



Foto: Leif Gro

SÆSONPLAN

TUMLINGE

FORORD

STYREGRUPPEN FOR SÆSONPLANER

ANDERS F. TRANKJÆR OG METTE LA COUR



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

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

TAG MÆRKER

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

VIDENDELING I FDF

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

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

HVEM HAR BIDRAGET:

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

FORKYNDELSE

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

Rigtig god fornøjelse med det nye sæsonplansmateriale.

Må det inspirere til endnu flere gode FDF-møder!

Indhold

MÅNED	NAVN PÅ MØDE	SIDE
August	Skøre rekorder	4
	Marsmændene kommer	5
	Tør du?	6
September	Bålmærke, niveau 2	7
	Bålmærke, niveau 2	8
	Banan-løb	9
	Agentmøde	10
Oktober	Agentprøven	11
	På skovtur	12
	Bygge huler	13
	FDFs fødselsdag	14
November	Tumlingelege 1	15
	Tumlingelege 2	16
	Lejr for en aften	17
	Lygten i spanden og ræveleg	18
December	Pynt bussen, 1	19
	Pynt bussen, 2	20
	Krybbe spil	21
	Juleafslutning	22
Januar	Lille Nørd - harer	23
	Stjernehimlen	24
	Gipsmasker	25
	Gipsmasker	26
Februar	Besøg i kirken	27
	Soveposemøde	28
	Refleksløb	29
	Brætspil på liggeunderlag 1	30
Marts	Brætspil på liggeunderlag 2	31
	Trylleri, 1	32
	Trylleri, 2	33
	Pandekager på dåse	34
	Masterchef Hovedret	35
April	Masterchef Dessert	36
	Musik i naturen	37
	Musik i byen	38
	Musikløb	39
Maj	Fotoløb	40
	Sæbeglidebane	41
	Blepainball	42
	Allehelgens	43
Juni	Næstekærlighed	44
	Litteraturliste	45

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

ET GODT MØDE STARTER MED ET HEJ

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

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

BYG ET FÆLLESSKAB

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

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

FÆLLESSANG

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

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

LEG MED

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

GENTAGELSER ER DIN VEN

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

AKTIVITETEN SKAL GIVE MENING

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

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

FORKYNDELSE

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

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

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

Skøre rekorder

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Årets første tumlingemøde skal bruges på at sætte skøre rekorder. Måske I kan udfordre en kreds i nærheden? Del tumlingene ind i hold – hovedparten af opgaver løser holdene hver for sig, men opstarts- og afslutningsopgaven løses samlet af alle tumlingene.

Fælles start: Hvor hurtig er holdet om at spise en pakke "snører".

Hvor meget kogt spaghetti kan der være i håret på 4 personer?

Hvor mange kan der være i en sovepose?

Hvor mange personer kan der være på toilet-tet?

Hvor mange balloner kan der være på en person?

Hvor lang en kæde kan I lave af jeres tøj? - Der

må ikke bruges undertøj.

Hvor store sæbebobler kan I lave?

Hvilket hold er hurtigst til at trække/skubbe lederens bil xx meter?

Fælles afslutning: Hvor mange børn kan der være på brandstigen/i lederens bil/i papircontaineren?

FORKYNDELSE

Fortællinger om Gud og Hvermand – side 121.
Hørespil over Den Lamme i Kapernaum.

FORBEREDELSE

Kog spaghettien i god tid, så den kan nå at afkøle. (Hæld med fordel lidt olie i vandet, så det ikke bliver en stor klistret klump).

MATERIALER

Snører til alle hold

Rigeligt spaghetti

Ældre sovepose

Balloner (og evt. tape, hvis I ikke vil holde jer til statisk elektricitet.)

Sulfo til sæbeboblevand

Piberensere.

Marsmændene kommer!

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

En af lederne har hørt rygter om, at der er set marsmænd i nærheden, så alle tumlinge skal øve sig i at være rumvæsener, så de kan narre marsmændene og standse deres forestående invasion.

Børnene sminkes som rumvæsener

Alle males helt grønne i hovederne

Fremstil kostumer

Alle tumlinge skal lave et rumkostume. Det kan laves af sorte sække, stanniol, tape eller vitawrap

Lave rumpas

Alle tumlinge laver et rumpas, så de kan genkendes, hvis de bliver væk i rummet.

Lederne har lavet standardpas på forhånd.

Børnene tegner sig selv som rumvæsen. Passet udfyldes med rumnavn, rumadresse, rumtelefonnummer, højde i rummeter, ansigtsfarve, særlige kendetegn....

Rumtur

Der afsluttes med en rumfest, hvor sejren fejres. Marsmændene blev narret! Fejres med boller med grøn farve, saftevand med særlig farve eller lignende.

FORKYNDELSE

Detmedgud.dk – forløb omkring Pippi, Marlin og Emil. Andagten "Emil".

FORBEREDELSE

Bag boller og grøn kom frugtfarve i.

MATERIALER

Grøn ansigtsfarve, sorte affaldssække, stanniol, tape, vitawrap, blyanter og tuscher.

Tør du?

Dette møde er indsendt af: FDF K25 Brønshøj.

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude og inde.

AKTIVITET

Et møde, hvor tumlingenes grænse afprøves. Børnenes navn skrives på en tavle på rækker. Hver udfordring skrives som kolonner - og de får et kryds hver gang, de klarer en individuel udfordring.

1. Hop ned fra et bord med bind for øjnene
2. Syng en sang for alle de andre
3. Bid hovedet af en sild
4. Rens silden
5. Find en perle i en pose med fiskeaffald

6. Fem pinocchikugler lægges foran det enkelte barn. Barnet får at vide at en af kuglerne er sprøjtet med gift, så man får ondt i maven og skal kaste op hele natten. Spiser barnet en kugle?

7. Spis en melorm”

Snak med tumlingene om værdien i at turde forskellige ting og om at være god til forskellige ting.

FORKYNDELSE

Detmedgud.dk – Stormen på Geneseret Sø, om at turde.

FORBEREDELSE

Skriv udfordringerne og børnenes navne op på en tavle.

MATERIALER

Viskestykke, sild, melorme, pinocchikugler, knive, skærebrædder, poser.

Bålmærke, niveau 2

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude. Dette møde er 1 ud af 2, hvor der tages bålmærket.

AKTIVITET

Tumlinge elsker at lave bål og snobrød! Start med at alle børnene finder pinde til snobrød. Vis og forklar børnene, hvordan man korrekt snitter væk fra sig selv, når man skal bruge en dolk. Lad børnene selv snitte deres

snobrødspind – gør meget ud af, at børnene korrekt snitter væk fra sig selv. Slut af med at børnene laver deres eget snobrød, lad dem selv vikle brødet om pinden. Gem pinden til næste gang.

FORKYNDELSE

Detmedgud.dk – forløb om Pippi, Marlin og Emil.

FORBEREDELSE

Lav snobrødsdejen og bålet på forhånd.

MATERIALER

Dolke, gær, mel, vand, salt.

Bålmærke, niveau 2

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude. Dette er møde 2 ud ad 2, hvor der tages bålmærket, niveau 2.

AKTIVITET

Del tumlingene op i mindre hold. Giv tumlingene instruktion i, hvordan man laver og tænder et bål. Lad nu tumlingene prøve selv fra start: Find selv brænde, byg bålet op og forsøg at få

det tændt. Hjælp dem til at det lykkes under kontrollerede forhold.

Lav evt. skumfiduser over bål ved hjælp af de snobrødspinde, som tumlingene selv snittede sidste gang.

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap.1.

FORBEREDELSE

Bestil bålmærker, niveau 2 hjem.

MATERIALER

Tændstikker, avispapir, brænde, evt. skumfiduser og Mariekiks.

Banan-løb

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde.

AKTIVITET

Post 1:

Foregår hos den skøre videnskabsmand, som er glad for bananer. Han har derfor krydset et menneske med en banan, så bananen er blevet levende. Nu skal børnene passe den resten af dens levetid

Post 2:

Bananen skal nu have ansigt. Børnene skal nu tegne øjne, næse, mund og (eventuelt) hår

Post 3:

Bananen skal nu have et navn. Derefter skal bananen døbes og posten afsluttes med at der synges en fødselsdagssang for bananen.

Post 4:

Bananen skal tage kørekort. Den placeres på en stol, hvorefter der placeres et barn ved hvert ben. De skal nu løfte stolen og køre "bilen" rundt på en bane(eventuelt efter en person)

Post 5:

Bananen er nu blevet gammel og skal have en stol. Børnene skal fremstille stolen af sugerør og tape.

Post 6:

Bananen er nu desværre død. Derfor skal den begravnes på banankirkegården. Find en gravsten eller lav et kors til graven. Lad børnene selv finde materialerne.

FORKYNDELSE

Læs "Larver og Guldsmede".

MATERIALER

1 banan pr. tumling

Tuscher til at male ansigter på bananerne

En stol

Massere af sugerør

Tape.

Agent-møde

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde. Dette møde er 1 ud af 2.

AKTIVITET

Introducer tumlingene til agentuniverset
De skal lære at gemme sig, være usynlige osv.

Når tumlingene laver følgende figurer, er de usynlige:

Postkasse – laves ved at holde hænderne op til munden og stå helt stille

Træ – armene holdes i en cirkel over hovedet.

Stå helt stille

Sten – rul sammen på jorden

En agent går også på en bestemt måde: Bøj i knæene og tag lange skridt. Det er svært og kræver øvelse!

Lav "agentbriller": En avis med huller i, så man kan kigge ud

Lav hemmelige agentkort: Tumlingene skal selv lave deres eget agentkort med et sejt agent-

navn, nummer og et tegnet billede af dem selv.

Tag børnenes fingeraftryk

Tumlingene skal nu op til agentprøven! De skal gennemføre forhindringsbanen.

Gå en kort tur i området og lad børnene øve sig usynlige, når de ser fremmede folk. De skal øve sig – øvelser gør mester, og de skal mestre agentteknikkerne til næste møde.

FORKYNDELSE

Genfortæl historien om de første kristne og fisken som det hemmelige tegn. Se detmedgud.dk

FORBEREDELSE

Lav en forhindringsbane ved at vikle fiskesnøre rundt om borde og stole. Den skal laves sådan så tumlingene kan kravle igennem, men det skal stadig være svært.

MATERIALER

Gamle aviser

Sakse

Papir

Tuscher

Stempelpude

Fiskesnøre til forhindringsbanen.

Agentprøven

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude. Dette er møde 2 ud af 2.

AKTIVITET

To eller tre ledere klædes ud og tager opstilling på en aftalt rute. Den første leder står ved kredshuset. Når deltagerne lister ud af kredshuset, begynder den første leder at gå. Husk at kigge tilbage en gang imellem, så deltagerne får mulighed for at lege usynlige.

Fortæl deltagerne følgende:

Det er godt, I er kommet! Puslingene har observeret noget meget mystisk, og de tør ikke længere komme til FDF, før der er styr på, hvad det er. Det er heldigt, at I alle har lært, hvordan rigtige agenter opfører sig. Det får I nemlig brug for nu!

Der er igennem længere tid blevet observeret forskellige mørkkledte mænd, som går rundt

med en kuffert. Vi bliver nødt til at finde ud af, hvad der er i denne kuffert. Der er meldinger om, at indholdet kan være farligt for FDFs fremtid.

Hov – se! (peg ud af vinduet) Der er en af mændene – og han har en kuffert med! Skynd jer at følge efter ham, men pas på og vær vågne, de må endelig ikke opdage jer.. Måske kuffer ten skifter hænder undervejs... Se, om I kan få fat i kufferten. Husk nu, hvad I har lært!

Lad tumlingene forfølge kuffertens færd gennem byen. De skal huske at gøre sig usynlige, have deres agentbriller m.m. på. En rigtig agent må ikke afsløres.

Til slut får tumlingene kufferten og består derved agentprøven.

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap.2.

MATERIALER

Agenttøj til de to eller 3 ledere, som skal gå med kufferten

Kuffert.

På skovtur

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude – i en skov.

AKTIVITET

Tag tumlingene med i skoven og forskellige sjove ting.

Hvem finder først 5 forskellige blade?

Leg stilleleg og lydt til skovens mange forskellige lyde. Hvem kan efterabe flest forskellige lyde?

Vælt en træstrub eller vend en sten og find

sjove, mærkelige dyr sammen med tumlingene. De vil elske det!

Lad børnene selv gå på opdagelse i skoven i skumringen. Måske de kan digte en historie ud fra det, de ser og oplever?

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap.3.

FORBEREDELSE

Tumlingene skal have at vide på mødet før, at de skal på skovtur, så de kan tage tøj på efter det.

MATERIALER

Evt. tæpper/siddeunderlag.

Bygge huler

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde.

AKTIVITET

Tumlingene elsker at bygge huler – både ude og inde. Hvem kan bygge den bedste og mest

opfindsomme hule? Styr ikke aktiviteten for meget, men lad tumlingenes fantasi udfolde sig. Gå på besøg i hulerne og udfordr børnenes fantasi med gode spørgsmål til deres byggeri.

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap.4.

MATERIALER

Tæpper/stof
Snor.

FDF fødselsdag!

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Den røde løber er rullet ud, når de prominente gæster ankommer til kredshuset for at fejre FDFs fødselsdag.

Krydr selskabet med diverse skøre taler, tjener-sketches og fjollede selskabslege.

Forslag til lege:

Hvem kan spise flest saltstænger på 1 minut?

Ballondans

Stopdans.

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap. 5.

FORBEREDELSE

Lav en indbydelse, som tumlingene får med hjem til det forrige møde. Giv alle børnene forskellige roller, som de skal klæde sig ud som.

MATERIALER

Saft

Saltstænger

Boller

Balloner

Tjenertøj til lederne.

Tumlinge lege

Dette møde er udarbejdet af Ida Lund Petersen.

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Både ude og inde.

AKTIVITET

FDF mix (en ny udgave af legen frugtsalat):
FDFerne skal stå/sidde i en rundkreds, en person udvælges til at være i midten. Hvert FDFer får nu en titel – pusling, tumling, pilt, væbner osv. Der skal være et par stykker med hver titel. Personen i midten råber en af titlerne højt og FDFerne med denne titel skal bytte plads og det gælder for personen i midten om at nå at tage en af de frie pladser inden en af FDFerne. Hvis der råbes FDF mix skal alle bytte plads. Legen fortsætter så længe FDFerne synes det er sjovt.

Hale tagfat:

Der markeres en bane hvor legen skal leges, størrelsen er afhængig af antal deltagere. Alle børn sætter en hale fast i buksekanten. Det

gælder om at stjæle hinandens haler. Når man mister sin hale er man ude af legen. Den der til sidst har flest haler har vundet legen.

Spring over åen:

De to stykker reb strækkes ud og ligges ved siden med ca. 30 cm mellemrum så det ligner en å. FDFerne placeres på den ene side af åen. De skal nu springe over åen. Herefter flyttes det ene reb så åen bliver bredere og FDFerne skal nu springe over åen igen. Åen bliver efterhånden bredere og bredere. Hvis man kommer til at træde ned i åen "drukner man" og er ude af legen. Efterhånden som åen bliver bredere, så drukner flere og flere FDFere, den der er tilbage til sidst har vundet legen.

FORKYNDELSE

Forkyndelseskassen 12. Lad en af tumlingene vælge en ting og hold den dertilhørende andagt.

MATERIALER

FDF mix: Måtter/stole til at markere siddepladser

Hale tagfat: stofstrimler ca. 30 lange og 5 cm brede

Spring over åen: to stykker reb.

Tumlinge lege 2

Dette møde er udarbejdet af Ida Lund Petersen.

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Legene kan leges både inde og ude.

AKTIVITET

Sæt halen på grisen

Legen går i sin enkelthed ud på at FDFerne på skift får bind for øjnene. Når det er den pågældende FDFers tur, bliver han/hun drejet tre gange rundt om sig selv og bliver udstyret med grisens hale. Det gælder nu om at sætte halen så tæt på det rigtige sted så muligt. Efter Hver FDFers tur markerer man på billedet hvor halen har været sat, således at man efterfølgende kan se hvem der kom tættest på det rigtige punkt.

Den blinde mand

Dette er en meget simpel leg, men som kan være supersjov, hvis man er nogle stykker. Man vælger en FDFer, der skal være "blindt" og giver ham/hende et stor tørklæde om øjnene. Resten tager hinanden i hænderne og danner en rundkreds rundt om den blinde. De kører et par gange rundt, hvorefter den blinde mand skal pege på en af de andre FDFere. Derefter må den blinde mærke på tøj og ansigt og gætte

te hvem han har udvalgt. Hvis han/hun gætter rigtigt, bytter han plads med den gættede FDFer.

Stopdans

Denne udgave af stopdans er lidt anderledes de fleste. Der sættes march og lejr musik på en ghettoblaster (evt. andet musik kan også sagtens bruges). Inden musikken starter får FDFerne en opgave fx: "næste gang musikken stopper, skal du lægge dig på maven, ryggen, sætte dig på sine hænder" osv, kun fantasien sætter grænser. Den som sidst udfører opgaven/har glemt opgaven er ude af legen. Inden musikken igen starter, gives en ny opgave.

FORKYNDELSE

Forkyndelseskassen 12. Lad en af tumlingene vælge en ting og hold den dertilhørende andagt.

MATERIALER

Sæt halen på grisen

Et billede af en gris i omkring a3 størrelse.
En hale til grisen lavet af enten en tegnestift og et stykke garn, eller af et stykke karton og lærertyggegummi.

Den blinde mand
Tørklæde

Stopdans
Ghettoblaster, musik

Lejr for en aften

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Tumlingene gennemgår et helt lejrøgn på en mødeaften.

Alle går i seng, får godnathistorie (forkyndelsen til dette møde) og sover. Herefter spises morgenmad og vaskes op. Herefter leges kat-ten efter musen, kæmpe bordfodbold, se **FDfs legedatabase** og Stå-trold. Der skal smøres

rugbrødsadder til aftensmad og disse skal spises, inden det bliver tid til lejrål og atter sengetid.

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap.6

FORBEREDELSE

Tumlingene skal have at vide, at de skal medbringe en sovepose til dette møde.

MATERIALER

Havregryn
Cornflakes
Mælk
Rugbrød
En smule pålæg.

Lygten i spanden og ræveleg

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Lygten i spanden:

Lederne er fangere. Et sted i terrænet placeres en spand med en tændt lygte i.

Der laves en base, hvor der sidder et par ledere, der skriver sedler til alle deltagerne, hvor den enkelte deltagers navn står på.

Det gælder nu om for deltagerne at få deres seddel med navn på afleveret i spanden uden at blive fanget. Man er fanget når en fangers lyskegle rammer en.

Når man bliver fanget skal sedlen afleveres til fangeren - hvis man når spanden afleveres sedlen her.

Har man ingen seddel skal man tilbage til basen for at få udleveret en ny.

Det gælder om at få så mange sedler, med sit eget navn på, i spanden som muligt.

Ræveleg:

4-5 personer (rævene) udstyres med et signalgivende instrument og placeres i området. Deltagerne (enkeltvis eller i hold) får udleveret kontrolkort og skal herefter finde frem til rævene ved at lytte sig frem. Hos ræven får man klippet/markeret sit kontrolkort.

Man kan evt. lave legen som et pointløb, hvor de der kommer først til en ræv får en pointseddel med mange point, de der kommer sidst får færre point.

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap.7.

FORBEREDELSE

MATERIALER

En masse små sedler

Kuglepen

Spand

Lommelygter

5 (eller flere ting), der kan sige forskellige lyde.

Pynt bussen

Dette møde er indsendt af FDF Aalborg 8. Nr. Tranders.

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde. Dette møde er 1 ud af 2.

AKTIVITET

Klip og klistre julepynt – gerne så stort som muligt, da det er flottest i bussen.

Lav eventuelt lidt adspredelse i form af tumlingens yndlingsleg.

FORKYNDELSE

Manden og konen, der bad Gud til middag (bogen af samme navn eller Fortællinger om Gud og hvermand).

MATERIALER

karton i julefarver
pailletter
lim
klips
klipsemaskiner
scotch-tape.

Pynt bussen

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude (i en bus). Dette møde er 2 ud af 2.

AKTIVITET

På dette møde skal bussen pyntes. Hæng op med aftageligt tape, det bliver busselskabet glad for. Når bussen er pyntet kan I evt. danse kædedans "Nu er det jul igen" ind og ud af bussen, syng et par julesange og hold andagt bag i bussen.

FORKYNDELSE

Fortællinger om Gud og hvermand – Juleevangeliet som hørespil.

FORBEREDELSE

Lav en aftale med busselskabet. Begynd i god tid, da det kan være svært at finde den person, der kan give lov.

Husk at afklare, om I skal betale for at køre med, eller om busselskabet er i julehumør.

MATERIALER

Laminerede skilte med "Denne bus er julepyntet af FDF XX"

Krybbespil

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Udvælg en børnebibel og sikr dig, at det er letforståeligt og evt. med sjove kommentarer. Giv børnene roller (vismænd 1,2 og 3, Josef,

Maria, Kromutter, Engle osv.) Læs historien igennem, så børnene kender den. Lad nu tumlingene agerer og snakke, som den person de er, mens du læser historien.

FORKYNDELSE

Læs juleevangeliet igen og snak om, hvad det betyder, at Jesus bliver født. Syng "Et barn er født" eller en anden julesalme, som de kender.

MATERIALER

Juleevangeliet
Evt. lidt klæd-ud-tøj.

Juleafslutning

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Del tumlingene op i to hold. Holdene skiftedes til at lave havregrynskugler og julepynt. Tag et break i forberedelserne og leg en leg, som tumlingene godt kan lide.

Slut af med at danse om juletræet og spis havregrynskugler.

FORKYNDELSE

Kan tumlingene huske juleevangeliet fra sidste gang? Lad dem genfortælle og hjælpe hinanden med at strikke historien sammen igen.

MATERIALER

Køb ind til havregrynskugler

Brug resterne af materialerne til julepynt fra da I pyntede bussen

Juletræ

Evt. julemusik og højtalere.

Lille Nørd - om harer

Dette møde er indsendt af FDF Aalborg 8. Nr. Tranders.

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde, et møde ud af en række osv.

AKTIVITET

Alle laver hare-ører af gråt karton (en krans karton ca. 5 cm bredt rundt om hovedet, klips sammen, klip 2 lange ører ca. 20 cm. lange, klips på kransen).

Hoppestafet: Hvert barn får benene bundet sammen, der hoppers stafet.

Viden om harer: Fortæl børnene lidt faktuel viden om harer - hvordan ser de ud, hvor store er de, hvor gamle bliver de, hvad spiser de, hvor hurtigt kan de løbe osv.

Find viden på biblioteket eller internettet om harer, fx. www.skolen-i-skoven.dk, www.naturstyrelsen.dk, www.denstoredanske.dk,

www.pattedyrforening.dk, wikipedia.

Gulerodsstafet: Hvert barn skal spise en gulerod - eller et stykke gulerod, de er faktisk forbavsende lang tid om det!

Sæt halen på haren: Børnene får bind for øjnene og skiftes til at sætte en vattot på stor tegning af hare.

Quiz: Dyst om at huske den viden, de har fået. Fangeleg - ræven efter haren (måske også kendt som katten efter musen).

FORKYNDELSE

Skabelsesberetningen fra Johannes Møllehaves Børnebibel (hvor haren tilfældigvis nævnes som et af de skabte dyr)

Imens spiser børnene de sidste gulerødder.

FORBEREDELSE

Finde viden om harer

Lave en quiz

Skrælle gulerødder

Lave prototype for hareører.

MATERIALER

Gråt karton, klips, snor og gulerødder.

Stjernehimlen

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Tag tumlingene med ud at se på stjerne og lær stjernebilleder.

Se evt. Den lille Blå medlemsbog for stjernebilleder eller print udvalgte ud, som tumlingene skal forsøge at finde på himlen.

Der findes også mange apps til smartphones og tablets, der kan vise stjernehimlen og stjernebilleder.

Lad tumlingene tegne stjernebillederne af, som de ser dem på himlen og skriv stjernebilledets navn. Hæng tegningerne op i kredshuset.

Har I tid, kan tumlingene selv finde ”nye” fantasi-stjernebilleder. De kan garanteret finde mange flere end lederne!

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap.8.

MATERIALER

Papir, blyant/tusser, tegnestifter/tape.

Gipsmasker

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde. Dette møde er 1 ud af 2.

AKTIVITET

Tumlingene skal lave gipsmasker to og to sammen. Inden gipsen lægges på ansigtet, smør da ansigtet godt ind i vaseline. Hjælp tumlingene med at undgå, at gipsen kommer i næse og øjne.

Lad masken tørre lidt, inden den tages af tumlingen. Herefter bytter de, så det nu er den næstes tur.

Maskerne skal gennemtørre til næste møde, hvor de males og pyntes.

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap.9.

MATERIALER

Gips

Vaseline

Skåle til vand

Aviser/plastik til afdækning.

Gipsmasker

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde. Dette møde er 2 ud af 2

AKTIVITET

Maskerne, som I lavede sidste gang, skal nu pyntes og males efter alle kunstens regler.

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap. 10.

MATERIALER

Forskellige farver maling
Pailletter
Farvede fjer
Perler
Lim.

Besøg i kirken

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde i sognets kirke.

AKTIVITET

Beskrivelse af aktiviteten, poster m.m.

FORKYNDELSE

Spørg på forhånd præsten om denne vil varetage forkyndelsen til dette møde.

FORBEREDELSE

Lav i god tid en aftale med præsten om en rundvisning i kirken. Fortæl, at I gerne vil se de seje steder i kirken (tårnet, krypten m.m).

MATERIALER

Sovepose-møde

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Forskellige soveposelege:

Sovepose-løb (ligesom sækkeløb).

Slangerne – sno dig som en slange slalom rundt om stolene

Soveposefodbold

Soveposesang – lav et band og syng og spil i soveposerne.

FORKYNDELSE

Forkyndelseskassen 12. Lad en af tumlingene vælge en ting og hold den dertilhørende andagt.

MATERIALER

Refleksløb

Dette møde er indsendt af FDF Aalborg 8. Nr. Tranders.

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Refleksløb: Hæng 10 reflekser med en mærkning på (et tal, bogstav, dyr el.lign.) op i området omkring mødestedet. Lav hold på fx. 3 personer. Med deres lommelygter skal børnene lede efter reflekserne i mørket og komme tilbage til løbslederen og fortælle, hvad de har fundet. Løbet stopper, når 3 hold har fundet alle 10 reflekser.

Find først-leg: Giv holdene til opgave at finde en ting udenfor. Første hold retur med rigtig ting har vundet. Derefter gives næste opgave. Find: Sten, pind, blad, bær, dyr. Kan afpasses efter omgivelser og årstid.

Tegne i mørke: Alle sidder ved borde og får udleveret papir og en blyant. Lyset slukkes, og børnene får et par minutter til at tegne en bestemt ting. Tænd lyset og beundr hinandens værker. Det kan være en mand, et hus, en elefant osv.

Føle i mørket: Sid i en rundkreds i mørket og send ting rundt. Ingen må sige noget, før alle har mærket genstanden. Kan I gætte, hvad det er? Vælg fx 5 ting fra kredshuset.

Afslutning: Snak om hvad børnene har oplevet. Hvordan var det at gå ude i mørket? Var I bange? Hvorfor/hvorfor ikke? Hvordan var det at tegne/føle i mørket - oplever man ting på en anden måde? Osv.

FORKYNDELSE

Skal helst foregå i et mørkt/dunkelt lokale
Lave et kors på gulvet af fyrfadsllys
Lyset (1) fra www.detmedgud.dk

MATERIALER

10 reflekser
Papir og blyant til alle
Fx 5 ting til følekims
Fyrfadsllys til andagt.

Brætspil på liggeunderlag

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde. Dette møde er 1 ud af 2.

AKTIVITET

Del tumlingene ind i hold a 3-4 personer. De skal nu opfinde deres eget spil. Hjælp dem lidt på vej med at spørge ind til, hvilke spil de godt kan lide, hvad kan de godt lide ved det, hvad er det sjoveste osv. Tegn først spillet på et stykke papir og lad dem skrive reglerne for spillet

ned. Herefter tegnes spillet over på et liggeunderlag, så det bliver i stor størrelse.

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdrag, kap.11.

FORBEREDELSE

Køb billige liggeunderlag. Kan oftest fås i Jysk, Bilka eller lignende.

MATERIALER

Liggeunderlag
Papir
Sprittuscher
Kuglepenne.

Brætspil på liggeunderlag 2

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde. Dette møde er 2 ud af 2.

AKTIVITET

Lad tumlingene færdiggøre deres spil fra sidste gang. Holdene præsenterer deres spil for hinanden. Herefter kan tumlingene prøve hinandens spil.

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap. 12.

MATERIALER

Tumlingenes tryllerier

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde. Dette møde er 1 ud af 2.

AKTIVITET

Se mødets beskrivelse på **PDFs mødedatabase**.

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdrag, kap. 13.

MATERIALER

Se beskrivelsen på hjemmesiden.

Tumlingenes tryllerier

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde. Dette møde er 2 ud af 2.

AKTIVITET

Se mødets beskrivelse på [FDFs mødedatabase](#).

FORKYNDELSE

Frederiks flyverdragt, kap. 14.

MATERIALER

Se beskrivelsen på hjemmesiden.

Pandekager på dåse

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde.

AKTIVITET

Med sømmene slås ”lufthuller” i dåsen (pas på, at dåsen ikke bliver skævt), så fyrfadslyset kan få ilt til at brænde. Sæt fyrfadslys og dåse på en tallerken (dåsen skal vende omvendt, så der kan bages pandekager på dåsens bund) og lad lyset varme bunden op. Når bunden er varm, kan der bages pandekager på bunden. Hav en leg eller to klar, mens bundene varmes op.

Konkurrer evt. på, hvem der kan lave den flotteste, skøreste, fineste motiv-pandekage.

FORKYNDELSE

Kongen og Blomster-pigen (Gud og hvermand s.63).

FORBEREDELSE

Børnene skal have at vide, at de skal have en konserverdåse med til mødet
Lav pandekagedej.

MATERIALER

Ingredienser til pandekagedej
Fyrfadslys
Søm
Hammer
Tallerkner.

Masterchef Hovedret

Dette møde er udarbejdet af Lars Sørensen

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde. Lære lidt om hygiejne, og om at lave mad i et køkken.

AKTIVITET

Børnene skal lave deres egen lille pizza med de ting de selv bedst kan lide.

Inden I går i gang, snakker I kort om hygiejne i et køkken.

Hygiejneråd

Vask hænder jævnligt og altid efter toiletbesøg og før madlavning

Vask redskaber jævnligt

Ryd op efter dig

Tør bordet af jævnligt

Brug to baljer til hånd- og opvask, én til at skylle og én til at vaske i

Brug kun viskestykker til at tørre rene ting

Hold madvarerne tildækket

Vask altid redskaber når de har været i kontakt med rå kød

Adskil rå kød og grøntsager

Gennemsteg hakket kød, fisk og fjerkræ

Vask og skyl grøntsager i koldt vand

Arbejd roligt, når du bruger knive og har kogende vand, ild eller andre varme ting omkring dig.

Lav enten dejen selv i forvejen, eller køb færdiglavet dej.

Alle ingredienser klargøres.

Dejen laves til små runde pizzaer som de så selv fylder på.

Pizzaerne bages, og imens dækkes der bord og vaskes op.

FORKYNDELSE

Detmedgud.dk – fem brød og to fisk.

FORBEREDELSE

Der skal købes ind til pizzaerne.

MATERIALER

Fyld til Pizza, her er det kun fantasien der sætter grænsen:

Pizza bund(enten færdiglavet dej, eller man laver den selv)

Tomatsauce, ost, skinke, løg, bacon, peberfrugt, tomat, ananas, hakket oksekød (steg gerne inden det bruges).

Masterchef Dessert

Dette møde er udarbejdet af Lars Sørensen

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Inde

AKTIVITET

Beskrivelse af aktiviteten, poster m.m

De skal lave en dessert som skal serveres på et veldækket bord

Lav din egen yndlings is.

Grundopskrift på is

4 portioner.

Ingredienser:

4 pasteuriserede æggeblommer

1/2-1 dl Sukker

2 dl mælk

1 1/2 dl piskefløde

1 dl Glukosesirup

Smagsvarianter der er masser af muligheder, her er et par forslag

2 spsk. Vaniljesukker

3 spsk. kakao, finthakkede mandler/nødder og små skumfiduser

2-3 dl mosede bær eller

2 dl finthakket chokolade.

Pisk æggeblommer og sukker sammen.

Kog mælk, fløde og glukosesirup op.

Pisk æggemassen ned i den varme men ikke kogende mælkeblanding.

Sigt massen gennem en finmasket si.

Tilsæt smag.

Frysning af is

Den blandede ismasse hældes i den lille frysepose.

Luk den lille pose godt til

Isternerne fyldes i den store pose, og så putter du den lille pose i den store.

Saltet hældes på isternerne sammen med lidt vand. Ryst den store pose godt i 5 min.

Pak eventuelt posen ind i et viskestykke eller tag vanter på.

FORKYNDELSE

Detmedgud.dk – Betesda Dam

FORBEREDELSE

Lav mange isterner, og så lave nogle flere isterner

Køb ind, se i opskrift hvad der skal bruges til isen.

Op i materiale listen hvad der skal bruges til at fryse isen med.

MATERIALER

Til indfrysning skal der pr barn være

2 Fryseposer; en stor og en lille

200 g isterner

50 g køkkensalt

Vand.

Musik og lyde i naturen

Dette møde er udarbejdet af Lærke Støvring

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Aktiviteterne foregår ude. Dette møde er 1 ud af 3.

AKTIVITET

Det er meningen at børnene skal få øjnene op for at musik og lyde ikke kun er noget vi som mennesker producerer, men at lyde også findes i naturen.

Start med at snakke lidt med tumlingene om lyde i naturen.

Emnerne kunne fx være:

- 1) Hvilke lyde er der i naturen? Og naturen lave musik?
- 2) Lyt til fuglestemmer fx "1 2 3 4 5 6 syyyv" (Gulspurv), "det kan jeg sig lige så tit det skal være" (Bogfinke)
- 3) Hvilke andre dyr kan lave lyde/musik/sang?
- 4) Gengiv forskellige dyrelyde sammen med børnene.

5) Hvorfor suser det mellem træerne og hvordan lyder en å?

Spil "De 4 årstider" af Vivaldi, lidt fra hver årstid eller en enkel årstid og snak med børnene om hvilke associationer de får når de hører musikken. Lad dem tegne en tegning mens de hører musikken og snak om tegningerne af årstiderne.

Er der forskel på lyde i naturen om vinteren og om sommeren?

Tag ud i naturen fx en skov, og oplev lydene der. Optag hvis det er muligt lydene og afspil dem for børnene igen. Ellers skriv ned hvilke lyde i hørte/hvilke lyde der er i natur og skov. Kan børnene huske hvilke lyde der var hvad? Lydene der optages kan bruges på det sidste møde om musik: musikløb.

FORKYNDELSE

Lav andagten "Gud og naturen 1" fra detmedgud.dk

FORBEREDELSE

Find optagelser af fuglelyde eller andre dyrelyde.

MATERIALER

"De 4 årstider" af Vivaldi, papir, farver, optager/mobil.

Musik og lyde i byen

Dette møde er udarbejdet af Lærke Støvring.

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Bygger videre på forrige møde hvor tumlingene lærte om lyde i naturen. Dette møde er 2 ud af 3.

AKTIVITET

Børnene skal lære byens lyde at kende.

Start med at snakke med tumlingene om lyde og musik i byen. Emner og spørgsmål kunne være:

- 1) Hvordan lyder en by?
- 2) Kan man synge til støj?
- 3) Lyt til bystøj.
- 4) Hvilke ting har i derhjemme som laver en lyd?

Tænd for et elektrisk apparat fx en håndmixer.

Kan man lave musik med den?

Find nu en masse elektriske apparater der siger sjove lyde. Fx kaffemaskine, el-tandbørste eller

blender. Lad en leder styre aktiviteten og være dirigent. Hvert barn har et apparat hver. Det er nu op til lederen at bestemme hvilke apparater der tændes hvornår, så der kommer et musikstykke ud af det.

Find også gerne andre køkkenting som kan lave lyde og der kan spilles på fx gryder, grydelåg og skeer.

Børnene skal nu på en lille skattejagt rundt i byen for at finde lyde. De skal finde så mange lyde som muligt og skrive dem ned eller optage dem på mobilen. Se hvor mange lyde i kan finde?

Lyde kan fx være: bilstøj, kirkeklokker, bib-lyd ved fodgængerfelt, tog eller sirener.

Lydene kan bruges på næste møde: musikløb.

FORKYNDELSE

Andagten "Gud og naturen 2" fra detmedgud.dk

FORBEREDELSE

Forbered nogle spørgsmål til starten af mødet.

MATERIALER

Lyd af by findes fx på nettet. Elektriske apparater. En mobil eller optager til at optage lyde med.

Musikløb om natur og by

Dette møde er udarbejdet af Lærke Støvring.

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Mødet afholdes udenfor. Dette møde er 3 ud af 3.

AKTIVITET

På dette møde skal tumlingene på musikløb hvor de samler op på den viden som de har fået gennem de to foregående møder omkring musik i naturen og i byen.

Løb med 5 poster i alt. På hver post får holdet udleveret en brik fra et større billede når de har løst opgaven. Når de har løst alle opgaver har de 5 brikker. Brikkerne sættes sammen og danner nu et billede af et instrument som de skal gætte hvad er.

Poster:

- 1) Lyt. Forskellige lyde bliver afspillet på en mobil/cd (brug gerne lydene som blev optaget på de 2 forrige møder). Hvilke lyde stammer fra naturen og hvilke fra byen?
- 2) Lydspil. 5 billeder og 5 lyde som passer

sammen 2 og 2. Børnene hører lyden og skal nu pege på det billede som passer til.

3) Lav dyrelyde. Lederen nævner et dyr og børnene skal nu lave den lyd som dyret siger.

4) Kimsleg. Der ligger 10 ting som hver kan lave en lyd/musik, nogle fra naturen andre fra byen. Børnene skal nu se tingene i et par minutter og så bliver de dækket til. Børnene skal nu huske hvilke ting der var og evt. sige hvilke lyde de kan lave.

5) Find en lyd. Børnene får 5 minutter til selv at finde noget enten ude eller inde som kan lave en lyd. De skal komme tilbage og vise den ting de har fundet.

FORKYNDELSE

Andagten "Alle er gode til noget" fra detmedgud.dk

FORBEREDELSE

Sæt de 5 poster op.

MATERIALER

Forskellige lyde fra byen og naturen fx bilstøj, tog, blæst, vand osv. Brug meget gerne de lyde som blev optaget på de to forgående møder.

10 ting som kan lave lyde, viskestykke.

5 billeder og fem lyde som passer sammen 2 og 2. Billeder og lyde skal være af ting fra byen og naturen som laver bestemte lyde.

Fotoløb i byen

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Løbet laves ved, at man tager et billede af, hvor posten er placeret. Holdene skal finde posterne ud fra billederne. Ved bestemmelsesstedet er

der et nyt billede. Tag billeder af steder/ting i byen, som tumlingene kender.

FORKYNDELSE

Forkyndelsesmaterialet ”12” –tema om Foto (Vælg aktivitet 1).

FORBEREDELSE

Tag på forhånd billeder og hæng dem op på ruten.

MATERIALER

Fotos.

Glidebane!

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude.

AKTIVITET

Læg presseningen ud på en skråning eller en græsplæne. Fyld sæbevand på og lad tumlingene lege løs.

Forslag til lege: Stafet, bowling

FORKYNDELSE

Forkyndelsesmaterialer ”12”. Lad en af tumlingene vælge en ting fra kassen og fortæl den tilknyttede historie.

FORBEREDELSE

Tumlingene skal vide, at de enten skal have badetøj eller regntøj med.

MATERIALER

Pressening

Sæbspåner/billig sæbe på flaske

Vand.

Blepaintball

PROGRAM

- Velkommen og sang
- Aktivitet
- Forkyndelse
- Afslutning

RAMME

Ude/inde, et møde ud af en række osv.

AKTIVITET

Del tumlingene i hold a 4-5 personer. Lav huller i plastikposerne og giv tumlingene dem på.

Bind en ble på maven og en på ryggen. Sugesisden skal vende ud af.

Det gælder nu for holdene om at skyde på hinanden bleer ved hjælp af de fyldte plastiskflasker. Vinderholdet kåres ved at veje bleerne,

når kampen er slut. Det hold, hvis bleer vejer mindst, har vundet, da de er ramt mindst.

FORKYNDELSE

Forkyndelsesmaterialer ”12”. Lad en af tumlingene vælge en ting fra kassen og fortæl den tilknyttede historie.

MATERIALER

Affaldssække, sorte og hvide – til at markere holdene

Masser af bleer

Tomme plastikflasker med låg

Søm

Hammer

Vand.

Allehelgens

PROGRAM

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

RAMME

Både inde og ude.

AKTIVITET

Starter inde med at lave lygter. Mens bliver der fortalt om hvad Allehelgens er.

Lygterne kan enten laves af mælkekartoner, som man skærer toppen af og skærer en stor firkant ud i hver side, hullerne i siderne dækker, man med silkepapir. I toppen sættes en hank af ståltråd. Nede i sættes et fyrfadsls. Eller lygterne kan være syltetøjsglas, tumlingene kan male på glassene og der laves en hank af ståltråd. Nede i sættes et fyrfadsls.

Når lygterne er færdige, går man en tur på kirkegården og er helt stille og kigger på gravsteder.

Hvis der er meget tid når man kommer tilbage kan man slutte af med varm kakao.

FORKYNDELSE

Indgår som en del af mødet.

FORBEREDELSE

Skaffe mælkekartoner eller syltetøjsglas. (Børnene kan selv have en med hver)

Købe kakao

Evt. aftale med kirken om at have åbent til kirkegården, hvis den lukkes af om aftenen.

Orienter dig om, om nogen af tumlingene fornyeligt har mistet nogen, så du er forberedt på, hvis der opstår problemer pga. dette.

MATERIALER

Sakse

Ståltråd

Mælkekartoner eller syltetøjsglas

Silkepapir

Tusser, maling, lim eller lignende til at pynte glassene.

Næstekærlighed

PROGRAM

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

RAMME

Mødet går ud på at tumlingene skal hjælpe hinanden.

AKTIVITET

Hjælpe med at spise. Den ene har bind for øjnene og skal made den anden, som ikke må bruge sine arme. Brug en affaldssæk med hul i bunden til at komme over den, der skal makes.

Hospitalsleg. To er syge (fangere) og skal smitte de andre. Når man er blevet smittet, lægger man sig ned. Nu skal der komme fire raske og bære den syge til hospitalet. Når personen har været på hospitalet og er blevet rask, løber personen videre. På hospitalet kan der være en læge eller to som kilder for at gøre personen rask.

Kramme-ståtrold. En eller to er fangere. Når man bliver fanget stiller man sig med armene

ud til siden, som når man vil til at give et stort kram. For at blive befriet skal man have et kram og så er man med i legen igen.

Rundbold i par. Alm. Rundbold, hvor man to og to bliver bundet sammen i det ene ben, nu skal man så hjælpe hinanden rundt på banen og hjælpe hinanden med at skyde til bolden.

Dødbold/stikbold i par. På samme måde som med rundbold, bare som dødbold/stikbold.

FORKYNDELSE

Fortællingen om den barmhjertige samaritaner.

FORBEREDELSE

Mad til at made med.

MATERIALER

Tørklæde til at binde for øjnene

Affaldssæk

Mad – f.eks. havregryn med mælk på eller flødebolter

Markering af bane og hospital

Rundboldbat og bold

Snor til at binde benene sammen

En bold til dødbold/stikbold.

Litteraturliste

Til forkyndelsen er brugt følgende bøger:

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

Fortællinger om Gud og Hvermand. Skrevet af Jakob Rønnow

detmedGud.dk – tværorganisatorisk webside om forkyndelse

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

Pilte Peter. Skrevet af Marianne Vangsgaard Torbensen

Trosbekendelsen – et spadestik dybere. Skrevet af Susanne Chordt Hansen

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

Larver og Guldsmede. Skrevet af Doris Stickney. Unitas Forlag

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