



# Fortræningsweekend

15.-17. april 2016

# Kære Landsbyråd

## **I sidder nu med et idékatalog til fortræningsweekenden til Landslejr 2016. Formålet med materialet er at inspirere jer til en weekend med leg.**

Legens Kilde er ved at tørre ud. Det er vores opgave at hjælpe Kong Risus og Dronning Cordelia med at få Legens Kilde til at sprudle igen. Derfor må vi øve os på at lege. I er de klogeste og mest erfarne Grinebiddere. Derfor har I ansvaret for at skabe Spradebasser, der kan flyde ind og kilde alle deltagernes hjerner, så deres kroppe fyldes af legelyst. Materialet skal hjælpe jer til at skabe Spradebasser.

Leg er en helt grundlæggende måde at agere i verden på. Leg er det sjove fællesskab mellem mennesker og leg kan bringes ind i alle aspekter af vores hverdag. Dans under opvasken, at sætte øjne og næser i alle nullerne i ens matematikaflevering eller at lege ledermødet er alt sammen udtryk for legen i hverdagen. Når vi tager det trivielle og laver om til det sjove, så leger vi. Legen er central i FDF og står næsten side om side med vores formål i mange leders bevidsthed. Måske fordi det er en af de bedste måder at udleve FDFs formål på.

Kataloget her er bygget op omkring en række legeuniverser med forskellige temaer. Materialet er til inspiration. I behøver ikke sætte alle legeuniverser i spil, og I er også velkommen til selv at finde på andre legepladser. Vi har udarbejdet et program til inspiration.

Programmet er bygget op, så I skal vælge, om I vil mødes hele weekenden, fra fredag til lørdag eller lørdag til søndag. I vælger også selv, hvilke legeuniverser I vil have i de moduler, vi har lagt ind i programmet. Det er forskelligt fra landsby til landsby hvor mange og hvilke ressourcer

I har, så derfor vælger I også, hvilke legeuniverser, I vil have i de enkelte aktivitetsmoduler. Hvis I tager afsted en hel weekend, så afsæt noget ekstra tid til lejropbygning, så kredsene får øvet deres raftearbejde, bålbygning mm. De grundlæggende elementer i forhold til at bygge en lejr er selvfølgelig også en del af det at tage på fortræningsweekend. Men det er op til jer, hvor meget det skal fylde. Modulerne lørdag formiddag kan evt. afvikles således at, de kun er for nogen, mens andre bygger lejrpladsen op. Igen handler det selvfølgelig om at få tænkt leg ind i opbygningen af lejrpladsen.

Fortræningsweekenden er også jeres mulighed for at sætte landsbyrådets forskellige funktioner i spil - lejrball, forkyndelse mm.

Lederne skal selvfølgelig lege med! Nogle ved at trække i legetøjet og hjælpe med at afvikle legeuniverserne, andre ved at lave sjov på lejrpladsen eller på en helt tredje eller fjerde måde. Det er vores håb, at I vil hjælpe med at sætte de praktiske rammer, så der bliver plads til legen og opfordre lederne til at lege med.

Find allerede nu kompetente ledere til de enkelte legeuniverser, så de har mulighed for at forberede sig bedst muligt og krydre legepladserne med lige netop det, de kan.

Tænk leg ind, hvor end det er muligt; på lejrpladsen, i madlavningen, oprydningen mm.

Vi opfordrer jer til at samle ind til Minglabar Myanmar under fortræningsweekenden. I finder inspiration til dette i bilag 1.

Rigtig god fornøjelse!

# Forslag til program for weekenden

## **Fredag**

19.00 Check in/etablering af lejr

20.00 Fælles start ved scene, sangleg/råb for alle, hils på alle gennem relationsopbyggende lege (se bilag 2)

## **Lørdag**

7.30 Morgenmad + andagt (se forslag til forkyndelse sidst i dokumentet) + en leg

9.00 Modul I (vælg hvilke moduler, I vil udbyde her)/ etablering af lejr.

12.00 Frokost

14.00 Modul II (vælg hvilke moduler, I vil udbyde her)

18.00 Aftensmad

20.00 Lejrbål

22.00 Godnat

## **Søndag**

7.30 Morgenmad + andagt+ en leg

9.00 Modul III (vælg hvilke moduler, I vil udbyde her)

12.00 Frokost/nedpakning

14.00 Farvel

Vi foreslår, at der er flere legeuniverser i hvert modul, som deltagerne kan vælge mellem.

Programmet er lavet, så lejren kan startes fx lørdag formiddag og kun vare et døgn- efter eget valg.

# Forslag til legeuniverser

## Minecraft

- Byg en del af verden og tag det med på LL til en stor fælles Minecraft-verden.

### Materialer

Føks: Mælkekartoner, små flyttekasser, mælkekasser, masonitplader, flamingo... Det skal bare være materiale, der kan males - og holde til at være udenfor (delvist vandtæt vil være bedst).

- Farver, perler, snor...
- Lim, limpistol, søm, tape (afhængig af det valgte materiale)

### Antal personer der kan deltage

10-15 børn pr voksen

### Antal personer til afvikling (hvem)

Der skal være en voksen pr 10 -15 børn for at kunne hjælpe dem.

### Tid

Det er en aktivitet børnene kan gå til/fra, så fra 30 minutter op til et par timer. Modulet kan sagtens gentages, så andre kan prøve eller meget ivrige børn kan bruge flere timer.

### Målgruppe

Primært pilte, og de yngste væbnere. Aktiviteten er både interessant for dem, der vil klippe/klistre og dem, der vil lege med klodserne og figurene.

### Formål (hvorfor det er vigtigt)

Det er vigtigt at ramme alle målgrupper med leg. Minecraft er et online spil, hvor der bygges med virtuelle klodser i forskellige farver. Spillet er meget populært. Det er sejt og mange spiller det. Derfor vil det kunne tiltrække mange, som normalt ikke leger.

Det er tanken, at klodserne og figurene skal medbringes på Landslejren, hvor vi vil lave et Minecraft- område, hvor alle frit kan lege. Det kan også være en aktivitet på børnemøderne op mod fortræningsweekenden eller op mod landslejren

### Beskrivelse

Byg kasser i max 30x30x30 cm i farverne: Mørkegrå (stone), lyseblå (diamant), guld (guld), jern (lysegrå), halm-baller (gul), vand (mørkeblå) og obsidian (sort/lilla) etc.. Derudover kan der laves figurer, dyr (heste, grise, køer...), creepers, døre, vinduer...

### Få inspiration

[Google search](#)

Eller

[www.pixelpapercraft.com](http://www.pixelpapercraft.com)

Når der er bygget klodser, figurer, dyr etc., skal børnene have mulighed for at lege med dem. Enten i samme modul, eller i et senere modul.



# Leg med kredsenes legestarter

## Materialer

Deltagerne medbringer selv de materialer, de har brug for. Gør evt. brug af Legebrikkerne fra Legens Dag til udvikling af legene. Læs mere om brikkerne [Klik her](#)

## Antal personer der kan deltage

Det er vigtigt, at der her er deltagere fra forskellige kredse, så legene bliver udvekslet mellem kredsene. Hvis der er flere deltagere end legen kan bære, doublerer I bare legen.

Antal personer til afvikling (hvem):

Der skal være minimum én gamemaster pr. leg, plus en repræsentant fra kredsene, der kan forklare den oprindelige leg. Hvis legen skal doubleres, kræver det to gamemaster osv.

## Tid

Fra 30 min til 1½ time - legene kan udvikles i det uendelige og flere lege fra forskellige kredse kan bringes i spil.

## Målgruppe

Alle

## Formål (hvorfor det er vigtigt)

At blive inspireret af hinandens lege, så alle lærer nye lege at kende, og at opleve hvordan man kan udvikle en leg, så den pludselig bliver en helt ny leg.

## Beskrivelse

Bed alle holdlederne om, at deres deltagere hjemmefra har udviklet en god leg, de vil dele med andre, ud fra deres legestarter. De skal medbringe legen på weekenden, de materialer der skal bruges til afvikling af legen og en der kan hjælpe med at instruere andre i at lege legen.

Legen leges, som den er blevet leget i kredsen. Derefter hjælper gamemasteren med at udvikle legen ved at tilføje nye elementer, forhindringer, regler, rammer mm. Lad jer evt. inspirere af legebrikkerne fra Legens Dag.

Det er muligt efterfølgende at tage en snak med deltagerne om, hvornår legen var sjovest, hvad der gjorde den sjov osv. Så alle bliver mere bevidste om, hvordan man skaber den bedste leg og hvordan leg kan udvikle sig.

# Musik- aktiviteter

## Forslag 1

### Materialer

- Kapsler
- Rundstokke
- Søm
- Hammere
- Maling eller andet til at pynte med.
- Genbrugsbeholdere: Dåser, toiletrullerør, vanillesukkerbøtter, plastflasker osv.

### Antal deltagere

Max 20 børn

**Antal ledere:** 1 leder pr. 10 børn. Gerne en leder med musik erfaring så man kan spille sammen, når instrumenterne er lavet.

### Målgruppe

Pilte, yngste væbnere

**Tid:** Ved denne aktivitet kan børnene komme og gå som de vil, instrumentet tager den tid at lave, som det enkelte barn vil lægge i opgaven.

### Formål

Det er fedt at kunne inddrage børnene, når vi synger sange fra M&L. De skal have lov til at lege med. Instrumenterne er gode at have i kredsen, men også til at medbringe på landslejren, så de kan bruges på kredspladsen og til landsbyernes lejrball.

### Beskrivelse

Percussion instrument: Rundstok pyntes, 6 kapsler slås flade og sømmes på to og to sammen.

Tamburin: 10 kapsler slås flade og sættes på et stykke ståltråd, som fæstnes på en Y-pind

Shakers: Beholder pyntes og fyldes med små sten, ris, majs-korn el. sand.

## Forslag 2

### Materialer

Deltagernes mobiltelefoner

Antal deltagere: Max 20 børn

### Målgruppe

Væbnere og seniorvæbnere

### Tid

1-1.5 time

### Formål

Leg med musik er en aktivitet, der kan forbinde mange og man skal ikke være god til musik for at deltage.

### Beskrivelse

Spil få sekunder af dine ynglings-sange fra Youtube eller lign. Se hvem der kan gætte sangen først. Eller brug Sang Quiz - gæt en sangtekst-appen for mere udfordring.

## Forslag 3

### Materialer

M&L og papir/blyanter

### Antal deltagere

Max 20 børn

### Målgruppe

Pilte, væbnere, seniorvæbnere

### Tid

1-1.5 time

### Formål

At lege og grine sammen.

### Beskrivelse

Find to og to nogle titler på sange- helst fra M&L. Beslut jer for hvordan I kan mime/vise titlerne à la Gæt og grimmer. Find sammen med to andre og vis jeres fagter og se, om de andre kan gætte dem.

#### **Forslag 4**

---

##### **Materialer**

Mobiltelefoner

---

##### **Antal deltagere**

Max 20 børn

---

##### **Målgruppe**

Væbnere, seniorvæbnere

---

##### **Tid**

1-1.5 time

---

##### **Formål**

Få børn til at lege musik med nogle af de elektroniske ting, de føler sig bekendte med.

---

##### **Beskrivelse**

Komponer dit eget musik ved hjælp af fx VidRhythm (OBS koster 16 kr.), tiny piano, real guitar , Go drum Set eller andre gratis Apps.

#### **Forslag 5**

---

##### **Materialer**

FDFs inspiration til musikmærkerne [Klik her](#)

---

##### **Antal deltager**

Max 20 børn

---

##### **Målgruppe**

Væbnere, seniorvæbnere

---

##### **Tid**

1.5-2 timer

---

##### **Formål**

At bruge fantasien til at lege med musik på nye måder

---

##### **Beskrivelse**

Kombiner fx nogle af de ovenstående fire forslag, kig på beskrivelserne af musikmærker og lav din egen musikleg. Beskriv den for andre og lad dem prøve at lege den.

# Løb – indsamle ledetråde til leg

## Materialer

Laminerede ledetråde, snor til at hænge ledetråde op med, bolde, kegler og tov.

## Antal deltagere

Grupper af min. 5 børn.

## Antal ledere

1- 2 stk.

## Formål

At sætte tankerne i gang og få børnene til at idéudvikle ud fra simple ledetråde.

## Beskrivelse

Børnene sendes ud i området, hvor de skal finde ledetråde i form af billeder, som kan give ideer til hvilken leg, der skal leges, når de har fundet alle ledetråde.

Man skal ikke bruge alle ledetråde for at lave en leg.

3 lege som kan leges ud fra ledetrådene: find legene i

[legedatabasen](#)

- Katten efter musen
- Morder leg
- Dinoleg

Børnene kan sikkert komme på mange flere lege, så det er kun fantasien der sætter grænser.

**Ledetråd 1:** Billede med dyr

**Ledetråd 2:** En der blinker

**Ledetråd 3:** Dino

**Ledetråd 4:** Børn der løber

**Ledetråd 5:** Børn der sidder i en rundkreds

**Ledetråd 6:** Bold

**Ledetråd 7:** En bøf

**Ledetråd:** En dåse



## **Forberede lejrball** (som aktivitet på fortræningslejren, men skal vises på LL i landsbyerne)

### **Materialer**

Udklædningstøj, lejrballsrequisitter og andet som er vigtigt til at lave et fedt lejrball.

### **Antal deltagere**

10 børn pr. hold

### **Antal ledere**

1-2 voksne som synes, det fedeste er at lave sjove lejrball sammen med børn og unge i FDF.

### **Tid**

15 min pr. hold der kommer igennem.

### **Formål**

At få børnene til selv at skabe landsbyens lejrball på LL16 og komme med ideer til hvordan man kan holde et sjovt lejrball. Det er vigtigt, at børnene inddrages i planlægning og afvikling af lejrballen.

### **Beskrivelse**

Snak med børnene om, hvad et godt lejrball er. De skal være med til lave det gode lejrball. Børnene skal komme med forslag til, hvilke sange der er gode at synge, finde ud af hvilke sketches, der er sjove, og hvilke konkurrencer man kan lave.

# Det store Myanmar ressourcespil

## (GTA-spil i udvidet form)

### Antal personer til afvikling

7 ledere. 1 i hver lejr, og 1 i det sorte marked, 1 til at sikre genbrug af livskort og mindst 1 politimand. Hvis FDFerne er store væbnere eller ældre, behøves der ingen ledere ved lejrene.

### Antal deltagere

Min 20 deltagere

### Materialer

- En masse livskort, i 4 forskellige farver. Rød, gul, grøn, blå

Vi foreslår ca. 5 livskort pr. deltager, hvis i har en leder der sikrer at livskort kommer tilbage til landsbyerne

- Armbind el. i de fire farver, så man kan se, hvem der er på hold med hvem
- En masse penge, er dette en udfordring at få printet nok - det kan være svært at vurdere beløbet kan man nedskrive det indkommende beløb

### Produkter

- Ris
- Bambus (brug lange pasta eller tyndesugerør til illustrationer)
- Tørrede ærter
- Kunst (perler i perleplade størrelse)

Materialer til at markere lejrene, fx flag og reb (se illustration nederst)

### Tidsestimat

Ca. 1,5 time

### Beskrivelse af aktiviteten

Deltagerne er delt op i 4 grupper, der hver er en landsby i Myanmar. Alle landsbyer vil gerne tjene penge nok til at købe en ambulance til lige netop deres landsby, så de kan få transporteret deres syge til hospitalet, der ligger midt mellem de 4 landsbyer. Landsbyerne har ingen biler ellers, så det er helt nødvendigt at de skaffer penge. I jagten på dette er de begyndt at både handle med og stjæle fra hinanden for at opnå resultatet. Hver landsby

har en vare, de producerer, men den kan de ikke sælge på det sorte marked, i stedet må de handle eller stjæle sig til andre produkter at sælge.

I sidste ende opdager landsbyerne, at ingen af dem har råd til at købe en ambulance selv, men hvis de putter pengene i en fælles pulje, kan de klare at købe en til deling.

### Forberedelse

Lav en bane som set i illustrationen nederst, og marker alle lejre. Alle deltagere skal have et armbind/et kryds i panden el. i deres hold farve så de kan genkendes, og alle starter ud med 1 livskort i egen holdfarve.

Det sorte marked sættes op i midten hvor en leder står klar til at købe de forskellige varer, se prisliste nederst.

### Selve spillet



Deltagerne kan gøre to ting: handle og slå ihjel/fange. For at gøre noget som helst skal man have et livskort på sig, hvis man mister sit livskort SKAL man løbe tilbage til basen og få et nyt. (Som udgangspunkt skal deltagerne ikke gøre noget for at få et nyt liv, men hvis man spiller med en gruppe, der både har pilte og seniorer, kan man f.eks. indføre at de ældste skal tage 10 armbøjninger for at få et nyt liv)

### Stjæle

- Hold 1 fanger 2, 2 fanger 3, osv.(følg pilene på illustrationen) ved at røre dem på skulderen.
- Når man bliver fanget, skal man give sit livskort og gå tilbage til sin lejr, for at få et nyt livskort.
- Når man fanges, skal man aflevere produkter, penge beholder man.
- Husk: Uden et livskort kan man ikke gøre noget!

### Handel

#### Der er to måder at handle på (Fig. 1)

- Med andre kriminelle organisationer, ved at følge pilene:  kan man handle med hvad man vil til hvilken pris man vil. Ingen markedspris/kontrol overhovedet.
- Ved solen:  er det sorte marked, der er betjent af en leder.

- Her kan sælges livskort og produkter for bestemte priser. Priserne er afhængige af hvor holdene er placeret rundt i cirklen
- Hold 1 fanger 2(500), bytter med 3(2000), bliver fanget af 4(5000). Det står på betalingsoverbliket, se på det for mere info. Man kan KUN tage livskort fra den man kan fange
- Man kan KUN tage livskort fra den landsby man kan fange

### Politiet(ledere)

- Hvis politiet kan fange de kriminelle, kan de tage alt: livskort(fangne og handlede), produkter og penge, med undtagelse af personens liv

### Derudover

- Man kan kun bære 5 produkter
- Hvis der er mange penge i spil, kan der åbnes en bank, i den forstand at i stedet for at udlevere kontanter for køb kan det sorte marked skrive ned hvor mange penge hver landsby sælger for.

det, men en leder nævner, at det på ingen måde er nok til at købe en ambulance selv. Afhængig af børnenes alder, kan det være de skal hjælpes lidt til at foreslå at man kan købe 1 til deling i de 4 landsbyer, altså de kan ikke klare det alene.

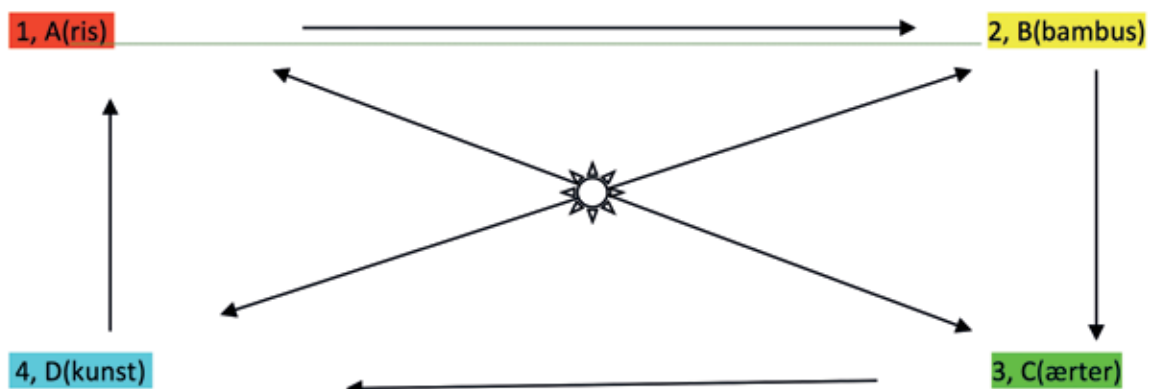
### Læs evt. dette højt for deltagerne

I MinglabarMyanmar projektet støtter vi unge frivillige, der lige som jer kæmper for at gøre en forskel, det kan være at købe en ambulance til landsbyen eller hjælpe de fattige i landsbyen, der har det enormt svært i et land uden det sikkerhedsnet vi har i Danmark. Ligesom vi lærer det her i FDF, lærer de unge i Myanmar også om, hvordan vi bliver stærkere, når vi står sammen og skaber fundament for forandring.

### Afslutning på legen

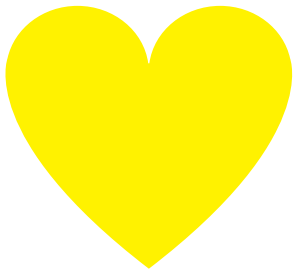
Når lederne vurderer at legen er ved at være slut, tælles der sammen hvor mange penge hver landsby har skaffet sammen, der klappes af vinderholdet

Fig. 1

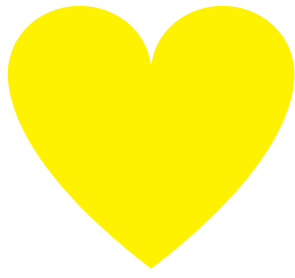


Betalings overblik

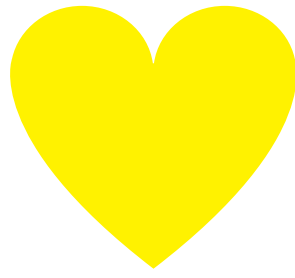
Rød, ris			Gul, bambus			Grøn, Ærter			Blå, kunst		
Gul	bambus	500	Grøn	Ærter	500	Blå	Kunst	500	Rød	Ris	500
Grøn	Ærter	2000	Blå	Kunst	2000	Rød	Ris	2000	Gul	bambus	2000
Blå	Kunst	5000	Rød	Ris	5000	Gul	bambus	5000	Grøn	Ærter	5000



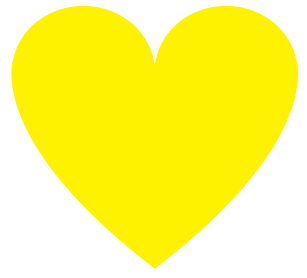
Livskort



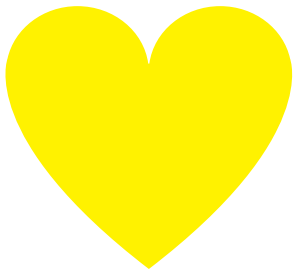
Livskort



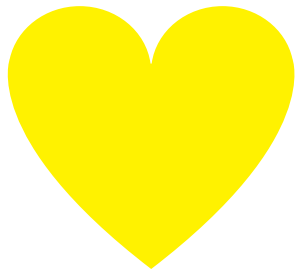
Livskort



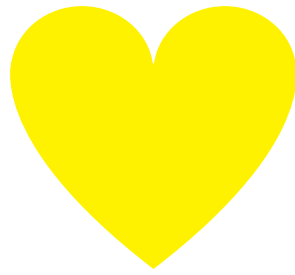
Livskort



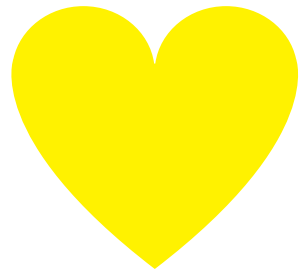
Livskort



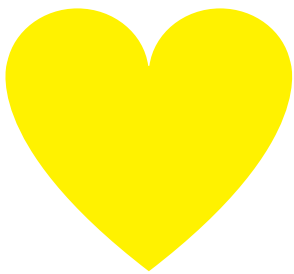
Livskort



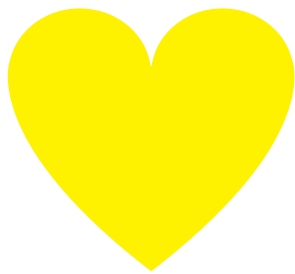
Livskort



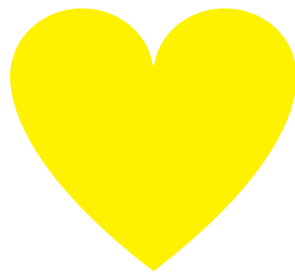
Livskort



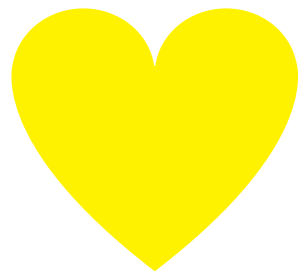
Livskort



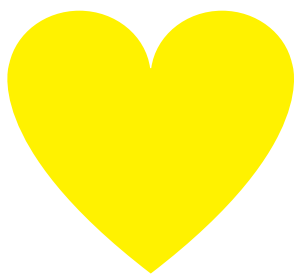
Livskort



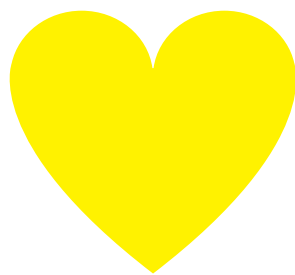
Livskort



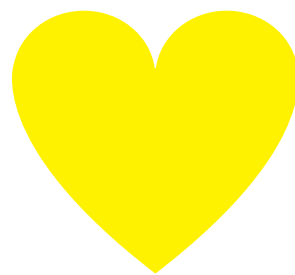
Livskort



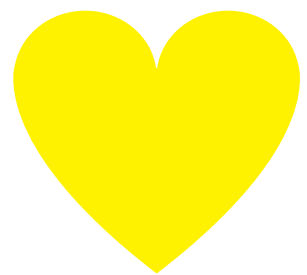
Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort





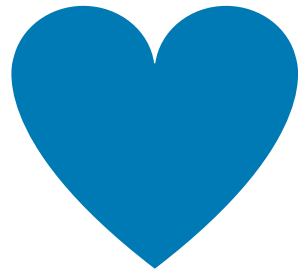
Livskort



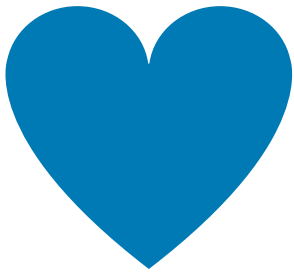
Livskort



Livskort



Livskort



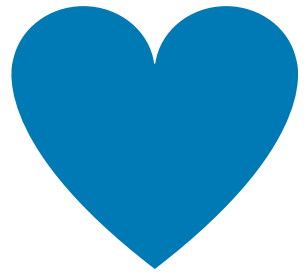
Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort



Livskort




Livskort




Livskort

\$ 500.000

\$ 500.000



**\$ 500.000**




\$ 500.000

\$ 500.000


\$ 500.000

\$ 500.000

\$ 500.000



**\$ 500.000**




\$ 500.000

\$ 500.000


\$ 500.000

\$ 500.000

\$ 500.000



**\$ 500.000**




\$ 500.000

\$ 500.000


\$ 500.000

\$ 500.000

\$ 500.000



**\$ 500.000**




\$ 500.000

\$ 500.000


\$ 500.000

\$ 500.000

\$ 500.000



**\$ 500.000**




\$ 500.000

\$ 500.000


\$ 500.000

\$ 500.000

\$ 500.000



**\$ 500.000**




\$ 500.000

\$ 500.000


\$ 500.000

\$ 500.000

\$ 500.000



**\$ 500.000**




\$ 500.000

\$ 500.000


\$ 500.000

\$ 500.000

\$ 500.000



**\$ 500.000**




\$ 500.000

\$ 500.000


\$ 500.000

\$ 500.000

\$ 500.000



**\$ 500.000**




\$ 500.000

\$ 500.000


\$ 500.000

\$ 500.000

\$ 500.000



**\$ 500.000**



\$ 500.000

\$ 500.000

\$ 500.000

# Installation og udsmykning af kredsplads (seniorcity)

---

## Materialer

- Papir
- Farver
- Blyanter
- Opslagstavler og tegnestifter
- Borde el. tegnebræt.

---

## Antal deltagere

Alle kan komme og være med.

---

## Antal ledere

1 leder som kan styre, at der kommer nogle gode forslag fra børnene.

---

## Målgruppe

Alle der deltager på fortræning.

Tid: Børnene skal have lov til at fordybe sig og bare sætte sig og tegne.

---

## Formål

At få børnene til at bruge deres fantasi og lege med på hvordan lejrpladsen på LL16 skal være. De skal tænke kreative og anderledes skæve tanker om, hvordan man kan bo på en landslejr. Igennem tegning/skitser og ord får børn og voksne ideer til, hvordan vi kan indrette os på LL16.

---

## Beskrivelse

Lave et "rum", hvor børnene kan sidde behageligt og blive inspireret til at tænke og tegne. "Rummet" kan evt. Være indhegnet af opslagstavler eller plader til at hænge tegningerne op på.

## Hvad er ressourcerne i jeres landsby?

Find selv på flere legeuniverser

I er velkommen til selv at finde på flere legeuniverser eller opfordre kredse i landsbyen til at byde ind med ideer.

# Andagter til fortræningsweekenden

---

## 1. En andagt om ANDAGT (ca. 10 - 15 min)

### Materialer

- Print af 7 bogstaver (se bilag 1)
- Projektor og bærbar til dias-serie (bilag 2) eller spørgsmålsark til gruppelederne (se side 3)

---

## 2. En andagt om ORD (ca.15 - 20 min)

### Materialer

- Projektor og bærbar til at vise lille film (2 min [klik her.](#))
- Alternativt - se filmen forinden og fortæl eller dramatiser den
- Papir og blyanter til grupperne

---

### Introduktion til landslejrens forkyndelse

Visionen for forkyndelsen er, at man som deltager mødes om en inddragende, spørgende og bærbar forkyndelse, hvor børn, unge og voksne oplever, at vi i gennem leg, tiltale og samtale kan sætte ord på, hvad vi tror på.

Derfor vil vi gerne indbyde til at forkyndelsen er med til at stille nogle af de store livspørgsmål, så børn, unge og voksne får mulighed for at sætte ord på, hvad man tror på. For at dette kan lykkes på landslejren anbefales det, at man i fortræningen har trænet at bruge legen, tiltalen

og ikke mindst samtalen i forkyndelsen. Udråbstegnet symboliserer tiltalen og spørgsmålstegnet symboliserer samtalen og så må vi se om legen i andagterne kan være med til at "spørgsmålstegn rettes ud til udråbstegn!" De to forslåede andagter indeholder disse tre elementer. Andagterne blev afprøvet på landslejrkurset i september og er blevet justeret, sådan at de kan bruges med både børn og voksne på fortræningsweekenden. Andagterne kan laves på flere måder. Vælg selv i forhold til hvad der kan lade sig gøre i jeres sammenhæng. Det vigtigste er at både børn og voksne oplever at være med til at sætte ord på, hvad vi tror på. God fornøjelse med legen, tiltalen og samtalen!

Landslejren 2016 Forkyndelsesudvalg

# En andagt om **ANDAGT** (ca. 10 - 15 min)

## Denne andagt stiller spørgsmålet: **Hvad er en andagt? - en refleksion, hvor vi tænker over:**

- Ordet ANDAGT
- Hvorfor holder vi andagt ?
- Hvad kan og vil en andagt?

### Materialer:

- Print af 7 bogstaver (se bilag 1)
- Projektor og bærbar til dias-serie (bilag 2) eller spørgsmålsark til gruppelederne (se side 3)

### 1. En lille sjov intro-leg

Denne leg kan laves på to måder - enten som en optræden med 7 deltagere for resten af deltagerne (ligesom til aftenandagten fredag aften på Landslejrkurset) eller som en gruppe-opgave i mindre grupper af 3 - 7 personer.

a. Optræden ( kræver lidt forberedelse og øvning)

a. Print de 6 bogstaver og ?-tegnet og !-tegnet på store stykker papir. (se bilag 1) Bed 7 deltagere om at tage hvert sit bogstav/ tegn .

b. Bed dem stille sig op foran forsamlingen i forskellige rækkefølge, så bogstaverne danner forskellige ord fx: DAG NAT? DAG TAN? ANT GAD? AGT AND? Og til sidst ANDAGT! Spil evt. lidt sjovt musik som baggrund

b. Gruppeopgave ( kræver et sæt printet bogstaver til hver gruppe (se bilag 1)

a. Sæt deltagerne i små grupper på gulvet

b. Giv hver gruppe et sæt bogstaver, som de skal forsøge at danne så mange ord med som muligt

c. Samle evt. op på de forskellige ord (mest for sjovs skyld)

### 2. Fortæl om ordet **ANDAGT** - evt. ud fra dias-serien (se bilag 2)

- Dias 3: ordbogen: andagt kommer fra tysk - an-denken - at tænke efter/ andacht - eftertanke

- Dias 4: wikipedia: hovedpointe: andagt kan udføres af alle
- Dias 5: spjdr-pedia: andagter vil os noget, prikker til os, sætter spor, giver os noget vi kan tage med os

### 3. Samtale

Bed deltagerne om at sætte sig sammen i grupper med en leder i hver og snakke sammen ud fra følgende 3 spørgsmål: (vis dias eller lad lederne stille spørgsmålene ud fra spørgsmålsarket - se side 3)

a. Dias 7: Hvornår oplever du andagt i FDF? (fx: til møderne?, omkring bålet?, på vandre-turen?, på sommerlejr? Evt. andet?)

b. Dias 8: Hvorfor tror du vi holder andagt i FDF? (spørg gerne ind til hvad der menes? Husk selv at have gjort dig overvejelser over, hvorfor vi holder andagt i FDF )

c. Dias 9: Hvad er en god andagt for dig? (spørg gerne ind til hvad der menes? Husk selv at have gjort dig overvejelser herom) Billederne på diasen må gerne bruges til inspiration. (at blive pustet til, at se håb forud, at se lyset i noget..)

d. Saml op med dias 10, der også giver bud på forskellige svar

### 4. Citat

Dias 12: "Nu er timen til stilhed, til bøn og til tanker, til ord som har vægt og som kræver et svar!"

Rund evt. af med at fortælle om hvorfor det er vigtigt med "timen" til stilhed, bøn og tanker i hverdagslivets hektiske liv, "timen" til at tænke over livet, "timen" til at være "disconnected" fra de sociale medier og til at "connecte" med Gud. Tid til at tænke på "ord, som har vægt og som kræver et svar".

### 5. Slut af med at synge

Nu går solen sin vej, M&L 16 og Fadervor

# Oversigt over dias



**Andagt:**

**Andagt**

Andagt er et ord som kommer af det tyske ord Andacht, som kommer af Andachten (Gudsdyrskning). Andagter defineres ofte som et eller flere gudsord med hen til Gud, men der findes mange definitioner. I enkelte foreninger som FDF, KFLM og KFLG, og andre Mission bruges ordet til at beskrive en afstiftning på et eller flere søndagsmøder.

I en andagt indledes Gudsordene ofte med en salme, lige som andagter ofte har et eller flere gudsord. En andagt kan udformes af alle, så det betyder ikke at være en præst, der holder andagten.

Der findes såkaldte **andagtsbøger** med tekster til andagter. Andagtsbøgerne kan også indeholde andagter til gudstjenester.

**Hvornår oplever du "andagt" i FDF?**

Til møderne?  
Omkring bålet?  
På vandre-turen?  
På sommerlejr?  
Andre tider og steder?

**Hvad er en "god andagt"?**

En andagt er for alle?  
Har noget at gøre med mig selv?  
En god stemning?  
Al sætte ord på hvad jeg tror på?

**Aftensang**

**M&L nr. 16**

"Nu er timen til stilhed,  
til bøn og til tanker,  
til ord, som har vægt og  
som kræver et svar."

Nu er timen til stilhed,  
til bøn og til tanker,  
til ord, som har vægt og,  
som kræver et svar.  
Kom og rør ved os, Kristus, så vi bliver åbne  
for glæden og livet og freden, Du har.



**Hvad er "ANDAGT"?**

**SPJDR PEDIA**

**Kategori: Inspiration til andagter**

Andagter for dig er for dig ifølge det danske ord for andagter. En god andagt indledes med et eller flere gudsord. Der er et spørgsmål til dig og et svar til dig. Nogle vil kun sige, nogle vil sige med et svar til dig.

**Hvorfor tror du, vi holder "andagt" i FDF?**



Nu går solen sin vej  
for at skinne på andre,  
for alle på jorden har brug for dens lys,  
og de håber og venter  
på dagen, Du skaber,  
for kun i Din sol, Gud, kan livet fornys.

Nu er timen, hvor Du  
dømmer alt det, vi gjorde,  
som vendte os bort fra vor næste og Dig.  
Nu er timen, hvor Du  
sletter alt det, der skiller,  
hvor Du siger: „Kom, og vær hjemme hos  
Mig“.



**andagt** substantiv, betegnelse

**Betydninger**

1. et eller flere gudsord i en gudstjeneste eller i en anden sammenhæng
2. et spørgsmål med hen til Gud

**Ordannelse**



**Hvad er en god andagt for dig?**



*"Nu er timen til stilhed,  
til bøn og til tanker,  
til ord, som har vægt og,  
som kræver et svar."*

Nu går landet til hvile,  
og travlhedens dæmpes,  
og hjemmene fyldes af aft'nens musik.  
Vær med den, kære Gud,  
der må sidde alene,  
og den, der nu slider sig træt på fabrik.

Nu går solen sin vej,  
men vi er ikke ene,  
for Du, Herre, lever og vender vor frygt,  
så når Du er i mørket,  
er det ikke mørke  
når Du er iblandt os, da sover vi trygt.



## Spørgsmål som gruppelederne kan tage med til gruppesamtalen

- a. Hvornår oplever du andagt i FDF? (fx: til møderne?, omkring bålet?, på vandre-turen?, på sommerlejr? Evt. andet?)
- b. Hvorfor tror du vi holder andagt i FDF? (spørg gerne ind til hvad der menes. Husk selv at gøre dig overvejelser over, hvorfor vi holder andagt i FDF )
- c. Hvad er en god andagt for dig? (spørg gerne ind til der menes? Husk selv at gøre dig overvejelser herom) Billederne på diasen må gerne bruges til inspiration. (at blive pustet til, at se håb forud, at se lyset i noget,)
- d. Saml op med dias 10, der også giver bud på forskellige svarmuligheder på, hvad er en god andagt?



## En andagt om ORD (15 – 20 min)

**Denne andagt reflekterer over ordets magt - om "ord som har vægt og som kræver et svar!"**

### Materialer

- Projektor og bærbar til at vise lille film (2 min [klik her](#).) **alternativt** - se filmen forinden og fortæl eller dramatiser den
- Papir og blyanter til grupperne

1. Introduktion: Fortæl om Ordets magt: Har ord magt? Er det rigtigt at ord skaber, hvad de nævner? Hvilken magt har selv små ord som JA!, NEJ!, TAK! FUCK! GUD! Vi ved, hvor meget det kan ødelægge, hvis man er sammen med mennesker der hele tiden siger NEJ, og som ikke gider noget, ikke vil være med til noget, ikke "magter

noget" og kun siger NEJ! Eller hvor livgivende det er, at være sammen med mennesker, der siger JA og som gerne vil være med til noget, som godt gider noget og som magter en masse og gerne siger JA! Eller vi ved hvilke konsekvenser det får, når vi ikke siger NEJ til mobning, ikke siger NEJ til at stjæle, ikke siger NEJ til snyde. Eller vi ved godt hvilken forskel det kan få, når vi siger JA til en gave, siger JA til at hjælpe, siger JA til at tage en chance, siger JA til hinanden.

### 2. en lille sjov historie om ord, der kan skabe en forandring

Vis denne lille film, (små 2 minutter [klik her](#)), om den blinde, der pludselig får masser af mønter i sin tiggerdåse pga. nogle særlige ord. (Hvis man ikke mulighed for

at vise på storskærm, så opfør fortællingen som et lille optrin eller fortæl den frit.)

### 3. Samtale-opgave

Sæt deltagerne i mindre grupper med en leder i hver gruppe.

Gruppelederen beder gruppen om at finde (og nedskrive) ord/korte sætninger:

- ord, der kan gøre ondt/ såre
- ord, der kan gøre godt/ glæde
- ord, der kan ændre vores liv

Gruppelederen samler op på de forskellige ord, der foreslås - spørg gerne ind til forklaringer på, hvorfor det gør ondt/ gør godt/ kan ændre

(eksempler på ord kunne være: Kom og vær med! Tak! Jeg elsker dig! Skrid! Jeg er gravid!, Like! Smat-so, Smukke! )

### 4. Fortæl om hvordan Ordet har en særlig betydning i Biblen

I Bibelens første skabelsesberetning hører vi, hvordan Gud råber eller kalder ud over kaoset og urdybet: "Der blive lys!" Ordene var i selv intet, men fordi der kom svar derude fra i universet - der blev lys - så skete der noget! Og Gud så at det var godt.

Da evangelisten Johannes skal fortælle, hvem Jesus er, griber han tilbage til de guddommelige skaberord og starter sit evangelium med ordene: "I begyndelsen var ORDET, og ORDET var hos Gud og ORDET VAR GUD! Ved det er alle ting blevet til - og intet af det, som er, er blevet til uden det ord - og ORDET blev kød og tog bolig blandt os!" Altså spørger Johannes: Hvem var denne Jesus, som gik blandt os? Han svarer ved at sige at han var Guds skabende ORD i kød og blod! Og så kan vi næsten høre hans tilhører sukke og spørge hvordan kan du bevise det? - jo svarer Johannes, nu skal I høre:

*Der var engang, at Jesus blev inviteret til et bryllup i Kana i Galilæa. Hans mor var også med ved denne lejlighed. Da festen var i god gang, kom hans mor hen til ham og sagde, at den var helt gal. Vinen var ved at slippe op! Underforstået: jeg tror på, at du kan ændre det! Jesus svarer lidt tvært: Min time er ikke kommet endnu! Men alligevel går han hen til dem, der står for forsyningerne af mad og vin og siger til dem, at de skal fylde to store stenkar med vand. Og så sker det mærkværdige: da de nu øser op af vandet er det blevet til vin! Endda bedre vin, end værten oprindeligt havde skaffet til festen! Det blev noget af en fest! Jesu ord skaber hvad det nævner og her skabte Jesus glæde, fest og fyldig vin. Og Gud så at det var godt!*

Disse ord, der skaber lys i mørket, eller som skaber vin, glæde og liv, der hvor der pludselig mangler vin og liv, er ord som har vægt og som kræver et svar. De stiller spørgsmål til vores liv, giver os noget at tænke over og kræver at vi svarer. Det er ord, som har vægt og som kræver et svar.

### 5. Afslut med en sang/ salme - gerne : Nu går solen sin vej, M&L 16 (Ord, som har vægt og som kræver et svar!) og Fadervor

#### John 1,1-5.

**I begyndelsen var ordet. Ordet var hos Gud og var som Gud. Ordet var til fra begyndelsen, sammen med Gud. Alt, hvad der er skabt, blev til ved det Ord. Ordet havde livet i sig, og det liv blev menneskenes lys. Lyset strålede midt i mørket, men mørket fik ikke bugt med det.**

# Bilag 1

## Kære borgmestre

På Landslejren, såvel som på fortræningsweekenden, er der kollekt og andre pengeskabende aktiviteter der går til FDFs internationale projekt Minglabar Myanmar - Fundament for Forandring.

Minglabar Myanmar er et projekt, hvor unge kan gøre sig erfaringer inden for foreningslivet, lederuddannelse og frivilligt arbejde. Derigennem styrkes deres engagement i lokale foreninger og i den forandringsproces, hele det myanmarske samfund oplever for øjeblikket, og på den måde er de unge med til at skabe et fundament for forandring.

På fortræningsweekenden kan I fx følge denne vejledning til, hvordan kollekten kan indarbejdes i programmet. I kan bruge dette materiale i sammenhæng med et forkynningspunkt på fortræningen, fx i slutningen af et af disse. I er selvfølgelig meget velkomne til at udtænke jeres helt egen kollekt leg, og på den måde gøre indsamlingen sjov og fantasifuld.

## Tidsplan

### Forkyndelsespunktet slutter

#### Præsenter projektet fx via denne tekst

"Minglabar Myanmar er et projekt hvor unge kan gøre sig erfaringer inden for foreningslivet, lederuddannelse og frivilligt arbejde. Derigennem styrkes deres engagement i lokale foreninger og i den forandringsproces, man oplever i hele samfundet og dermed skabes der et fundament for forandring.

Landet Myanmar har været lukket for omverdenen i mange år. At landet har været lukket betyder, at folk ikke har haft mulighed for at rejse ud og møde nye mennesker og idéer. Når man ikke møder nye mennesker, bliver det svært at få nye gode ideer.

I Myanmar er der en række foreninger, som de unge er med i. Det er fx YMCA, YWCA og SHALOM Foundation. De unge hjælper med mange forskellige ting. De hjælper de gamle på plejehjemmene med at gøre rent, og de har tid til at snakke med dem. De unge hjælper også på børnehjem, hvor de hjælper med opgaver, som børnehjælpsbestyreren ikke kan nå i den travle hverdag med

20 børnehjælpsbørn og tre voksne. Fx har de hjulpet med at bygge en legeplads.

De unge ligner FDFere på mange måder, de vil gerne arbejde frivilligt og udvikle deres samfund, men de står med nogle større udfordringer end vi er vant til, i form af diskrimination af f.eks. homoseksuelle og kæmpe mangel på midler til at hjælpe forældreløse børn og gamle. Det er de unge frivilliges engagement og uddannelse vi støtter, så de kan kæmpe for at give flere mennesker i Myanmar et fundament for forandring.

De unge, der hjælper, kan sammenlignes med unge ledere i FDF. Lige som at vi i FDF bliver klogere, hver gang vi løser en opgave, bliver de unge ledere i Myanmar klogere, hver gang de har gjort en frivillig opgave. De lærer af deres erfaringer, samtidig med at de kan tage på lederuddannelse. De penge vi samler ind i dag, gør det muligt, at de unge i Myanmar kan lave endnu flere projekter og tage på endnu mere lederuddannelse, hvor de bliver endnu klogere og derigennem kan hjælpe med at skabe fundament for forandring.

Hvis alle her donerer 20 kr. 20 kr. Det er det samme som en cola koster i en kiosk. Så er det 20 gange (indsat delta-gerantal på fortræningsweekenden) og det er (20x delta-gerantal på fortræningsweekenden)."

### Fortæl om mulighederne for at donere

Skåle sendes rundt blandt det siddende publikum og Mobile Pay-nummeret, som I vil få oplyst inden weekenden oplyses via scenen og evt. storskærm

### Sæt kollekten i gang

Syng fx Minglabar Myanmar-sangen, nr. 30 i March & Lejr, mens der indsamles til kollekt. Myanmarsangen gentages indtil det skønnes, at alle har haft mulighed for at donere.

### Det praktiske omkring og efter kollekten ang. pengene.

- Betaler de i rede penge foreslår vi, at en i landsbyrådet samler alle pengene ind, sætter det ind på deres private konto og overfører et tilsvarende beløb til Minglabar Myanmars konto: reg. nr.: 8075 konto: 000 1455 140 mærk overførslen "Landslejr indsamling"
- OBS: Betaler donorerne via Mobile Pay, så overvej om der er netforbindelse.

# Bilag 2

## Danne kreds

I legen her skal du tænke hurtigt og danne cirkler med deltagere fra andre kredse

Legen er inspireret af Danne kreds legen fra legedatabasen

## Beskrivelse

- Alle deltagere bevæger sig rundt indenfor et markeret areal
- Legen styres af en gamemaster
- Gamemasteren giver nu deltagerne 30-60 sek. til danne cirkler på en af at antal som gamemasteren bestemmer, bestående af et antal forskellige kredse, ligeledes bestemt af gamemasteren

- Deltagere skal nu danne cirkler ud fra gamemasterens anvisninger. Cirklen bliver dannet ved, at man holder hinanden i hånden
- Alle skal være placeret i en cirkel med den beskrivelse gamemasteren har bestemt. Er man ikke det, så udgår man af legen
- Legen slutter, når der kun er to tilbage