, at medtage modargumenter og så fortælle, hvad man mener om de modargumenter.

5. Afslutning

Hvad huskes når alt andet er glemt? »Ja, selvfølgelig afslutningen«.

Det er derfor vigtigt at afslutningen forberedes ekstra godt.

Det eneste, man bør lære udenad af en tale, er den afsluttende sætning.

Brug også afslutningen til at lave et resumé.

Slut aldrig en tale med at sige »TAK« – det efterlader en flov følelse hos ALLE.

Øvelser

Kropssprog:

Lad kursusedtagerne opføre mimespil, mens de øvrige gætter hvad mimespillet forestiller. Det medfører gerne megen grin, gode forsøg på brug af kroppen i kommunikation – og en opbygning af selvtilliden. Del kursusedtagerne i hold af 4, hvor alle skal spille med.

Eksempler på mimespil:

- Vaske en elefant i varmt vand.
- Rø ud og sætte garn.
- Købe smart undertøj til elskerinden og varmt til konen.
- Grill pølser på en strand.
- Kaffeselskab hos dronningen.
- Handle med »sort« mælk i stalddøren.

Model af verden:

Her er en række spørgsmål til udfordring af din model af verden. Uddel dem og lad kursusedtagerne svare på dem. Tag derefter en snak om, hvad de har svaret og hvorfor. Her vil deres model af verden komme til udtryk.

1. En af dine gode venner, der arbejder i et computerfirma, fortæller dig, at de har fået en ny administrerende direktør. Hun siger, at den nye direktør er meget ung til jobbet. Hvor gammel tror du, den nye direktør er?
2. Din kredsleder beder dig hjælpe med en meget vigtig opgave, men giver dig ingen deadline. Hvornår forestiller du dig, at den skal være færdig?
3. Din lederkammerat fortæller dig, at han har fået nyt job – med betydeligt højere løn. I dag tjener han 20.000 kr. om måneden. Hvor meget forestiller du dig, at han kommer til at tjene i det nye job?
4. En af dine veninder spørger, om I ikke skal løbe en lang tur sammen i skoven på søndag. Hvor lang er en lang tur for dig?
5. Din bedste ven fortæller, at han har planer om at købe en ny dyr bil. Hvilken prisklasse tilhører den i dine tanker?
6. En FDF-ven fortæller dig, at hun skal på en lang ferie. Hvor lang tid forestiller du dig, det er?

Manuskripter

Efter at have gennemgået forskellige manuskript typer, skal kursusedtagerne nu afprøve en af disse.

Giv kursusedtageren max. 5 min til at lave en Mind map.

Emnet er at de skal planlægge deres næste ferie.

Fremlæggelse

Kursusedtagerne skal nu hver afprøve 5-punkts planen. Dette gøres ved at lade dem trække et emne, som de så skal fremlægge. Opdel holdet i mindre grupper, således at der max. er 4 i hver gruppe. Afsæt 10 min. til planlægning og 20 min. til den totale fremlægning i hver gruppe. Hvert indlæg skal vare 3 min. (PS: Det er tid nok, det handler også om at være præcis og konkret). Brug så de sidste 2 min. mellem indlæggene til at give hinanden ris og ros.

Forslag til emner, hvor det foregår på et ledermøde:

- Seniorklassen vil gerne til Grønland.
- Få lederne med til at dele dyrefoder ud på hovedgaden. I får 1 kr. pr. pose.

- Tumlingeklassen vil gerne indkøbe Johannes Møllehaves ny børnebibel på cd.
- Væbnerne vil gerne være med på de nye ting, de har fået et tilbud på en pc. Prisen er 4.000 kroner.

Forslag til emner, hvor det foregår på et forældremøde:

- Pilteklassen har længe gerne villet på kanotur, muligheden er der nu, men prisen er 700 kroner.
- I har oplevet, at puslingene er meget trætte. Derfor vil I gerne flytte møderne frem fra klokken 17.00 til 18.30.
- I vil gerne vise kredsen udadtil og har planer om at lave en hjemmeside, her vil I gerne sætte et billede af hvert medlem i væbnerklassen.
- Det har været svært at få tumlingene med på weekend. Derfor har I lavet følgende forslag: Der laves en tur hver måned, som kun er på én overnatning, enten fra fredag til lørdag eller fra lørdag til søndag.

Forslag til emner, hvor det foregår på et seniormøde:

- Seniorerne vil gerne lave et hold til den næste store øvelse. Det er nødvendigt at træne for at kunne gennemføre. Dit forslag er 3 træningsture af 30 kilometer.
- Da det er svært at få seniorerne med på weekend, vil I foreslå dem at lave en weekend i kredshuset, hvor der er åbent diskotek lørdag aften – måske kan I få nogle nye medlemmer.
- Kredsen står for at lave en del af årets friluftsgudstjeneste. I er på ledermødet blevet enige om at seniorerne skal stå for dette.
- Kredsen har besluttet at stramme op omkring påklædning. Der er alt for mange som ikke har forbundsskjorten på.

Forslag til emner, hvor det foregår på et møde uden for kredsen:

- Du er til møde i kirkens aktivitetsudvalg. Kredsen har et ønske om at der bliver afholdt en årlig friluftsgudstjeneste.
- Du er til møde med de øvrige spejderkorps i byen. Kredsen vil gerne foreslå, at der laves et natteløb for alle over 10 år, en fredag aften i maj måned. Det skal foregå i byen.
- Du er til kredsledermøde i distriktet. Din kreds vil gerne have distriktet til at afholde et førstehjælpskursus for lederne.
- Du er til møde med jeres nabo, som er fritidsklubben. Kredsen vil gerne lave en ugelejr, og i den forbindelse invitere de 8-årige børn i fritidsklubben med.

Stikord til planlægningen

Målet med dit indlæg Tilhørerne skal vide mere om dit forslag og acceptere det.

Indledning Du skal få tilhørerne med fra starten.

Indlæg Det er vigtigt, at du i dit indlæg taler til tilhørerens følelser.
 Brug billeder og eksempler som understreger dit budskab.
 Det er vigtigt, at du selv brænder for dit emne.
 Du skal udvise stort engagement.
 Det er vigtigt, at du overbeviser dem om, at de ikke kan »leve« uden dit forslag.

Hvordan kan det gøres

Emnerne som er behandlet i dette modul, kan bruges som grundviden i en hvilken som helst kommunikations-situation. Der vil således ikke kunne peges på bestemte situationer i klassearbejdet/kredsarbejdet hvor disse ting isoleret kan overføres til. Som det er beskrevet, vil det i situationer, hvor en idé skal formidles videre, være oplagt at bruge nogle af de gennemgåede emner og værktøjer.

Her kan du finde mere

Du kan på biblioteket finde mange bøger om kommunikation.

Her er blot nævnt et par stykker:

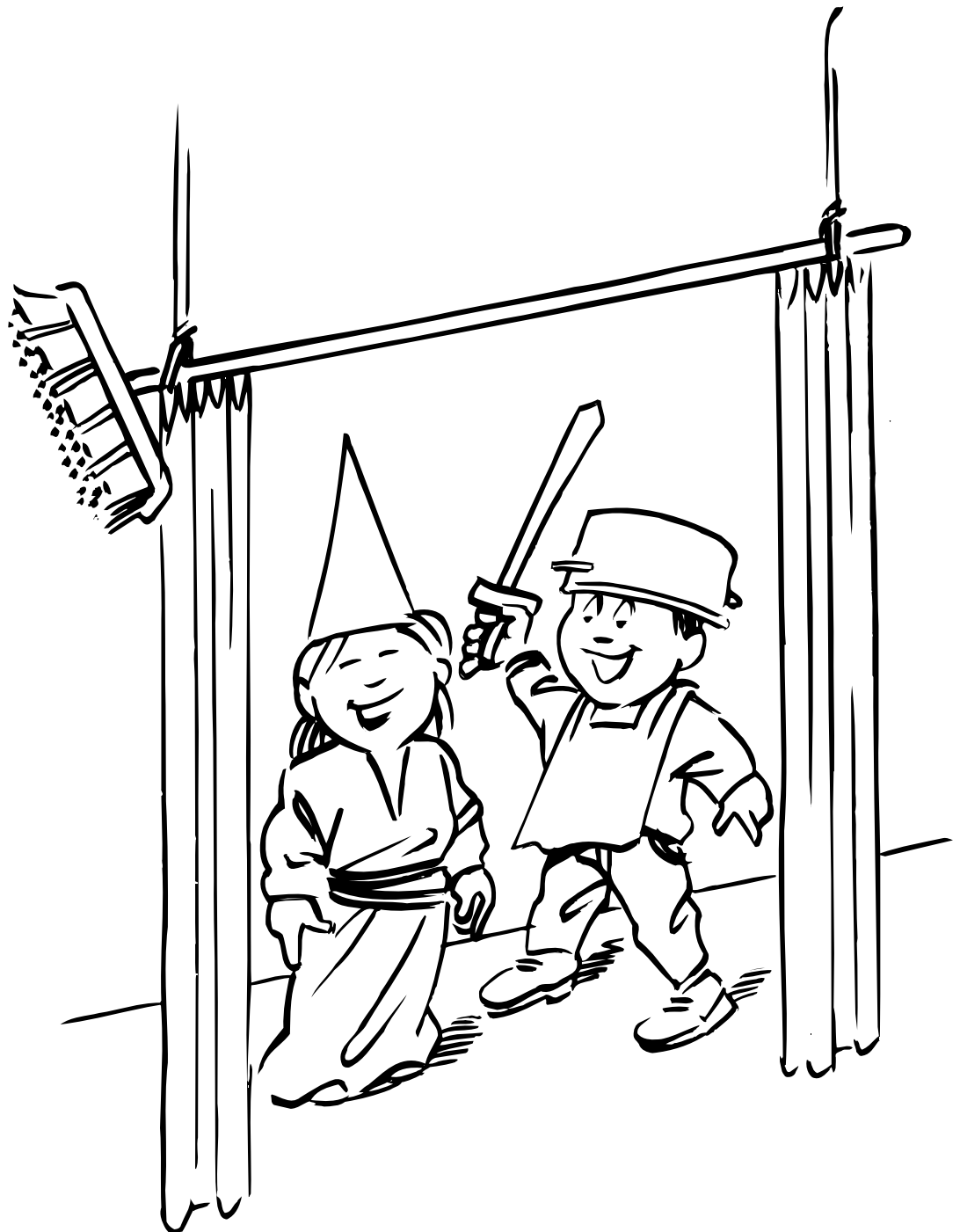
Ordet er dit – brug det Ernst Kjerrumgaard, teknisk forlag a-s

Samtale træning Af Erno Metze og Jørgen Nystrup, Socialpædagogisk bibliotek

Gult KERNEkursus

3. modul

Dramatik og teater med børn



Råd og vejledning

Lektionsplan

Mål

Kursusdeltagerne skal efter dette modul have kendskab til de grundlæggende begreber indenfor Dramatik og teater. De skal vide noget om valg af kostumer, opbygning samt om hvordan børnene kommer til at leve med.

Eksempel på modulplan:

| Min | Total | Hovedpunkt | Indhold | Bemærkninger |
|-----|-------|------------------------|--|---------------------------|
| 13 | 13 | Indledning + Øvelse | Start med opvarmning af stemmen Dette vil give en frisk indledning til modulet. | |
| 2 | 15 | Mål | Det er vigtigt at I altid fortæller hvad målet med det modul i nu skal i gang med er. Når I har fortalt målet er det naturligt at knytte hvilket udbytte der måtte være af samme. | |
| 10 | 25 | Teori | Grundlæggende drama og teater | |
| 25 | 50 | Øvelse | Synkroniser Hvis der er tid, så prøv også Gul – Sol | Se under øvelsesafsnittet |
| 10 | 60 | Pause | | |
| 15 | 75 | Teori | Valg af historie, opbygning og medlevelse | Udlevér teorien |
| 30 | 105 | Øvelse | Del kursusdeltagerne op i 3 grupper og lad hver gruppe lave en af de 3 nævnte historieopbygninger (eventyr, Kult-TV-serie og mini-musical) | |
| 5 | 110 | Pause | | |
| 15 | 125 | Fremlægning | Grupperne præsenterer deres resultat af gruppearbejdet. | Brug flipover eller OH. |
| 10 | 135 | Teori | Praktiske opførelser | |
| 20 | 155 | Opfølgning | Kobling til kredsen/klassesarbejdet Afslutning | Udlevér materiale |

For at få det bedste ud af dette modul, er det vigtigt at have de rette omgivelser. Med de rette omgivelser menes lokaler hvor der kan forgå undervisning – tavle, overhead eller flipover. Der er plads til at lave øvelser, og der er også muligheder for at lave gruppearbejde uden at blive forstyret af naboen. Fremlægningen er ikke tænkt som en kontrol, men for at give de øvrige inspiration. Det er således heller ikke meningen af der skal startes større debatter om, hvad man kan og ikke kan – dette skulle gerne foregå under opfølgningen.

Teori

Grundlæggende drama og teater

Når man arbejder med dramatik og teater, er der fem ting man skal være opmærksom på og øve sig i.

De fem ting man skal huske er:

1. At udtrykke sig bevidst med kroppen. Bevægelser skal være klare og tydelige.
2. At leve sig ind i andre mennesker og fremmede situationer. På scenen er det aldrig nok at være sig selv, man skal altid fremstille en rollefigur.
3. At samarbejde på og uden for scenen. Samtidig med at man lever sig ind i sin rollefigur, skal man spille sammen med andre.
4. At anvende sin stemme. Det er vigtigt at man taler højt og tydeligt, men man skal også kunne variere sin stemme, så man udtrykker forskellige følelser og personligheder.
5. At koncentrere sig og være afslappet. For at kunne koncentrere sig om det, man skal lave, skal man kunne slappe af, selvom der er et publikum der sidder og kigger på en.

Der er beskrevet en del dramatikøvelser under "Øvelser", der kommer ind på netop de fem områder.

Valg af historie – opbygning – medlevelse

Historie oplæst af en fortæller, med skuespillere der mimer.

Dette er den nemmeste og mindst tidskrævende måde at opføre et skuespil på. En god aktivitet på en sommerlejr hvor der ofte arbejdes på tværs af alder. Det kræves at fortælleren er en dygtig læser, med tydelig oplæsning og så megen medleven som mulig, dog må oplæseren ikke overskygge det skuespillerne agerer. Man kan veksle mellem skuespiller og oplæser ved replikkerne. Oplæseren kan læse replikken, og derefter skuespilleren – dette gør det nemmere for de små at huske replikker. Selvom nogen mener dette er dobbeltkonfekt, vil man ofte opleve, at stykket flyder nemmere end hvis de selv skal huske replikkerne og hele tiden have hjælp fra suffløren. Dette kan selvfølgelig sagtens undgås hvis man har øvetid nok. Hvis der er spredt aldersfordeling i gruppen kan de ældste uden problemer sige deres replikker uden fortællerens hjælp.

Eventyr

Det er altid en succes at opføre de gode gamle eventyr, både for skuespillerne og for publikummet. Når man begynder, er det vigtigt, at alle er helt enige om historiens gang. Derfor er det en god idé at finde eventyret i nedskrevet stand og læse det op. Det gør det også nemmere med replikker senere hen. Faktisk er historiens tekst nok som drejebog, og man kan med fordel understrege de vigtigste sætninger.

Det bliver ofte sjovere at opføre et eventyr, hvis man putter det ind i en anden tidsramme eller et andet miljø. Fx. Klods Hans som rocker, med brødre der er jurastuderende.

"Kult-TV-serie" omskrevet til lokalplan

At låne ideer fra TV er en oplagt måde at få ideer på. Men ofte er det svært og slet ikke så morsomt hvis man kopierer en serie. Hvis man i stedet tager skelettet fra en serie og selv beklæder den med "lokalt stof" bliver stykket jeres eget. Hvis man har mod på selv at skrive et stykke, evt. sammen med sin klasse, er det en nem måde at begynde på ved at tage udgangspunkt i skelettet fra en

serie. Fx. Beverly Hills 90210, som er en flok venner der går i skole sammen. En enkelt skiller sig ud, og skaber et problem, alle bliver involveret i, og i fællesskab finder de en løsning. Dette koncept kunne lægges over en dansk skole- eller FDF-klasse hvor der pludselig kommer en ny pige ind i klassen der har en helt anden baggrund end resten af børnene. Pigen bliver et problem der bliver løst ved fælles hjælp. Det er vigtigt at tage udgangspunkt i noget børnene kender fra deres egen hverdag. Stykket kunne i stedet for "Beverly Hills 90210" nu være blevet til "Trøjborg 80200".

Denne måde at lave skuespil på er en sjov og lærerig aktivitet hvor man kan bruge børnenes forskellige stærke sider. Man kan i fællesskab ridse skelettet op og derefter dele scener ud til små grupper. Hvis man skriver skuespil sammen med mindre børn er det en fordel hvis der er en voksen der kan være sekretær (ikke styrende), så det ikke er nedskrivningen der tager mest energi, men derimod fantasien til replikkerne.

Mini-musical

Man kan lave en mini-musical på et enkelt klassemøde. Del børnene op i grupper med ca. seks i hver, så alle får en chance for medindflydelse. Find tre sange, fx. fra March og lejr og en rammefortælling. Man kan finde inspiration til sine figurer i M&L. En historie kunne være: "En dag i musen Hannibals liv". Hannibal går en tur i skoven hvor han møder "Tre trivelige trolde". De inviterer ham til troldefest hvor de danser til de er "Udkørt klokken tre". Historien bliver båret oppe af sangene, og replikkerne bruges til at binde det hele sammen. Til disse mini-musicals er kostumerne ikke de vigtigste, men det er selvfølgelig optimalt hvis man har en udklædningsgarderobe at benytte.

Det er altid en god idé at flette sange ind i et skuespil. Man kan vælge melodier fra nogle af klassens yndlingsange. Børn kan nemmere huske en sangtekst med et godt omkvæd end fem lange replikker, og man kan på den måde få fortalt om en stemning eller et forløb på en nem og sikker måde. Man behøver ikke det store musiske akkompagnement til, men blot være sikker på at der er en leder der kan hjælpe dem i gang hvis det er mindre børn.

Når mindre børn (6 til 9 år) spiller skuespil er det vigtigt at lave scenerne så overskuelige som muligt. Fx. i samtale med flere replikskift skal man passe på ikke at spænde over for mange personer. Et barn synes ofte det er svært at finde ud af, hvornår de skal sige deres replik hvis der er tre andre der skal sige noget før ham. Samtaler der skifter mellem A og B er derfor oftest at foretrække. Man kan udvide en scene ved at lade A og B samtale, dernæst C og D og måske D og B – altså lade scenen være opdelt i usynlige blokke. Det gør det også nemmere i replik-øvefasen hvor to børn kan øve en blok, i stedet for at alle fire skal være tilstede for at kunne øve.

Praktiske opførelser

Hvis man bruger tid på at lave et længere skuespil (mere end 20 minutter), er det vigtigt at lave en opførelse med publikum. Man skylder børnene at lave flot PR om deres forestilling. Man oplever et "adrenalinkick" når man står på scenen foran en masse mennesker, og det er dét der gør det sjovt og spændende at spille teater. Til gengæld skylder man også publikummet at give dem en god forestilling. Derfor er der nogle små, men absolut altafgørende ting man skal huske, og træne mange gange.

"Tal HØJT, TYDELIGT og LANGSOMT" – det kan ikke siges for mange gange, for selv om børnene godt ved det, glemmer de det!!

"Kom længere FREM på scenen" er også en klichéreplik. Man kan tegne en kridtstreg eller markere med tape hvor langt fremme børnene skal stå når de snakker. Hvis børnene bliver gode til at komme frem på scenen, bør markeringen fjernes, da børnene automatisk fokuserer på den, når de træder ind på scenen.

Det er vigtigt at have en leder placeret på første række under hele forestillingen til at være sufflør. Derudover bør der være to ledere til at hjælpe udenfor scenen.

Kostumer / Kulisser

Kostumer

Kostumer er vigtige. De gør børnene til de personer de spiller i stykket.

Børnene bør have øvet i kostumerne flere gange så de kender deres udklædning og føler sig hjemme i det. En konge skal lære at gå med sit slæb.

Kostumet skal passe så godt som muligt, så børnenes koncentration ikke bliver distraheret i et for langt bukseben eller en kongekrone, der glider ned i øjnene. Hvis de har tillægsrekvisitter skal de lære at bruge dem. F.eks. en faderrolle der ryger pibe skal lære at bappe eftertænksomt på den, pege med den, o.s.v. Det skal være en del af rollefiguren at være piberyger.

Man kan gøre kredsen en kæmpe tjeneste, hvis man laver et stativ med udklædningstøj. En god idé er at have nogle dragter til de mest traditionelle figurer: heks, fe, konge, prinsesse, Zorro, ridder osv. Der kan laves flotte kostumer af få materialer, og det er et oplagt seniorprojekt at fabrikere sådan en garderobe. Udover de mere udførte kostumer er det vigtigt at have diverse kjoler, hatte, parykker, briller, jakker, tørklæder, som man kan finde i genbrugsbutikker, eller kasseret tøj.

Kulisser

Man skal overveje grundigt, hvilke kulisser der er nødvendige. Det er med kulisser som med kostumer – hellere lidt og gennemførte, end mange og uoverskuelige. Hvis man skal male kulisser skal man afsætte en del tid til det projekt. Den nemme løsning er få rekvisitter. Fx. en scene i en dagligstue kan vises v.h.j.a. en lænestol, en standerlampe og måske et bord med dug og blomster. Hvis scenen er op mod en væg kan man hænge et "dagligstuebillede" op. En anden løsning for at tydeliggøre, hvor man befinder sig, er at lade det indgå i spillernes replikker. Fx. "Hvor er det dog uhyggeligt i denne mørke skov!". Selvom der kun står et enkelt træ på scenen kan man tydelig forestille sig, hvor tæt skoven er!

Øvelser

Forslag til dramatikøvelser

Det gode ved dramatik er at man kan lave de samme ting, uanset om man er 6 år eller 16 år, det er blot på forskellige niveauer. Derfor er disse øvelser heller ikke aldersafgrænset, så det er op til jer selv at tilpasse dem målgruppen. Tallet ud fra øvelserne henviser til de 5 vigtige ting at huske.

Opvarmning af stemmen / 4

Stå lige så stille og nyn en tone der glider op og bliver en høj tone. Glid lidt op og ned, til I når den dybeste og den højeste tone, I kan lave.

Find en sang I alle sammen kender. I skal ikke synge efter en sangbog. Det kan fx. være 1.vers af "Dampen er oppe". Syng først lige så stille og almindeligt. Prøv derefter på forskellige måder:

- så kraftigt/svagt som muligt
- som børnehavebørn, der ikke kan tale rent
- som operasangere
- så falsk som muligt
- på volapyk-italiensk
- som rocksanger
- på "kinesisk"
- som bulgarske grædekoner

Stå i en rundkreds, således at I ser ind i nakken på hinanden. Bank hinanden op og ned ad ryg, skulder, lænd og balder, mens I siger ahhh, så højt og lavt, lyst og mørkt som muligt.

Gul – Sol / 2

Sid ned på knæ, to og to overfor hinanden.

- Tal sammen, men udelukkende med ordene gul og sol og måske. Se hvor mange forskellige måder, det kan siges på, og hvor mange forskellige betydninger, det kan få.
- Gør som ovenfor beskrevet, men med følgende ord: gul, sol, måske, ja og nej.
- Som ovenfor med ordene: gul, sol, måske, ja, nej, ovenpå og nedenunder.
- Husk af og til at bytte partnere.

Synkroniser / 3

Arbejd i grupper på 4 personer. To skal føre en samtale, men stemmen duer ikke. De to andre skal være stemme for de stumme. Mundbevægelser og tale skal passe sammen. Ingen må styre.

Kniv og gaffel / 5

Stå alle sammen i den ene ende af rummet. Gå på skift ned i den anden ende, vend jer om mod flokken og sig højt og tydeligt uden omsvøb: Jeg hedder... (jeres navn). Den næste går, når den første er tilbage.

Gør som ovenfor, men gå anderledes end I plejer (halt, hink, vær fuld, vær bange, vær skør, vær overlegen osv.), og sig én af disse to replikker: "Er her ikke meget varmt?" eller "Hos os spiser vi med kniv og gaffel."

Se den lille / 1

Find en sang I alle sammen kender. Fx. 1. vers af "Kasper Himmelspjæt".

Tramp rundt mellem hinanden og forestil jer, at I er gigantiske kæmper. Jorden

er ved at slå revner, når I kommer traskende med jeres enorme korpus. Gør jer så store og tunge som muligt, og sig jeres sang så højt og stort, I overhovedet kan. Sig det til hinanden. Prøv at få det til at lyde som om I taler om noget virkeligt. Noget spændende, uhyggeligt, smukt, ulækkert, osv.

Prøv nu at være så små og undseelige som muligt. Man skal bruge høreapparat for at opdage jer. Gør ligesom før. Bare så småt som muligt.

Gå igen rundt mellem hinanden, men således at I selv bestemmer, om I er store eller små eller midt imellem. Tal med hinanden, men stadigvæk kun med ordene fra sangen. Gør det som om I talte om noget virkeligt.

Høj, lav, bred, smal / 1

Gør jer så lange som muligt. Forestil jer at I er fine, snobbete, skabagtige damer til et fint selskab. Gå således rundt mellem hinanden og sig: "Jeg kommer lige fra Paris, det var pragtfuldt!" Sig det til jer selv og hinanden på forskellige måder.

Forestil jer, at I er beskidte aber med alt for lange arme, der klør jer alle vegne og roder i jorden efter noget at æde. I savler og bøvser og er helt igennem meget ulækre. Kravl, hop, kryb rundt imellem hinanden, mens I siger til jer selv og hinanden: "Hvor er den banan?"

Forestil jer nu, at I er bredskuldrede verdensmænd, der er selvsikre og tror, at I ejer hele verden. Jeres kroppe skal være helt åbne. I er sikre på at alle synes, at I er fantastiske. Sig til jer selv og dem I møder: "Lad mig lige komme til!"

Til sidst skal I forestille jer, at I er usikre, undseelige, tynde, smalle mennesker, der ville krybe i et musehul, hvis I kunne. Jeres kroppe er lukkede. "Undskyld, det var ikke sådan ment!" er den replik, I skal sige til jer selv og hinanden. Vælg hver især en af de 4 karakterer, I nu har prøvet, og gå rundt mellem hinanden og tal sammen (med de 4 sætninger).

Monstertagfat / 2

En vælges til monster, en anden til helt.

Monstret må kun bevæge sig i slowmotion. Den skal være så farlig og modbydelig som muligt – hvæse og knurre og le en hånlig latter. Samtidig forsøger den at fange de andre.

De øvrige kan kun flytte sig ved at hoppe med samlede ben.

Den der bliver fanget, bliver spist af monstret. Dvs. man tager monstret i hånden og bliver en del af den. Så lidt efter lidt kommer monstret til at bestå af en lang kæde af folk. Hvor lang kæden end bliver, har monstret kun sine to yderhænder til at fange med.

Helten kan ikke fanges og må bevæge sig så hurtigt han/hun vil. Helten kan beskytte dem, der trues af monstret ved at holde sine heltearme rundt om dem. Beskyttelsen gælder kun, når helten står stille, og armene når helt rundt. Hvis der er flere end tolv til legen er det hensigtsmæssigt med to helte.

Her kommer vi / 3

Gruppen deles i to hold, A og B, som stiller sig i hver sin ende af rummet. Hold A skal hviskende bestemme et erhverv – for eksempel frisør. Når de er klar tager de hinanden under armene og går i en bred række mod hold B, mens de i kor siger: "Her kommer vi! Her kommer vi!"

Når A kommer tæt på B, løfter alle i B hånden som stop tegn og siger i kor: "Stop" Ingen kommer her forbi, før de siger hvem de er!"

Alle i A begynder at forestille frisører. De gør det lydløst, uden at sige noget eller lave nogen lyde. Hver enkelt har sin måde at fremstille en frisør på.

Hold B forsøger at gætte, hvilket erhverv der vises og råber deres gæt. Når de

har gættet rigtigt skal de forsøge at fange så mange som muligt fra hold A, inden disse når tilbage til deres væg. Dem der bliver fanget bliver hos B, som nu skal finde på et erhverv.

Legen kan varieres ved at vise et miljø i stedet for blot et erhverv, fx. en hel frisørsalon. Hold B kan også bestemme hvordan de vil modtage hold A. De kan være strenge, generte, flirtende osv.

Legen er slut når det ene hold er spist af det andet.

Gæt og Grimasser / I

Del jer op i to hold, A og B, og skriv sedler til hinanden. På sedlerne kan der stå ting som "fluesvamp", "ubåd" eller "spaghetti med kødsovs". Man kan gøre det sværere ved at skriv hele sætninger. En fra hold A trækker en seddel og skal med gestus og handlinger forsøge at få holdet til at forstå hvad der står på sedlen hurtigst muligt. Holdene skiftes.

Hvordan kan det gøres

Mange børn har let ved at påtage sig en rolle som en anden person. At lave direkte improvisations-øvelser (fx. Så Hatten Passer fra TV) med de små, er sjældent succesfuldt. Derimod er det en god idé at lave fælles "improvisation", hvor man fokuserer på indleven i en rolle.

Fx. legen "Her kommer vi" går ud på at det ene hold mimer en "person" (elektriker – murer osv.). Det andet hold skal gætte den "hemmelige" person. (se legen beskrevet under "Øvelser")

Man kan også bruge folkedanse / sanglege til at øve sig i at være en anden person. Når vi danser "Åh Susanna" er det ofte i bredstående cowboystilling. Man kan istedet prøve at danse "Åh Susanna" som en flok rockere – gamle mennesker – fornærmede damer osv. Andre sanglege kunne være "Lasse går i ringen" – "Allan går en tur til musikken" – og lignende. Det bliver sjovere, hvis man også synger som de nye attituder.

Noget de fleste børn godt kan lide, er at lave "Gæt & Grimasser" – et barn på gulvet skal fortælle en handling uden ord – kun med krop og fagter – barnets hold skal gætte hvad han laver hurtigst muligt. De to hold skiftes. (se legen beskrevet under "Øvelser")

Denne leg er god til de sidste 15 min. af et vilkårligt møde, og er en god træning af kropssprog / holdning / udtryk for barnet.

Det er vigtigt at kende sine børns grænser. Det at lave teater er en "udstilling af sig selv" og kræver virkelig mod. For nogle er det rigeligt at stå bagest i et kor, andre kan erobre hele scenen uden at blinke. Man skal ikke presse et barn længere end det kan tåle. På den anden side skal man heller ikke være bange for at give barnet udfordringer, for hvis det lykkes er det en kæmpe sejr.

Man kan i det daglige klasse-møde gøre brug af "skjult" dramatik. Det hele afhænger af hvor meget du selv tør "udstille dig". Der er mange sange med fagter til i March og lejr, der er anvendelige for den helt store dramatik.

Fx. "Tre trivelige trolde" – "Udkørt klokken tre". Dette er også en nem og god måde at tjekke børnene ud på – hvem er god og hvem er lidt genert – hvis man står for at skulle uddele roller til et skuespil.

Her kan du finde mere

Du kan på biblioteket finde mange bøger om dramatik og teater. Her er blot nævnt et par stykker:

Vi arbejder med teater Inge Duelund Nielsen, Gyldendal Workshop
Teaterbogen Helene Gate og Kent Hagglund, Forlaget Modtryk

Gult KERNEkursus

4. modul

Lejrbål og underholdning



Råd og vejledning:

Lektionsplan

Mål

Kursusdeltagerne skal efter dette modul kunne sammensætte et program for et traditionelt lejrball samt kende til de faktorer og ingredienser der afgør om et lejrball er en succes eller en fiasko.

Eksempel på modulplan:

| Min | Total | Hovedpunkt | Indhold | Bemærkninger |
|-----|-------|--|---|---|
| 10 | 10 | Introduktion | Præsentation af modulet. Hvad skal vi lave, og hvad skal vi gerne få med hjem | Husk at beskrive målet for kursusdeltagerne |
| 30 | 40 | Øvelser | Der startes op med at lave et par af øvelserne, fx. Smag på din livret og "Åh, jeg tror jeg dør". Disse øvelser skulle gerne løsne hæmningerne og sætte kreativiteten i gang. | Se beskrivelsen under "Øvelser" |
| 30 | 70 | Teori | Teori omkring lejrballens rammer, indhold og opbygning. | Se beskrivelsen under "Teori" |
| 10 | 80 | Pause | | |
| 30 | 110 | Gruppearbejde | Aftenens lejrball skal nu planlægges i grupperne. Hver gruppe får nogle specifikke opgaver der tilsammen udgør indholdet i et helt lejrball. | Se beskrivelsen under "Øvelser" |
| 5 | 115 | Pause | | |
| 45 | 160 | Opsamling på gruppearbejdet | Det perfekte lejrball sammensættes. Roller og opgaver fordeles og øves grundigt. Der findes udklædninger. Rammerne undersøges m.m. | |
| 20 | 180 | Opsamling på gruppearbejdet og evaluering af modulet | Fik vi nået vores mål? | |

Det er oplagt at deltagerne er med til at lave og afvikle aftenens lejrball. Modulet bør ligge tidligt lørdag, så kursusdeltagerne har god tid til at finde udklædning, øve m.m. Instruktøren bør på forhånd have gennemtænkt nogle gode ideer til lejrballen, således at man er sikker på succes. Der skal også medbringes udklædningstøj.

Teori

I FDF har vi i mange år haft en tradition for at lave lejrball for og med os selv. Lejrball bruges på weekender, sommerlejre, kurser og til andre arrangementer, hvor der er mere end 5 FDF'ere samlet, som en fælles afslutning, hvor humor, det skøre og vanvittige er i højsædet.

Til lejrball synger vi, klæder os ud, laver sketches og konkurrencer. Det er her vi som ledere kan vise os fra den skøre side, og det er her børnene kan få den første oplevelse af at stå frem for en gruppe med et optrin eller en konkurrence. Derfor kan lejrballen også bruges til at give børnene en baggrund for senere i livet at kunne gebærde sig foran en forsamling, uanset om det er for sjov eller alvor, indenfor eller udenfor FDF.

Målet med lejrball har altså en dybere baggrund end et godt grin. Hvis vores eneste mål var at more os, ville en sjov TV-komedie være en meget nemmere løsning. Målet er også at få os til at bruge vores fantasi og lære at bruge kroppen til at udtrykke sig med.

Hvad er et lejrball?

Lejrballen er programpunktet, hvor lederne og børnene kan optræde for hinanden, synge sammen og vise nogle sider af sin person, som ikke kommer frem i det daglige FDF-arbejde.

Et lejrball er en god måde at slutte dagen af på, hvor vi på tværs af alder kan grine og hygge os sammen og hvor dagens indtryk, problemer og konflikter kan vendes til et godt grin.

Lejrballen kan deles op i en række ting, der hver især er grundstenene i et godt lejrball.

- Sange
- Råb
- Ritualer
- Indslag
- Publikumsaktiverende indslag
- Konkurrencer
- Pause-/stemningsindslag
- Andagt

Alle grundstenene er, hver især, en del af et godt lejrball. Der er ikke nogle af grundstenene, der helt kan undværes, men vi kan selvfølgelig prioritere. De enkelte grundsten gennemgås nedenfor.

Lejrballen er også børnenes mulighed for at lære at udfolde sig foran de andre FDF'ere. Det er her, vi kan lære dem, hvordan man taler til en forsamling, hvordan man bruger sit kropssprog, og hvordan man kombinerer de 2 ting, når der skal spilles en sketch eller man skal stå for en konkurrence.

Hvem har ikke siddet til et lejrball, hvor en leder eller en pilt har stået med ryggen til publikum, mens de har fortalt om hvad der skal ske i konkurrencen, eller har talt så lavt at ingen har kunnet høre noget. Ved at lære lidt mere om hvordan vi skal gebærde os på en scene kan vi lave meget bedre lejrball – lejrball der vil blive grinet af og husket.

Målgruppen

Når man tænker på at lave et lejrball, er det vigtigt, at man overvejer hvem det er, man skal lave lejrball for. Der er stor forskel på hvad en pusling og en væbner synes er et godt lejrball. Der er ligesom i resten af vores FDF-arbejde stor forskel på hvor meget de kan forstå og hvad de synes er sjovt.

Hvis man har forskellige aldersgrupper samlet til lejrbaal, er det vigtigt, at man indretter lejrbaalet, så alle aldersgrupperne får forskellige indtryk, således at alle får en god oplevelse ud af lejrbaalet. Det kan gøres ved, at man laver lidt for alle aldersgrupper, så alle føler de er med.

Rammen

Rammen omkring et lejrbaal er også vigtigt – naturligvis skal man tage hensyn til, om man er ude eller inde, om alle kan se og høre, om der er en scene, om der er tekniske hjælpemidler så som lys og lyd, o.s.v.

Desuden ligger der også i rammen en mulighed for at lave hele lejrbaalet over et tema, fx. spacenight, hvor alt hvad man laver er gennemsyret af rumfart, rumhyrer el.lign.

Bålet

Når man skal lave lejrbaal, hører et baal naturligvis til. Hvis man er udenfor, er det som regel ikke et problem, da man kan tænde et baal i nærheden af scenen. Husk dog, at et baal er varmt, så lad være med at lave baalet for tæt på scenen, eller for stort. Det er heller ikke en god idé at lade baalet være mellem publikum og scenen, da baalet så vil tage meget af opmærksomheden fra scenen. Hvis man er indendørs, er det ikke altid muligt at lave baal, man kan dog tit have det held, at der er en pejs eller en brændeovn, hvor man kan tænde op. Her er det dog også vigtigt at tænke på temperaturen, da en pejs eller brændeovn tit kan varme rummet kraftigt op.

Hvis man ikke har adgang til at kunne tænde et baal, kan man lave et koldt lejrbaal. Enten uden baal eller ved hjælp af en rød elektrisk pære, stanniol og lidt brænde der er lagt ovenpå. Dette giver muligheden for at holde koldt lejrbaal.

Effekter

Nedenstående effekter kan også være ganske gode at bruge til et lejrbaal, hvis man har mulighed for det – de kan give lejrbaalet et ekstra pift.

- Udklædning/sminke* Udklædning og sminke kan for mange betyde, at de har nemmere ved at slippe fantasien og det gale løs, så man kan lave god underholdning. Men husk, at udklædningen og sminken ikke skal tage overhånd, da en sketch ofte har tilbøjelighed til at drukne i udklædning/sminke, der ikke er relevant for sketchen.
Jo mere udklædning man bruger, jo nemmere er det at gemme sig. Jo bedre man bliver til at underholde, jo mindre udklædning behøver man.
- Kulisser* Hvis man laver lejrbaalunderholdning er det sjældent, at man har behov for de store kulisser, men hvis man skal opføre et dramastykke, kan det være nødvendigt. Det kan også være rart med et tæppe eller et par borde til at klæde om bag ved.
- Lys/Lyd* Hvis man laver underholdning eller lejrbaal indendørs, kan lys og lydeffekter være en god understøtning af lejrbaalet, men pas på, at det ikke tager overhånd, så det er effekterne der tager hele opmærksomheden.
- Musik* Musik kan understrege mange ting, det kan give en ekstra stemning til sange og det er godt som underlægning. Men hellere undvære musikken end at have musik, der ikke virker eller ødelægger spillet på scenen.

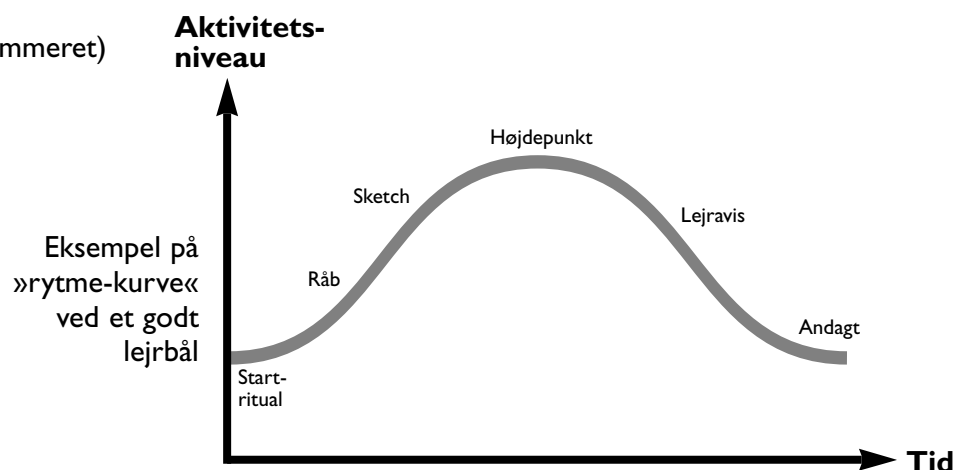
Sammensætning af program

Når man har fået fat i de enkelte grundsten skal man have sammensat et program. Her er det vigtigt, at man varierer programmet, så der ikke kommer tre sange efter hinanden efterfulgt af tre sketches.

Det er en god idé at gemme det allerbedste til sidst, da publikum husker det sidste der sker bedst.

Her er et forslag til en opbygning af et lejrball:

1. Indledning/velkomst-ritual
2. Sang, fx. 1. vers af nr. 10, 21 og 53
3. Sketch
4. Råb
5. Kort konkurrence eller publikumsaktiverende indslag
6. Sang
7. Sketch
8. Råb
9. Sketch
10. Sang
11. Konkurrence
12. Råb
13. Afslutning (hovednummeret)
14. Lejravisen
15. Andagt



Husk, det er bedre med 40 minutters god underholdning/lejrball end 1 times halvdårlig.

Lejrballsleder

Hvis man har ledere til det, er en lejrballsleder en god person at have med. Lejrballslederen er ham, der kan sløjfe et programpunkt på grund af fremskrednen tidsplan, eller ham der kan sætte en ekstra sang i gang, hvis der er tidspres bag scenen, eller ham der kan fortælle en god vits, hvis der er problemer med et indslag, kort sagt én der kan bevare overblikket og som har ansvaret, således at han kan tage beslutninger angående lejrballet.

Det er vigtigt, at det kun er lejrballslederen der kan tage beslutninger angående lejrballet, da man ofte ikke har overblikket, når man selv er på scenen.

En lejrballsleders rolle er at binde numrene sammen, men det er ikke meningen, at det er lejrballslederen, der skal have al opmærksomheden. En lejrballsleder skal kunne præsentere det næste nummer eller han skal kunne lede en fællessang og kunne skabe en stemning, så publikum har det godt.

Som lejrballsleder er det dig, der kender og står inde for de forskellige indslag. Er der børn som har forberedt indslag, er det derfor vigtigt at du har set disse og pillet unoder og andet væk samt forklaret at man skal forberede sig.

Prikken over det famøse i

Når man har fået sammensat et lejrbalet, er her et par ting, der kan gøre lejrbalet til en succes.

Brug lidt tid på at lære børnene hvordan man står på en scene, at de skal vende hovedet ud mod publikum og at de skal tale højt, uden det bliver kunstigt. Det gøres bedst ved at øve det mange gange, da det er en af de ting, der skal sidde på rygraden.

Uanset hvad man laver til lejrbalet, er det allervigtigste:

- At være engageret
- At hvis du selv opfører dig sjovt er det nemmere at få andre til det
- At du har lyst til at lave lejrbaletunderholdning
- At øvelse gør mester

Indholdet i et lejrbalet

Sange

Ved at synge til lejrbalet, har vi mulighed for at skabe stemning og fællesskab. Stemningen kan bankes op med en kendt sang og den kan dæmpes med en lidt stille sang. Så med sangene har man mulighed for at lægge op til et indslag eller en konkurrence, så det er meget vigtigt, at man vælger sangene med omhu.

Man kan vælge udelukkende at synge gamle March og lejr-sange eller man kan kombinere dem med nogle af de nye. Vi har en stor tradition i FDF for at vi synger til lejrbalet. Ved at bruge både kendte og ukendte sange i March og lejr kan vi styre stemningen og skabe stemning og fællesskab.

Det er altid et hit at starte med de klassiske 3/4-del takts sange, så som 10, 21 og 53. Sange med bevægelse er godt. Husk, at selv en god sang kan ødelægges med et for lavt tempo. Hvis vi har mulighed for at få musik til, kan det tit sætte stemningen yderligere i vejret.

Råb

Råb bruges som korte indslag imellem sketches og konkurrencer til at få stemningen op. De kan bruges som faste indslag på en sommerlejr, som alle kommer til at kende og kan følge med i. Et eksempel kan være Fli Fly, Agi Agi Agi eller lignende.

Indslag

Indslag kan deles op i flere forskellige ting:

Sketches

Sketches er en stor del af lejrbalet i FDF. Lige fra de traditionelle tjenersketches til nye og uprøvede sketches, der måske kræver lidt mere øvelse. Giv børnene nogle af de lidt lettere sketches og lad seniorer og ledere opføre de lidt sværere. På den måde, får alle mest ud af det.

Faste indslag

Faste indslag kan gøre lejrbalet til en oplevelse for alle, da man kan opnå genkendelsens glæde.

Et eksempel på et fast indslag kan være lejravisen. Lejravisen er muligheden for at gengive dagens oplevelser på en sjov og anderledes måde. I lejravisen kan man optrælle kærestepar (det skal dog gøres utrolig nænsomt og med måde og følelse), give en urealistisk vejrudsigt eller give lejrens mad en kommentar med på vejen.

Her er et par eksempler til lejravisen, hvis man mangler ideer:

Nyt fra ind- og udland. Der har i nat været indbrud i en osteforretning i New York. Der blev stjålet to Danablu og en Rochefort-ost. Man regner med at tyvene/tyven er kom-

met ind af døren. De rørte dog ikke den pose saltstænger, der lå på disken. Sporten kort: 3-1. Vejret. Det har været så varmt i dag, at smørret er smeltet, lejrchefen har derfor bestemt, at alle på lejren skal plante margarine.

Et andet eksempel på et fast indslag er to der, hver gang der holdes lejrball, kommer gående ind over scenen som om de bærer et stykke glas. Den sidste aften på en lejr kommer de som sædvanlig gående ind over scenen med deres usynlige glas. Når de er gået ud, hører man et råb og de to knuser noget glas ned i en spand, så det lyder som en rude, der bliver smadret. Overraskelsen giver en god effekt.

- Monologer* I mange sketchbøger, i TV og hos Stand Up-komikere kan man låne monologer, der sagtens kan laves om, så man selv kan lave det sjovt. Monologer er en anderledes form for sketch, hvor kun én person er i centrum. Det er en af de sværeste måder at stå på en scene på, men hvis man øver sig godt, kan det give meget gode resultater.
- Sange* Hvis man kender en god sang, og kan man synge nogenlunde rent, kan man faktisk lave god underholdning via sang. Et eksempel kan være "Tømrersvenden" med De Nattergale. Det kan også være en af tidens populære sange der bliver lavet om til en FDF sang. Fx. kan "Men in Black" laves om til "Her Kommer Mænd i Blåt".
- Optrin* Optrin kan fx. være Prinsessen på ærten opført på russisk, eller en parodi på en balletdans, fx. Nøddeknækkeren, hvor man render rundt med en nøddeknækker.
- Publikumsaktiverende indslag (PAI)* Publikumsaktiverende indslag kan være forskellige måder at få folk til at lave skøre ting, som fx. at lave pardans blandt publikum eller gå rundt til militærkommandoer eller lignende. Gymnastik, der pludselig indføres, så folk ikke falder i søvn, eller at alle skal gå til den anden ende af en sal eller lignende. Det kan være at inddrage alle publikummer i et mini teater-stykke, en form for total teater, nogle er stumtjenere, andre spiller træer i vinden osv. Uddel små sedler når lejrballen starter til alle, det skal være hemmeligt. Skriv så forskellige beskeder på små sedler, som »rejs dig op når vi synger »Kom lad os få os lidt varmes i M&L, eller skriv et råb og bed dem om at sige dette når de synes noget er godt/skidt. Giv flere den samme besked. Enkelte beskeder kan dog også gives som fx. »At personer højt og tydeligt kundgør for alle, at nu må han/hun altså have et glas vand« – Dette har man selvfølgelig stående klart, og vedkommende får så et glas vand i et kæmpeglas.
- Konkurrencer* Man kan lave alle slags konkurrencer til et lejrball, men husk at afpasse niveauet efter publikum. Man skal dog passe på, når man vælger, hvilken slags konkurrencer, man gerne vil have med i sit lejrball. Man kan dele konkurrencer op i to: 1) quiz og 2) konkurrencer, der gør grin med folk. Quizzer er altid gode ved lejrballen. Ved en quiz kan man også aktivere publikum, der kan bruge tid på selv at løse opgaven eller spørgsmålet, således at det ikke kun er de 2-3 personer, der tages op på scenen, der er aktive. Konkurrencer, der gør grin med folk er meget sjove, men man skal dog have for øje om man er ude på at gøre folk til grin, eller om man vil lave en konkurrence der er underholdende for publikum. En konkurrence, hvor man fx. med bind for øjnene skal made hinanden med havregrød, ender næsten altid med, at underholdningsværdien ligger i ydmygelsen af en person, og at det folk griner af, er en lettelse over, at det ikke er dem selv, der blev ydmyget eller smadret til i mad.

Pause-/Stemningsindslag:

Når der er lejrball, kan det være en fordel, at have små pauseindslag klar, så de næste på scenen får tid til at gøre sig klar, eller for at løfte stemningen lidt op. Det kan være publikumsråb, så som:

Hu hej vilde dyr, små elefanter på et cykelstyr

*Den var god, den var god, den var slet ikke dårlig
Den må vi ha' mindst én gang årligt*

Eller hvis det går for langsomt:

Vi betaler kæmpesummer for at få det næste nummer – NU!

Et andet eksempel på pauseindslag kan også være bølgen, der køres et par gange eller en lille konkurrence, hvor man nævner, at man har hørt, at der er en videnskabelig teori om, at højre side blandt publikum altid er bedst. Dette vil man gerne have bevis for, at det også gælder i denne forsamling. Det gøres ved at man deler publikum op i to dele og at man derefter beder venstre side om at råbe fx. "Its bi di oden boden skvit skat skva dyden daden", mens man beder højre side om at råbe "Vi er de bedste, os kan ingen tæske". Den halvdel af publikum der har råbt højest, vinder, og man kan så bevise eller modbevise den videnskabelige teori.

Et andet lille pauseindslag kan være:

Ca. 3 gange i løbet af lejrballen kommer der en gartner ind på scenen:

1. gang planter han et frø i en urtepotte og vander den
2. gang har han en lille plante med ind som han vander
3. gang har han en stor plante med som han vander
4. gang kommer han ind med en stor vissen gren i en potte og klager over, at han desværre ikke havde vand nok.

Stemningen kan også løftes op til et lejrball ved at en person kommer ind på scenen iført arbejdstøj. Han folder en tommestok ud og sætter den ene ende mod gulvet og måler et stykke op. Han oplyser til publikum, at han er ved at måle stemningen op. Lidt efter kommer han igen, denne gang med en skrue-trækker og han fortæller nu publikum, at han gerne vil have skruet stemningen lidt op. Lidt senere kommer han endnu en gang ind – denne gang med en stor gaffel. Han slår gafflen i bordet og holder den op til øret. Han beder nu alle om at holde kammertonen "Aaaaaa...", og konstaterer derefter, at nu er stemningen helt som den skal være.

Andagt

Efter et godt lejrball sluttes aftenen naturligvis af med en andagt. Det er godt, hvis der kan knyttes paralleller mellem underholdningen og andagten, da det giver en god sammenhæng. Fx. en sketch fra underholdningen, der føres videre over til andagten. Andagten kunne også forløbe med, at nogle fortalte en lignelse og andre spillede den – det kan gøres på en meget festlig måde, uden at den dybere alvor forsvinder.

Ideer

Hvor kan man få ideer?

På biblioteket kan man finde nogle bøger om lejrbaalsunderholdning. Her er en lille liste over bøger, der er fundet ved en søgning på bibliotekets computere.

Skæg og sketch Jørgen Kongsted Olsen
Moderne sketches Joan Skov
Vi spiller revy Forlaget Komma
Underholdning – en håndbog Jørgen Kjærgaard
Sketchsamlingen og andre underholdningsideer FDF
Lejrbålsunderholdning FDF

Man kan også få mange ideer fra aviser eller Internet, hvor der ofte er mange vitsner. Lav vitsen om til en sketch ved at få 2 personer til at spille den. I TV er der utrolig mange underholdningsserier. Der er mange muligheder for at låne en idé og lave den om, så den passer til det aktuelle publikum. Et eksempel kan være Mr. Bean på badestranden, der har svært ved at klæde om foran en smuk dame, der sidder i en strandstol. Han tager badebukserne uden på hans lange bukser, og ved lidt akrobatik får han taget de lange bukser af, uden at man ser hans underbukser. Da han er færdig, går damen væk med en blindestok foran sig. Andre eksempler kan være Casper Christensen med Husk lige Tandbørsten, Timm og Gordon med satireprogrammer, Linie 3-show, De Natteergale og lign.

Af forskellige komikere/skuespillere, der har lavet noget, man let kan bruge i FDF kunne nævnes:

Mr. Bean (findes på video) Badestranden, Madpakken på bænken
Flemming Jensen Skolens Talepædagog

Også reklamer kan være meget underholdende, hvis de udsættes for lidt satire. Fx. en Kit-Kat-reklame. Der står to læger over et operationsbord og opererer en person, man hører pludselig en hyletone, lægerne kigger op og tager en Kit-Kat op af lommen og man hører en høj stemme fra baggrunden der siger: "have a Break, have a Kit-Kat. Blereklamer, hvor man forstørrer en reklame op, så det er voksne, der har ble på og render rundt i den rosenrøde verden og leger.

Der findes også gode radioprogrammer, der kan være meget morsomme. Fx. Radiostationen Voice i København. Den har et morgenprogram, der hedder Happy og Co. Eller ting som Tæskeholdet med Casper Christensen.

Husk, at lige meget hvor du finder inspiration, så lån gerne med arme og ben. Men lav tingene om, så de passer til publikum og dig selv.

Hvordan kommer jeg videre

Hvis man gerne vil have mere deltagelse fra børnene, kan man gribe det forskelligt an. En nem måde er, at man selv er så engageret og levende at man kan få børnene til at synes, at det kunne være spændende at lære mere om lejrbaalsunderholdning. Det kræver dog, at man selv brænder for sagen.

En anden måde, er at snyde dem i gang via dramalege, hvor man får dem til at lege. Legene er bygget op, så man langsomt får en masse teknikker til at kunne stå på en scene.

En god bog at få fat i her er:

Drama – en Grundbog Forlaget Drama.

Øvelser

I lejrbaalsunderholdning gælder det om at lade fantasien løbe løbsk, det er tit her, der kommer nogle praktiske indgangsvinkler til lejrbaalet eller ideer til nye indslag.

Her er nogle praktiske ideer til hvordan man kan lære at bruge sin stemme og krop i forbindelse med lejrbaalet.

Efterligning

3-4 stykker sendes udenfor. Resten aftaler et eller andet, der skal dramatiseres. Fx. en maler, en tyv, en slagter, en FDF'er på vandretur, en præst eller lignende. Den første kommer ind, og en fra gruppen viser ham hvad de andre har fundet på. Den næste kaldes ind og den første forsøger at vise nr. 2 hvad han lige har set. Nr. 2 viser videre til nr. 3 osv.osv. Den sidste skal udføre hvad han har set og skal nu fortælle, hvad han tror, han lige har udført. Dette kan bruges til at udvikle deltagerens evne til at lytte og tænke kreativt.

Smag på din livret

Her er en måde, hvorpå man kan lære at spille uden rekvisitter:

Et par stykker sendes uden for døren, hvor de bestemmer, hvad de ønsker at mime-spise fra en fiktiv tallerken. Når de har besluttet sig, kommer de ind og sætter sig foran resten af gruppen. De skal nu spise deres ret og skal selvfølgelig dramatisere om maden er kold, varm, sej, flydende, veltillavet, stærk el. lign. Tilskuerne skal forsøge at gætte, hvilken ret der bliver spist. Sørg for at vise hvordan man dramatiserer forskellige smagsudtryk, da det kan være ret svært og det let har en tendens til at alt ser ens ud.

Fejebakkeassociationer

En fejebakke lægges midt på gulvet. En eller flere af gangen skal deltagerne nu op på gulvet og mime, hvad fejebakken i virkeligheden er, altså hvad de forestiller tingen er.

Eksempler kan være: En guitar, tennisketcher, sovepose, kam, spejl, helikopter, landmine el. lign. Det er bedst, hvis deltagerne selv kan få ideer til, hvad de gerne vil vise, men hvis det ikke fungerer, kan lederen starte med at fortælle deltageren, hvad det skal vise.

Direktøren

Man sætter en direktør på en stol og på hver side af ham, sætter man en sekretær. Direktøren sidder og giver diktat, samtidig med at han antaster de sexede sekretærer. Sekretærene skal sleske så meget som muligt for direktøren, når han kigger på dem, men når han kigger andre steder hen, så gælder det om for sekretærene at karikere ham så groft som muligt. Direktøren må på intet tidspunkt vide noget.

Direktørspillet er meget svært at få til at fungere. Sørg for at direktøren ikke sidder og vender sig hele tiden. Det gør det umuligt for sekretærene at gøre deres del.

Dette spil kan bruges til at lære forskellige ansigtsudtryk, samtidig med, at man lærer at spille forskellige roller.

Åh, jeg tror jeg dør

Åh, jeg tror jeg dør, er en meget god måde at lære, hvordan man spiller forskellige stemninger, så som: Sur, sød, glad, rasende, sørgeligt, ligeglad osv. Det gælder om at spille hele optrinnet med den stemning, man har valgt fra starten.

Åh, jeg tror jeg dør, er et lille optrin, hvor der optræder følgende personer:

- I mand
- I kone
- I læge
- I bedemand

Manden går rundt og fejrer. Han tager sig pludseligt til hjertet og siger "Åh, jeg tror jeg dør".

Hans kone kommer ind og ser på manden der ligger på gulvet, forsøger at tage hans puls, og siger "Åh, jeg tror han er død, jeg ringer til lægen". Hun ringer til lægen, og lægen kommer straks, banker på, kommer ind og kigger på manden, der stadig ligger på gulvet. Lægen konstaterer "Åh han er død, jeg ringer til bedemanden". Lægen ringer til bedemanden, der kommer, banker på, kommer ind og tager mål af den døde mand, og dermed er optrinnet slut.

Tjenersketches

Tjenersketches er gode til at lære at spille en sketch, hvor det kommer an på, at spille 2 personer overfor hinanden.

Her er nogle ideer til tjenersketches:

*Hvad laver den flue i min suppe
Rygsvømning så vidt jeg kan se*

*Der er en halv flue i min suppe
Den var hel, da den kom ind*

*Der er en edderkop i min suppe
Desværre hr. Vi var udgået for fluer*

*Der er en flue i min suppe
Et øjeblik hr. (Tjeneren slår fluen ihjel med sit viskestykke)*

*Der er en flue i min suppe
Shhh, de andre gæster har ikke fået en*

*Der er en flue i min suppe
Årh pyt, den drikker ikke ret meget*

*Der er to fluer i min suppe
Det er nok 2 elskende, der har søgt døden sammen*

Lejrbålets sammensætning

Kursusdeltagerne opdeles i 3 grupper. Hver gruppe får til opgave at udfylde dele af de elementer der skal indgå i et godt lejrbål:

1. gruppe:

Skal finde på sange og konkurrencer

2. gruppe:

Skal finde på indslag

3. gruppe:

Skal finde på råb, publikumsaktiverende indslag og pause-/stemningsindslag

Efter gruppearbejdet samles grupperne og det perfekte lejrbål sammensættes. Indslagene øves, rollerne fordeles (Hvem siger hvad? Hvem er lejrbålsleder? Hvem laver bålet?). Der findes udklædninger, og rammerne for lejrbålet undersøges (er der lys og lyd, hvordan virker det, m.m).

Mens de enkelte elementer sættes sammen, er det vigtigt at få en snak om hvilken betydning netop denne sang vil få for stemningen, og hvorfor vi netop lægger et publikumsaktiverende indslag lige der.

Hvordan kan det gøres

Tag en snak om gode lejrballer som deltagerne har oplevet.

- hvad gjorde dem gode ?
- er der nogle bestemte indslag som de husker ekstra godt ?
- hvad er den bedste/dårligste oplevelse ?
- hvordan deltager de selv i lejrballen
 - aktivt
 - publikum
 - den som skal stå for ballen
 - passe de små
 - deltager ikke

Hvilke ting skal vi være opmærksomme på over for de forskellige aldersgrupper?

Puslinge/Tumlinge

Puslinge og tumlinge kan man gøre tilfredse ved at spille skør og ved at lave nogle af de konkurrencer, hvor en af dem bliver til grin, men husk at vi som ledere skal være meget opmærksomme på, hvem der udsættes for hvad. Der er ingen grund til hyl og gråd på grund af, at vi som ledere ikke tænker os om. Det er vigtigt, at alle har det sjovt, både på scenen og blandt publikum.

Hvis puslingene og tumlingene selv skal stå på scenen er det vigtigt, at man som leder på forhånd har set, hvad de vil lave, så man kan hjælpe og vejlede dem. En puslinge- eller tumlingsketch kan vare længe uden at der kommer en pointe, da de ofte går mere op i udklædningen end i sketchen.

Det er derfor vigtigt at man sætter tid af, inden lejrballen, til at hjælpe dem med indslaget, så vi som ledere både kan holde dem på sporet, men også kan hjælpe dem med at få en succesoplevelse, så de igen får lyst til at være aktive deltagere i lejrballunderholdningen.

Pilte

Pilte har allerede oplevet nogle lejrballer, men de elsker stadig ”falde på halen-komik”. De elsker at se deres ledere blive udsat for skøre ting og de er nemme at underholde, hvis man selv lever sig ind i det man laver. Piltene er i den alder, hvor de ikke kan stå på en scene uden at de fniser og pjatter. Igen kan vi give dem en succesoplevelse, ved at vi som ledere hjælper og vejleder dem.

Væbnere og Seniorvæbnere

Væbnerne er ved at være så store, at de kan forstå selv sværere sketches. Der er dog mange sketches, der har mange ordspil og pointer som kan være svære at forstå, selv for en væbner.

Væbnerne kan være svære at få på scenen, da det ikke er populært at stille sig op foran de andre, for tænk hvis de kom til at lave en fejl, eller blev til grin. Man kan få væbnerne op på scenen, hvis de som Pilte eller Tumlinge har prøvet at stå på en scene og at de derfor ser sig selv som en naturlig del af lejrballen.

Seniorer

Seniorer er tit allerede ved at være assistenter på klasserne og de er derfor tit gode at få til at hjælpe med et lejrball, da de ofte har en anden form for humor end den lidt ældre leder. De kan derfor give ekstra liv til et lejrball, så husk ikke at ignorere deres forslag, men hjælp dem i stedet til at udvikle ideerne yderligere, så de kan bruges til et lejrball.

Gult KERNEkursus

5. modul

Formidling af budskaber



Råd og vejledning

Lektionsplan

Mål

Kursusdeltagerne skal efter dette modul være istand til at udforme indbydelser til lejre og ture, så de fremtræder spændende, informativt, lægger op til en god forældrekontakt og tegner et godt billede af lederen og kredsen udadtil.

Eksempel på modulplan:

| Min Total | Hovedpunkt | Indhold | Bemærkninger |
|-----------|------------|------------|--|
| 5 | 5 | Indledning | Brug evt. historien om Dronningborg mejetærskerne til at starte på. |
| 3 | 8 | Mål | Mål: Fortæl om målet, så kursusdeltagerne ved hvad der er, og ikke er – Kursusdeltagerne vil fx. ikke lære at betjene et nyt og moderne layout-program på pc'en, men de vil få kendskab til at dette eller andet findes. |
| 15 | 18 | Teori | Gennemgå via dialog de spørgsmål som knytter sig til historien om Dronningborg-mejetærskerne. |
| 12 | 30 | Øvelse | Hvorledes skal vi sælge FDF. Slut med at lade nogle komme med deres bud på en løsning. |
| 15 | 45 | Teori | At vælge form og At lytte gennemgås |
| 15 | 60 | Øvelse | Lytte-øvelse. Det er vigtigt, at I som instruktør støtter aktivt op om denne øvelse, således at ingen fortæller eller lytter kommer ud i for følelsesladede situationer. Hjælp dem på vej. |
| 15 | 75 | Teori | Hvordan skabes opmærksomhed og hvordan kommer vi så ud med budskabet. |
| 30 | 105 | Øvelse | Lav et idé-oplæg til en indbydelse. Hvis I vælger at benytte pc og andre hjælpemidler, så sørg for at alt er kontrolleret inden start. |
| 15 | 120 | Opfølgning | Afslutning |

Dette modul ligger som det sidste, der vil derfor være mulighed for, at der kan komme nogle spændende dialoger om FDF, for nu kender kursusdeltagerne hinanden.

Her er det vigtigt, at I som instruktør er forberedt og klar, ellers kan I ikke styre tiden og får derfor givet jeres kursus en mindre god afslutning.

Få dialogen, men styr den.

Når dette modul er placeret sidst, hænger det sammen med, at det, kursusdeltagerne lærer sidst også har den største mulighed for at hænge ved.

Vi vil jo gerne have flere medlemmer, så kan kursusdeltagerne gå hjem med nogle positive erfaringer som kan være med til at sælge FDF.

Teori

FDF er en størrelse med mange vinkler, derfor kan det være en god idé at gøre sig nogle forberedelser hjemme i kredsen, på klasseplan eller som person om, hvorledes vi nu skal præsentere vores FDF. Vi er ambassadører for FDF, hvad enten det er børnene, forældrene eller kredsen som vi vil delagtig gøre i FDF.

Her er en lille historie:

Hvad har mejetærskere og FDF at gøre med hinanden?

I 50'erne og 60'erne begyndte dansk landbrug for alvor at blive mekaniseret. Traktoren erstattede hesten, tærskværket blev spændt bagefter traktoren og blev til mejetærsker. Snart var den naturligvis også »selvkørende«, og pludselig myldrede de nye dyr af alle mulige fabrikater frem på det danske marked.

Dronningborg Maskinfabrik var en af pionererne, og da der ikke findes reklamebureauer på landet, havnede kommunikationsopgaven i Århus. Og os imellem – hvad forstår byfolk sig på agurker og mejetærskning?

Ikke ret meget. Men nogle få observationer på de travle høstmarker afslørede hurtigt, at der ikke var behov for nogen særlig teknisk viden eller landbrugsfaglig baggrund.

Når man først har oplevet en landmand midt i høsten. Og en mejetærsker, der går i stå på det værst tænkelige tidspunkt. Og en reservedel, der ikke er til at få fat i – og som iøvrigt koster det hvide ud af øjnene – jamen, så kan iagttageren hurtigt fornemme, at det sande menneskelige vilddyr kommer frem i en hvilken som helst ellers rationel landmand.

Dronningborg-mejetærskerne var enkle og robuste, bygget til det danske vejrlig, billige i reservedele, og usædvanligt flinke til at samle den danske høst ordentligt op. Så det var nok at fortælle landmanden, at Dronningborg var hans sikkerhed for at høsten kunne bjerges effektivt i hus – uden at blive flået økonomisk. Ingen tekniske detaljer, anprisninger eller fremmedord – selve ideen og den vedholdende gentagelse af den, skabte grundlaget for Danmarks største mejetærskerfabrik – på nogle ganske få år, den gang i begyndelsen af 60'erne.

Nu vil du så spørge – hvad kan jeg bruge det til i FDF?

Har vi overhovedet noget vi skal have solgt?

Og straks sige – vi skal ikke komme med billige tilbud, vi er ikke et supermarked, som måske skal opdyrke et kunstigt behov.

Helt rigtigt. Men det handler teksten med mejetærskerne jo heller ikke om.

Den handler om noget, som er en stor hjælp til at komme videre – få bragt høsten i hus (det lyder helt bibelsk). Og den handler om noget, som har en lang brugsværdi.

Men den handler først og fremmest om et godt produkt, som næsten solgte sig selv i kraft af den gode kvalitet og et godt omdømme.

Og sådan skal det også være med FDF!

Hvilke fællestræk finder vi så hos dem, der har held med at afsætte »produkterne«?

1. De har udvalgt sig en menighed.

De har besluttet sig for, hvem de vil gøre noget særligt for. I stedet for at sælge til hvem som helst, har de udvalgt nogle kunder med særlige holdninger, værdier og behov.

Hvorledes kan det overføres til FDF-kredsen?

2. De har fundet en enkel og vedkommende ide.

De har været så gode til at formulere deres idé og særpræg, at de med ganske enkle ord kan forklare, hvad der gør deres produkter til noget særligt. Og læg mærke til, at det er præcis de samme ord, menigheden bruger, når den skal forklare, hvorfor produktet er i en klasse for sig.

3. De har gjort ideen synlig.

De nøjes ikke bare med at lade reklamen fortælle om deres fortræffeligheder. De bruger også en masse kræfter på at få både medarbejderne, produkterne og hele virksomheden til at sende de samme signaler ud til omverdenen.

Hvornår går det allerbedst i FDF? Er det torsdagsmøderne, weekendturene, sommerlejrene eller landslejrene? Vi kan jo ikke være afsted hele tiden. Hvordan får vi givet et samlet og sandfærdigt billede af, hvad FDF indeholder?

4. De har holdt fast i deres tro.

De har gentaget den samme idé år efter år – men løbende udviklet og fornyet den i takt med ændringer i vaner og behov hos deres menighed.

Hvad er typisk for FDF i netop jeres kreds?

Hvad kan børn, unge og deres forældre med garanti få af oplevelser og udfordringer hos jer? Og vel at mærke uden skelen til, hvad fritidsordningen eller skolen nu måtte finde på. Hvad kan vi give vores medlemmer, som de ikke kan få andre steder? Eller som de ikke får så godt andre steder?

Og læs så historien om Dronningborg-mejetærskerne igen!

At vælge form

Mange kender den situation at have forberedt noget bestemt at sige, og så lykkes det ikke.

Eller den situation at være på vej hjem – og pludselig vide, hvad det var man gerne ville have sagt.

Begge eksempler illustrerer, at der i en bestemt situation ville have været flere muligheder. Meget ofte vil man endog i selve situationen kunne vælge mellem forskellige former og forskelligt indhold. Valget afhænger af en række påvirkninger. I situationen, forgår en »skjult« kommunikation hos os selv. Det fascinerende er at vi er istand til at blive bevidst om flere lag på samme tid, dette giver samtidig mange muligheder for at lade sig distrahere.

Hvis vi optog en samtale på bånd og lod personen kommentere samtalen, så vil man høre adskillige udbrud som: »Der gik jeg i stå, fordi jeg overvejede, om jeg i stedet skulle have sagt ...« eller »Her spekulerede jeg på, om du havde andre hensigter med dit spørgsmål, end dem jeg først havde forstået.« osv.

Der findes ingen rigtig løsning. Intet valg er bedre end andre, men man kan vælge at ændre sit mønster således, at man i højre grad opnår det man ønskede. For at kunne lave en ændring, skal man lære de mønstre at kende, som gentagne gange skaber problemer, og ligeledes lære at genkende de mønstre som giver positive resultater. Med den viden vil man kunne foretage et bevidst valg.

Der er altså ingen rigtig løsning, men hvad forstår man da ved ordet kommunikation?

...en vis slags meddelelser om visse emner, som nu og da læses, høres eller ses af en vis slags mennesker, og som under visse betingelser har en vis effekt!

At lytte

Det er ikke en forudsætning for at kunne give en besked, at man kan lytte. At lytte er imidlertid en forudsætning for at kunne samtale og for at kunne reagere på kommunikation. At lytte er altså en forudsætning for at kunne vælge et meningsfyldt svar. Evnen til at lytte kan optrænes. Det er typisk de ikke sagte ting, som aktivt at lade den anden forstå, at man virkelig lytter og søger at forstå.

Når vi lytter kan vi gøre det mere eller mindre, man kan opdele i forskellige typer lytning:

1. Vi ignorerer den anden og lytter slet ikke.
2. Vi lader som om vi lytter, men tankerne er et andet sted – aha – jah, nåh.
3. Vi udøver *udvælgende lytning*, hvor vi kun hører ganske bestemte dele af det, den anden siger.
4. Vi anvender *opmærksom lytning*, hvor vi virkelig bestræber os på at være opmærksomme og fokusere energi på de ord, der bliver sagt.
5. Vi forsøger at *lytte med indlevelse*, hvor vi lytter med den hensigt at forstå.

Grundtanken i at lytte med indlevelse betyder ikke, at du altid er enig med den anden person, men at du virkelig forstår fortælleren, både følelsesmæssigt og intellektuelt. Det er ikke sympati for det, der siges, men indfølelse.

Prøv næste gang du lytter til nogen, at lægge mærke til, hvor koncentreret du i virkeligheden er...! Det kan du gøre ved at blive bevidst om at lukke alle andre lyde ude og ikke mindst lægge hele din egen model af verden på hylden.

At blive en god lytter kræver at man koncentrerer sig og er bevidst om at ville lytte.

Hvad skal der til for at være en god lytter:

- Nysgerrighed
- Tålmodighed
- Overskud
- Respekt
- Være afklaret med sig selv – det nytter ikke selv at begynde at græde
- Bruge alle sanser
- At kunne lægge sig selv væk
- At kontrollere dit eget kropssprog

En måde at skærpe sin opmærksomhed på er ved at stille sig selv spørgsmål.

- Hvad føler vedkommende?
- Hvilket budskab forsøger vedkommende at udtrykke?
- Hvilke vanskeligheder synes vedkommende selv er de største?
- Hvad er den dybere mening?
- Hvad ønsker vedkommende med samtalen?

At lytte er altså ikke noget som man bare gør, det kræver øvelse og, frem for alt, rutine. Man kan ikke sætte fokus på at ville alle ting med det samme, prøv derimod at udvælge nogle bestemte ting, som du vil sætte fokus på og træne det så o.s.v.

Her er nogle fokus-punkter:

- Forgiv at være stum – du vil høre mere
- Prøv ikke at lytte, tænke og tale samtidig
- Læg din egen model af verden på hylden – undgå vurderinger
- Koncentrér alle sanser og opmærksomhed – fang vedkommendes meninger og følelser
- Hvis du skal tale – stil da spørgsmål
- Gennem din ro, koncentration og nysgerrighed meddeler du:
 - Jeg ønsker at forstå det, du siger
 - Jeg anerkender, at det du siger, er vigtigt
 - Jeg respekterer dine tanker
 - Jeg synes, at du er værd at lytte til
 - Du kan tale frit til mig

Som den gode lytter er det vigtigt, at du stiller spørgsmål. Det betyder først og fremmest, at du skal afprøve din opfattelse af budskabet. Du kan foreksempel spørge:

- Er det, jeg hører dig sige, at...?
- Hvordan skal jeg opfatte det, at...?
- Jeg er i tvivl om jeg har forstået det rigtigt, at...?

Når du taler, kan du kun sige noget, du allerede ved.

Når du lytter, kan du lære, hvad andre ved.

Hvordan skabes opmærksomhed?

En god historie, beretning eller en oplevelse er en måde at få fortalt et budskab på. Hvad enten det drejer sig om at få børnene med på en tur, sætte dem i gang med en kredsfest, invitere kammerater med til FDF eller få forældrene til at forstå, hvad det drejer sig om, er det at tage afsæt i en historie en god mulighed.

Hvordan kommer vi så ud med budskabet?

Hvis ord var guld, var der ingen økonomiske problemer i verden. Men ord er en overskudsvare i kommunikations-samfundet. Udbuddet er langt større end efterspørgslen. Konkurrencen er knivskarp, og kun de ord, der har et mål og en mening, overlever.

Der er tre døre, som du skal igennem for at komme i kontakt med børnene, forældrene og lederne:

1. En skarp aftegnede profil af, hvad FDF står for. Hvad kan vi tilbyde, som de ikke finder andre steder? Og her er det ikke nok kun at kredse om formålsparagraffen, men i højere grad koncentrere sig om, hvorledes vi gør tingene anderledes.
Måske skal det med formålet slet ikke nævnes, for det ligger der hele tiden. En fodboldklub fortæller jo heller ikke i tide og utide, at de spiller fodbold! Det bedste FDF opnår vi ved at ordene, der siges døgnet igennem, rummer evangeliet direkte og indirekte!
2. Hvilken interesse har modtagerne af fx. indbydelsen så i det, vi kommer med? Holder vi os til weekendturen: Hvad i alverden kan få børnene til at tage hjemmefra og ligge i et klamt telt, hvis alternativet er en »hygge-lørdag« med slik og videoer. Hvordan får du forældrene med på den?
3. Hvordan præsenterer jeg det, så det vækker interesse, virker overkommeligt og er indbydende?

Kort sagt: Hvad er vores eksistensberettigelse? Ikke i forhold til kredsen, landsforbundet eller lederne, men i forhold til børn, unge og forældre?

Personlighed

At kommunikation er en vanskelig størrelse opleves tit når det drejer sig om kommunikation mellem foreninger, institutioner og forældre. Det gælder også, når kommunikationen sker via det trykte ord.

Børn og forældre vil nemlig mærke, at der står et menneske bag. Et menneske, hvis budskaber, meninger og oplevelser de kan forholde sig til!

Overraskelser

Hvis børnene og forældrene kunne fortælle, hvad de ville have, var der måske ikke grund til at læse indbydelsen.

De vil have det, de ikke vidste i forvejen, de ville have!

De vil overraskes af nye måder at skrive på, nye brugbare informationer og nye måder at sætte tingene op på.

Men overraskelserne må ikke gå ud over klarheden og overskueligheden.

Grundreglen er derfor den: Gør det så enkelt som muligt – men anderledes!

Øvelser

Hvorledes skal vi sælge FDF

Prøv at formulere FDF's eksistensberettigelse i jeres område.

Du får tre linier, og det skal opfylde disse krav:

1. Den skal være enkel og forståelig.
2. Den skal være fri for øregas og reklamefloskler.
3. Den skal adskille sig fra konkurrenternes.
4. Den skal appellere til de sunde behov og interesser.
5. Den skal være troværdig.
6. Den skal kunne holde i en årrække – for vi regner jo med, at FDF holder sig i lang tid fremover.

At lytte

Opdel jer i mindre grupper af 3 kursusdeltagere.

Opgaven er nu, at én er lytter, én observatør og én fortæller. Fortælleren skal fortælle om en god eller dårlig oplevelse som vedkommende har haft hjemme i sin kreds. Det gælder om for den som lytter, at opfange så mange ting som muligt, at spørge om nødvendigt, eller bare lytte aktivt og gøre notater.

Observatøren skal prøve at fokusere på, hvor lytteren var for passiv, ivrig eller lod sit eget billede af verden være fremtrædende.

Sæt 5 min. af til hver samtale. Snak ind imellem om oplevelsen, hvad har observatøren registreret?

VIGTIGT!!! Som fortæller skal du vælge en oplevelse, som du kan tåle at dele med andre. Det drejer sig ikke om at fortælle om et personligt emne, men om en kreds-oplevelse.

Lav en indbydelse

Den skal præsentere afsenderen, fx. Væbnerklassen i Budby FDF, og præsentere budskabet. Den skal overbevise læseren om, at det kan betale sig at læse videre. Og så skal den udløse en handling: Tilmelding til arrangementet.

Så skal den udover de almindelige krav til tekst, redigering og layout leve op til disse 4 krav:

1. Opmærksomhed: Indbydelsen skal være så original i sin udformning, at den skiller sig ud fra mængden og tiltrækker opmærksomheden.
2. Interesse: Læseren skal umiddelbart få interesse for indholdet. Og det forudsætter, at indbydelsen skaber tillid til afsenderen.
3. Ønske: Indbydelsen skal vække et ønske hos læseren om at deltage netop i dette arrangement, uanset hvad de viser i tv.
4. Handling: Det skal så resultere i, at tilmeldingen bliver afsendt. Og handlingen skal ikke udsættes til i morgen, så kunne der måske dukke noget bedre op!

Derfor: Indbydelsen skal indeholde tydeligt navn, adresse, tlf., fax eller e-mail. Den der modtager tilmelding på fx. telefonen, skal kende indbydelsen og programmet og kunne give ordentlig besked og svare på evt. spørgsmål.

Det er børnene, de unge og forældrene, der skal ønske sig noget – ikke dig. Skriv ikke, hvad du kan tilbyde, men hvad de kan bruge dit tilbud til. Skriv ikke, hvor god og nyttig din kreds er, men hvilke fordele børnene har af at være medlem!

Hvordan kan det gøres

At give beskeder til børn, er en særlig situation som godt kan give anledning til megen frustration. Her er formen og ordvalget meget vigtigt. Det kan bl.a. være svært at tolke om éns budskab nu nåede frem.

Tænk bare på disse 2 små historier:

· Rasmus på 7 år havde været på skovtur med sin første klasse og kom begejstret hjem og fortalte, at han havde været på tur og set skoven hoppe ud!
Havde Rasmus nu forstået hvorledes det hang sammen ?

· Peter som kom hjem fra sin første skoledag, og moderen spørger nysgerrigt til hvordan det nu var at gå i skole. Peter svarer, vi sidder ved umagelige borde, og der er toilet nede i gården. Og det kalder de første klasse!
Havde Peters forældre nu forklaret det med skolen godt nok?

At formen også har indflydelse kender vi alle. Tænk bare på de situationer, hvor beskeder er givet i døren på vej hjem fra et møde.

Vi har en tradition for, at beskeder skal afleveres som det sidste på vores møder. Det kunne måske være værd at overveje om budskabet kom bedre ud, hvis det blev sagt på et andet tidspunkt.

Er det noget vigtigt, som man gerne vil præsentere på en måde lidt udover det sædvanlige, er tiden jo netop en vigtig faktor. I kunne så vælge at placere dette på et andet tidspunkt, og så til slut på mødet lave et kort resume.

Du vil næppe altid kunne give dine beskeder, hvor alle sidder koncentreret og stille på en gang. Det betyder ikke at børnene ikke har hørt hvad du sagde, børn kan faktisk godt følge med i flere ting på samme tid.

En ting som kan medvirke til at skabe unødigt støj og koncentrationssvigt er, at uddele forskellige indbydelser og nye blade inden de forskellige beskeder gives. Alle skal jo undersøge dét som nu er uddelt.

En mulighed kunne være at lave en postbakke til hvert barn i klassen, og så fordele indbydelser, Glimt osv. i postbakkerne inden mødet.

PS. De skal selvfølgelig først have informationerne når de skal hjem. Du kan evt. vise indbydelserne, bladet osv. frem, når du giver beskederne.

Indbydelser

Nogle velmente råd og retningslinier for en indbydelse:

- Skriv i korte og klare sætninger, der ikke kan misforståes.
- Det er ikke opportunt at benytte voluminøse superlativer og fremmedord som ikke mange forstår.
- Skriv aldrig, at programmet er hemmeligt, hvis det ikke er arrangementets hovedidé at alt er tys-tys. Et »hemmeligt« program signalerer en mangelfuld planlægning.
- Benyt en overskuelig typografi.
- Brug meget gerne relevante tegninger/billeder.
- Undgå stavfejl, lad altid én læse korrektur.
- Brug gerne farvet papir eller tryk.

Nogle ting som indbydelsen altid bør indeholde:

- FDF-skjold
- Dato for afholdelse
- Pris
- Tilmeldningsfrist
- Mødested

- Mødetid
- Hjemkomsttid
- Hvad skal der medbringes
- Hvem kan deltage
- Hvor afholdes arrangementet
- Hvorledes transport
- Overnatningsstedets adresse og telefonnummer

Alternative indbydelser:

- Brug lokal-radio, annoncér tidspunktet for samlingen og stedet.
- Sætternissen har været på spil i kredsbladet, lav et puslespil på kredsbladets forskellige sider.
- Lav en telefon-kæde.
- Brevkæde med kode, skriv 3 navne og adresser + en kode i et brev. Send så brevet til en af de 4 udvalgte personer, denne skal så enten bryde koden og indkalde de 3 angivne, eller videresende beskeden (koden) til de 3. Vedlæg evt. frankerede svarkuverter.
- Giv dem et telefonnummer og en dato + klokkeslæt. Telefonnummeret er til en telefonsvarer. Indtal en sjov besked, som kunne ende med at de skulle ringe igen senere eller i den korte form, hvor de første gang får besked på, hvad samlingsstedet og tidspunktet er.
- Udsend eller udlevér et foto af samlingsstedet. Foto kan være lavet således at I har sat et skilt eller digitalur op, som klart fremgår af fotografiet. De skal så gætte samlingssted + tid. Hvis I vil gøre det rigtigt svært, så spejlvend fotoet. Hvis tidspunktet ikke fremgår, så skriv det på bagsiden. I øvrigt kan nogle kameraer i dag programmeres til at sætte tidspunkt og dato på billedet.
- Sæt en sjov indkaldelse op hos en lokal handlende, giv dem så et praj.
- Indsæt en besked i den lokale avis, og giv dem et praj.
- Udform indbydelsen som en reklame eller stillingsannonce og send den hjem til væbnerne.
- Indspil et bånd, video eller en diskette. Husk, de skal alle kunne læse eller høre beskeden.
- Lav indkaldelsen som en gætteleg over 3 almindelige møder. Til hvert møde viser I en ting som skal lede dem på sporet af samlingsstedet. Fx.: I skal mødes ved vandværket. 1. ting kunne være et tandkrus, 2. ting en feltflaske og 3. ting en vandhane. Lad dem gætte hemmeligt undervejs.
- Udlevér en kørerute fra deres hjem eller flere køreruter. Lad dem så møde op på cykler, rulleskøjter eller lign. Køreruterne kan også have 3 start-steder.
- Hæng en flagkode eller lignende op i kredshuset. I et højt træ eller et vindue. I kunne også bruge et af kirkens vinduer eller et andet centralt sted, hvor I normalt ville komme forbi.
- Uddel en ting, hvor beskeden er gemt i. Fx. en blyant, en kuglepen, et fyrfadslys, en kage eller lign.
- Kontakt deres klasselærere, og bed ham/hende give dem et personligt brev. Brevet kan være udformet som et hemmeligt, kodet brev eller som et brev fra en penneven.

Fra ildsignaler til Internet

Problemet med at designe effektive og entydige kommunikationssystemer over lange afstande, har eksisteret længe før datamaskinerne kom til. Aischylos beskriver således i sin tragedie Agamemnon fra 458 f.Kr. hvordan ildsignaler fra store bål blev brugt til at sende meddelelsen om Trojas fald til Athen over en distance på mere end 400 km. Problemet var, at antallet af forskellige meddelelser der kunne sendes med et bål var yderst begrænsede. Det samme gjaldt indianernes røgsignaler og afrikanernes trommesignaler, som dog rummede mulighed for en vis variation af signalerne.

Den første detaljerede beskrivelse af et kommunikationssystem til lange afstande skyldes den græske historieskriver Polybios (2. århundrede f.Kr.), der beskriver et system baseret på fakler. Systemet bestod af 10 fakler, der var inddelt i to grupper med fem fakler i hver gruppe. Alfabetets bogstaver blev ligeledes inddelt i fem grupper med fem bogstaver i hver gruppe. Da der kun er 24 bogstaver i det græske alfabet, blev den sidste gruppe ikke helt brugt op, men som Polybios bemærkede betød det ikke noget for systemets anvendelighed. Signaleringen skete ved at faklerne blev løftet op over en skærm, bag hvilken de var gemt. Hvis man fx. løftede tre fakler fra den første gruppe og to fakler fra den anden gruppe betød det at man ville sende tredje bogstavgruppens andet bogstav, hvilket er det græske bogstav (skriv det med græske tegn for my). Med dette system var det altså muligt at transmittere vilkårlige tekster over rimelig lange afstande, indenfor en rimelig tid – navnlig i stjerneklare nætter. Der blev faktisk ikke fundet på nogen bedre metode i de næste 2000 år.

Under den amerikanske frihedskrig (1775-1785) brugte man for eksempel et system bestående af en lang stang eller mast, som man kunne hejse tre forskellige objekter op i, typisk tre flag af forskellig farve. Systemet var altså klart underlegent Polybios' system, da det kun kan bruges om dagen. Til gengæld introduceres her det binære talsystem i datakommunikationen. Bemærk at flagenes position på stangen egentlig ikke betød noget; det var farverne der indeholdte betydningen. Man kunne naturligvis også hejse andre objekter end farvede flag op i masten, blot de var nemme at skelne fra hinanden, og man på forhånd havde aftalt hvilken betydning de forskellige objekter skulle tillægges. Man brugte faktisk objekter som spande, tønder og flag under krigen.

På initiativ af den franske ingeniør Claude Chappe etablerede man i 1793 et optisk telegrafi-system baseret på såkaldte semaforer, som er mastesignaler med vippearmer – nogenlunde som de kendes fra ældre signaler til togdrift. Telegraflinien gik mellem Paris og Lille og bestod af 22 signalstationer bemandede med særligt uddannet personel udstyret med kikkerter. Et tegn kunne under gunstige vejrforhold gennemløbe den 250 km lange strækning på ca. to minutter. En variation af systemet fandtes også i England og Sverige, hvor signaleringen var baseret på lyssignaler: en kasse med en lysgiver indeni (formentlig en kulbuelampe) og nogle huller der kunne åbnes og lukkes. I det engelske system var der 6 huller, og i det svenske 10. Man benyttede altså binære koder. Signaleringsalfabetet for det svenske system indeholdt koder for start og stop, fejlkontrol, hastighedskontrol (langsommere, hurtigere), og endda et »negative acknowledgement« (NAK), der meget passende hed: kan ikke se. Telegrafens forbandt Stockholm og Åland, og tjente militære formål.

Elektromagnetisk telegrafi

Fra midten af 1800-tallet afløstes den optiske telegraf af den elektriske telegraf, som er den form for telegrafi der har fået størst betydning. Når man i dag taler om telegrafi, tænker man altid på elektrisk telegrafi, nærmere bestemt elektro-

magnetisk telegrafi. Den moderne datakommunikation bygger i bund og grund på elektromagnetisk telegrafi.

En telegraf baseret på elektriske signaler er beskrevet så tidligt som i 1753 i et læserbrev fra en ukendt brevskriver til Scots' Magazine.

H. C. Ørsteds opdagelse af elektromagnetismen i 1820 satte gang i udviklingen på mange områder, herunder også på datakommunikations-området. Den første elektromagnetiske telegraf blev konstrueret i 1837 i England af William Cooke i samarbejde med Charles Wheatstone. Denne telegraf brugte et system med 5 magnetnåle placeret i et instrument hos modtageren. Alle kombinationer af 2 ud af de 5 magnetnåle kunne ved hjælp af elektriske strømme i nogle ledere give udsving enten til højre eller venstre, hvilket giver mulighed for 20 forskellige meddelelser. Telegrafer, der er konstrueret efter dette eller et lignende princip, kaldes nåletelegrafer. De fandt først og fremmest anvendelse i jernbanedriften. De første telegrafer var som sagt nåletelegrafer, men snart gik man over til at bruge det velkendte system med en telegrafnøgle som afsender og en papirstrimmel som modtager, forbundet med en enkelt ledning og med jorden som returledning. Når telegrafnøglen blev trykket ned, gik der strøm i ledningen, hvilket bevirkede at der blev tegnet en streg på modtagerens papirstrimmel. Denne teknik var grundlaget for det benyttede alfabet, morsealfabetet, som er et system af prikker og streger i kodeord af varierende længde. Alfabetet er opkaldt efter sin opfinder, amerikaneren Samuel Morse, der var ophavsmanden til denne form for telegrafi. Øvede telegrafister kunne opnå en hastighed på ca. 25 ord pr. minut.

En forøgelse af transmissionshastigheden blev opnået ved automatisering af selve transmissionen. Med denne type udstyr kunne man opnå en telegraferingshastighed på 3-400 ord pr. minut. Efter 1920 blev de fire enkelte apparater som systemet bestod af, bygget sammen til et apparat – en fjernskriver – hvor man on-line kan skrive meddelelser til modtageren. Denne simple betjeningsmåde gav anledning til oprettelse af såkaldte fjernskriver-centraler, hvortil abonnenter (firmaer, banker, aviser etc. med stor telegramtrafik) kunne tilsluttes med direkte telegraf-ledninger. Hver abonnent kunne så kommunikere med en vilkårlig af de øvrige abonnenter.

Telegrafi i nyere tid

Der gik ikke lang tid efter den elektromagnetiske telegrafs opfindelse, før den blev taget i anvendelse til andre formål end jernbanesignalering. I 1851 blev aktiebørserne i Paris og London forbundet med en telegraflinie. I Danmark tog C. F. Tietgen initiativ til dannelse af Det Store Nordiske Telegraf-selskab i 1869. Det stod bl.a. for oprettelsen af det første telegrafkabel i Kina i 1870. Det er i denne forbindelse interessant at tænke på at telefonen først kom til i 1876, da det lykkedes for amerikaneren Graham Bell at give den en brugelig form. Ideen om en telefon er ellers næsten lige så gammel som ideen om en elektromagnetisk telegraf, men problemet at omsætte den menneskelige stemme til elektriske impulser viste sig at være en hård nød at knække. Trådløs telegrafi, også kaldet radiotelegrafi, var endnu sværere at virkeliggøre. Først i 1896 lykkedes det for Guglielmo Marconi at konstruere den første funktionsdygtige radiotelegraf, og der skulle gå mange år inden radiofoni var en dagligdags foreteelse. I 1920 fandtes der således kun 2 radiofoni-stationer i hele verden, og i 1935 var der ca. 600.000 lyttere i Danmark (kun ca. 17% af befolkningen).

Bemærk at telegrafi og telefoni op til dette tidspunkt var blevet holdt skarpt adskilt. Telegrafi handler om transmission af tegn, mens telefoni handler om transmission af kontinuerte lyde; derfor har telegrafi altid været orienteret imod digitalteknik, mens telefoni fra starten har været baseret på analog teknik. (Analog = overensstemmende, digitalt = angivelser ved encifret tal) Med den

kraftigt voksende trafik af både telegrafi og telefoni, blev denne forskel et økonomisk problem: det var kostbart at opretholde to adskilte net. Derfor opstod tanken om at anvende telefonledningerne til både telefoni og telegrafi. Det krævede at telegraftegn »blev forklædt« som talesignaler på afsendersiden, for igen at blive pakket ud på modtager-siden. Man siger, at tegnene bliver hhv. moduleret og demoduleret, og det apparat der skal til, kaldes et modem.

De første datanet

Efter 1950 tog udviklingen i datakommunikation fart. Det var nødvendigt at forbinde de første datamaskiner til ydre enheder, for at få data ind og ud af maskinerne på en blot nogenlunde menneskevenlig måde. Først ved brug af hulkort og senere magnetbånd. Selve afviklingen foregik som offline-drift (automatisk bundtvis behandling af ensartede data). Styringen af disse ydre enheder var meget simpel, og hele teknologien var digital og stærkt inspireret af telegrafteknikken. Efterhånden som maskinerne blev større og hurtigere, opstod der behov for at tilkoble flere af de billige ydre enheder til den samme datamaskine, og dette komplicerede logikken i protokollerne (kommunikationen).

I begyndelsen var de »dumme« terminaler placeret ret tæt på selve maskinen, og blev tilkoblet ved hjælp af en såkaldt multidrop-linie. Med denne teknik fører kun én datakanal ind i datamaskinen, og alle terminaler er koblet til denne ene linie. Derfor er det nødvendigt at skabe disciplin på linien, så ikke alle terminaler taler i munden på hinanden. Dette opnås ved såkaldt polling, som populært sagt betyder at en terminal skal holde kæft indtil den bliver spurgt.

Behovet for eksterne net opstod i denne periode, når kontorer i en anden bydel skulle forbindes til den centrale computer. Efterhånden opstod store netværk, og det var et problem, at udstyr fra forskellige fabrikanter ikke umiddelbart kunne kommunikere med hinanden. Grunden til behovet for generelle vedtagne standarder var lagt. Hidtil havde hver fabrikant sine egne standarder, og en kunde var således bundet, hvis han ikke ville miste sin investering og begynde forfra med en ny fabrikant. Efterhånden som udviklingen tog fart, blev computerne mindre og billigere og med stadig større og hurtigere ydelse.

Generationen af minicomputere var en udvikling hen imod decentraliseret data-behandling (dvs. spredt ud hvor brugerne var).

Lokalnet

Det næste trin i udviklingen af netværk, som var betinget af udviklingen af computere (mindre, billigere, hurtigere, større ydelse), var lokalnet. Et lokalnet er et kommunikations-system meget lig et telefonsystem. Enhver tilsluttet enhed kan bruge nettet til at sende og modtage information. Lokalnet blev oprindeligt indført for at flere kunne deles om dyrt udstyr og for at man kunne mindske de totale omkostninger til computersystemets drift. Den teknologi der blev udviklet, førte imidlertid til en bredere anvendelse af mikrocomputere i et lokalnet miljø.

Internet

I dag kan man dårligt forestille sig en verden uden datanet og hurtig udveksling af informationer, men Internettet blev ikke opfundet fra den ene dag til den anden. Det hele startede ifølge myten, på baggrund af den vestlige verdens frygt for en atomkrig mod Sovjetunionen. Dette afstedkom et ønske om at etablere et decentralt kommunikationsnetværk, der kunne fungere uanset om enkelte dele af det på et givet tidspunkt ikke fungerede. Det amerikanske forsvar påbegyndte derfor en omfattende forskningsindsats i netværksteknologi, hvilket resulterede i fremkomsten af ARPANETTET i 1969. Op igennem 1970'erne blev en række universiteter og forskningsinstitutioner koblet på nettet, således at de

kunne sende e-mail, udveksle filer, deltage i nyhedsgrupper, m.v. I 1977 tog ARPA den netværksprotokol i brug, som den dag i dag er standard for Internettet: TCP/IP protokollen.

PC'eren og opkoblingen til det fælles Internet er efterhånden blevet hver mands eje, ligesom TV og radioen. For at alt dette kan fungere, skal man som for 200 år siden stadig benytte sig af en protokol (et sæt entydige regler for, hvordan kommunikationen mellem de tilsluttede enheder skal ske). Disse protokoller kæmper de store softwareudbydere om at få standardiseret, men da der er tale om store interesser og store penge lykkedes det kun delvist. Men i takt med at Internettet vokser, er muligheden for at TCP/IP skal blive den fælles standard også større.

Da man i dag både har et meget stort antal hardware- og softwareleverandører, er det bydende nødvendigt at have mange forskellige aftalte standarder for kommunikation mellem Edb-udstyr, så alle fabrikaters udstyr kan bruges sammen. Det er altså ikke tilstrækkeligt at kunne fortolke de sendte data via en fælles protokol, beskeden skal også kunne overføres til et program, hvorfra den kan læses.

Forudsætningen for at Edb-systemerne kan tale sammen, er som tidligere nævnt, at vi kan sende og modtage beskeden, men selv om vi har modtaget beskeden, kan det godt være at vi ikke kan læse den. For at dette skal kunne lade sig gøre skal vi anvende samme dataformater – samme sprog. Det gør Edb-systemer imidlertid sjældent. Derfor må der indskydes »tolke« i form af programmer som kan oversætte data fra ét format til et andet. Jo flere Edb-systemer man har at skulle kommunikere med, jo flere tolke må den indskyde. Det er besværligt, og det øger risikoen for fejl.

Nemmere ville det være, hvis alle blev enige om ét fælles standardformat/sprog til brug ved kommunikation mellem to Edb-systemer (ligesom hvis vi i »menneskesprog« benyttede engelsk som fællessprog). Så kunne alle nøjes med et tolkeprogram, der kunne oversætte fra eget systemsprog til fællessprog og omvendt. (fx. at man kan indlæse et brev skrevet i WordPerfect og sendt over nettet i sit Word-program).