



# Sommerlejr materiale 2019

**FDF**

FRIVILLIGT  
DRENGE- OG PIGE-  
FORBUND



### Kære leder

Du sidder med inspirationsmaterialet til årets sommerlejr 2019. Materialets aktiviteter er primært rettet mod puslinge, tumlinge og pilte, men kredsens større børn vil også kunne få gode oplevelser ud af aktiviteterne. Gennem sommerlejren vil børnene hver dag rejse tilbage i tiden til industrialiseringen og opleve nye sider af den buldrende udvikling, som perioden førte med sig.

Temaet for materialet er altså en rejse i tiden. Børnene skal forhindre en tidsrejsende i at ændre historiens forløb ved at hjælpe kendte personer med at opfinde og stifte vigtige elementer, som har været med til at lægge fundamentet for det samfund, vi kender i dag. Personerne vil give børnene spor, som de kan bruge i jagten på de andre tidsrejsende, som de til sidst vil skulle stoppe.

Materialet er udarbejdet af Katrine Fischer, Simon Jensen Dahl og Jeppe Sølvberg Strauss. Foto Christian Kyed, Thomas Heie Nielsen

# Indhold

Forkyndelse	4
Tjekliste: Før I skal afsted på sommerlejr	4
Forslag til ugeplan	4
<b>Temaet, kendetegn og gode råd</b>	<b>4</b>
Det frie valg	4
Udklædning og industrialiseringens byer	4
Den tidsrejsende eventyrer / fortælleren	4
De seks hjælpere / skurken	5
Spor	5
Tidsrejserne	5
Leg med	5
Lederfællesskab	5
<b>Aktivitetsbeskrivelser</b>	<b>5</b>
Dag 1: Tidsmaskinen	5
Dampmaskinen	6
Telefonen	8
Demokratiet	9
Fabrikkerne	11
Dag 6: FDF og jagten på skurken	13
<b>Bilag</b>	<b>14</b>
Kodenøgler	15
Koder til telefonen	15

## Forkyndelse

Til alle aktivitetsforslag er der tilknyttet en andagt. Andagterne er tænkt til at kunne afholdes som afslutning på dagens aktiviteter inden aftensmaden. Det giver børnene mulighed for at fordybe sig og falde til ro, inden der skal spises aftensmad. Andagterne består af en fortælling fra Biblen, en aktivitet, en samtale og en sang. Fortællingen her i materialet er direkte refereret fra Biblen, men I kan med fordel bruge jeres favorit børnebibel til at fortælle fra i stedet. Start også dagen med et morgenritual, hvor I eksempelvis synger den samme morgensamle og beder en morgenbøn. I kan bruge "Græsset er vådt", der er nummer 73 i March og lejr og "Fader vor" til morgenritualet.

### Gode råd til andagter:

- Hold jer til at lave det, I er komfortable med. I behøver ikke gøre det vildere, end I selv synes, I kan håndtere
- Tro på jer selv. I kan sagtens holde andagter
- Find et godt andagtssted på lejren, hvor I kan samles på en måde, som skaber ro og plads til samtale og aktivitet. Det kunne for eksempel være i eller omkring tidsmaskinen
- Brug flere sanser, så børnene ikke kun skal lytte til fortællinger. Andagternes aktiviteter hjælper jer med dette.
- Find nogle gode ritualer at indlede og afslutte andagten med. I kan for eksempel tænde lys, ringe med en klokke, være stille sammen eller bede en bøn

## Tjekliste: Før I skal afsted på sommerlejr

Måske har du ikke stået i spidsen for en sommerlejr før, eller måske er det sjette gang. Uanset hvad kan det være rart med en oversigt over, hvilke ting du skal overveje at gøre, inden I skal afsted.

- Præsentere temaet for de andre ledere
- Fordele ansvar og opgaver i ledergruppen
- Udarbejde et budget
- Planlægge transport til og fra lejrstedet
- Få lavet en tilmelding og få den ud til alle børn
- Afholde informationsmøde for forældre – herunder eventuelle forældreopgaver
- Udarbejde materialeliste
- Lave pakkedag til deltagerne
- Lave deltagerbrev med info til forældre
- Lave materiale-pakkedag samt indkøb og pakke det
- Lave deltagerliste
- Koordinere køkken - eventuelt holde møde med tanter
- Eventuelt danne bordhold
- Fordele sovepladser

## Temaet, kendetegn og gode råd

Dette afsnit vil give dig en mere dybdegående forklaring på materialets temaramme, og hvordan du kan gøre temaet så gennemført som muligt. Langt de fleste dele af dette afsnit er nice-to-have og vil være med til at skumme fløden lidt ekstra.

### Det frie valg

De fire store temadage kan som udgangspunkt placeres i den rækkefølge, I ønsker. Det er altså underordnet, om I vælger fagbevægelsen før demokratiet eller telefonen til sidst. De eneste to dage, hvor rækkefølgen er væsentlig, er dag et og seks, da tidsmaskinen skal bygges, og skurkene skal fanges. Er I en kreds med mange ledere og mange børn, kan I endda vælge at sætte de fire temadage som sidestillede, så børnene besøger hele industrialiseringen på samme tid, men laver forskellige ting. På den måde vil nogle børn møde James Watt og hjælpe ham med dampmaskinen, mens andre vil møde Kong Frederik VII på samme tid.

### Udklædning og industrialiseringens byer

Hvis I vil understrege oplevelsen, ved at tage tilbage i tiden til industrialiseringen, er udklædning ét af de første steder, I kan starte. Beklædningen i industrialiseringen var, hvad vi i dag vil beskrive som formel. Mændene gik ofte i busker, skjorte, vest, frakke og hat, mens kvinderne ofte bare kjoler og forklæder. Søg eventuelt på Google efter mere inspiration. Nogle af de ting, der fyldte bybilledet, var de mange fabrikker og tætbyggede huse. I kan derfor pynte lejren med skorstene og hjul, der kunne have siddet på én af fabrikernes maskiner.

### Den tidsrejsende eventyrer / fortælleren

For at få børnene med tilbage til industrialiseringen er der behov for en stærk karakter, som kan motivere og engagere børnene. Lederen, I vælger til at være den tidsrejsende eventyrer, vil være temarammens drivkraft. Denne rolle skal fortælle børnene, hvad der er på spil, hvis historien kommer til at ændre sig og samtidig skal vedkommende sætte rammen hvor, hvem børnene skal hjælpe den pågældende dag. Eventyren har før lejren bygget sin egen tidsmaskine. Ved en rejse tilbage til sidste sommer opdagede han/hun, at nogen havde pillet ved tidens gang. På turen tilbage til nutiden gik tidsmaskinen i stykker. Derfor skal børnene hjælpe med at bygge en ny. Find selv på et navn til den tidsrejsende eventyrer.

Forslag til ugeplan							
	Dag 1	Dag 2	Dag 3	Dag 4	Dag 5	Dag 6	Dag 7
<b>Formiddag</b>		Dampmaskinen	Telefonen	Demokrati	Fabrikkerne	FDF	Oprydning
<b>Middag</b>	Ankomst	Frokost og siesta	Frokost og siesta	Frokost og siesta	Frokost og siesta	Frokost og siesta	Farvel og tak for denne gang
<b>Eftermiddag</b>	Tidsmaskinen	Dampmaskinen	Telefonen	Demokrati	Fabrikkerne	Skurken	
<b>Aften</b>	Lejrbål		Lejrbål		Lejrbål		



	Hjælper 1	Hjælper 2	Hjælper 3	Hjælper 4	Hjælper 5	Hjælper 6
<b>Hårfarve</b>	Sort	Brun	Hvid	Rød	Blond	Lilla
<b>Yndlingsfarve</b>	Rød	Gul	Grøn	Lilla	Orange	Blå
<b>Yndlingsret</b>	Stegt lever	Svinehjerter	Kinaradiser	Jordnødder	Torskerogn	Rosenkål
<b>Bopæl</b>	Ribe	Svendborg	Rødby	Vrå	Hanstholm	Hammel
<b>Skostørrelse</b>	39	41	49	40	41	39

## De seks hjælpere / skurken

Den tidsrejsende eventyrer har en række hjælpere, som hver dag vil rejse med børnene tilbage i tiden. Af disse seks hjælpere er den ene den store skurk, som børnene til sidst skal fange. I kan selv vælge, om børnene skal møde de seks hjælpere på de forskellige aktivitetsdage, eller om hjælperne kun skal præsenteres som mulige mistænkte. Når børnene er færdige med at hjælpe en af aktivitetsdagens hovedpersoner, får de udleveret et spor, som kan hjælpe dem med at finde ud af, hvem skurken er. Hvert spor vil give børnene mulighed for at udelukke én af de seks hjælpere. Herunder er en tabel med de kendetegn, hjælperne har. Find selv på navne til de seks hjælpere.

### Spor

#### Dag 2

Skurken kan ikke fordrage orange

#### Dag 3

Skurken kan ikke tåle jordnødder

#### Dag 4

Skurken har ikke sort hår

#### Dag 5

Skurken har aldrig boet i Svendborg

#### Dag 6

Skurken bruger størrelse 39 i sko

## Tidsrejserne

Hver eneste dag skal børnene rejse tilbage til industrialiseringen og efter andagten er idéen, at børnene skal rejse tilbage til nutiden for at spise og overnatte i lejren. Det giver jer mulighed for at iscenesætte næste dags aktiviteter ved morgenmaden og afslutte dagens aktiviteter efter forkyndelsen, hvor tidsmaskinen bliver opladet.

## Leg med

Vi vil opfordre til, at man lever sig ind i de roller, man har i de enkelte aktiviteter. Børn elsker voksne, der leger med og har noget på hjerte. De vil gerne lege med, hvis I også leger

med. Tænk også gerne flere små lege ind i løbet af dagen, som I ved børnene nyder at lege med jer. På den måde får I også holdt nogle pauser fra programmet og giver jer selv tid til bare at være på sommerlejr.

## Lederfællesskab

Derudover vil vi gerne opfordre til at pleje jeres lederfællesskab på lejren - også gennem legen. Alle kender det: Dagen har været lang - muligvis er alle posterne druknet i det danske sommervejr, og vi vil allerhelst hurtigt i seng. Men her har du som lejrchef/planlægningsgruppe en vigtig rolle i forhold til at opfordre til, at de voksne også leger sammen. Medbring for eksempel brætspil eller brug aktiviteter fra quizshows som "Rundt på gulvet" eller "Klipfiskerne" til at underholde hinanden efter børnenes sengetid.

## Musik

Har I ikke nogen med på lejren, som kan spille på en guitar eller lignende, så kan flere af sangene fra March og lejr streames på forskellige musiktjenester.

## Aktivitetsbeskrivelser

### Dag 1: Tidsmaskinen

Efter ankomsten til lejren er første skridt at få involveret børnene i temarammen, opridsse temaets konflikt, introducere dem til den tidsrejsende eventyrer og få bygget en tidsmaskine. Her er der også mulighed for at fortælle børnene, at verden ikke altid har set ud som den gør nu.

### Eftermiddag

#### Introduktion til temarammen

Her er det første gang den tidsrejsende eventyrer møder børnene. Eventyreren skal fortælle børnene, at han/hun har været tilbage i tiden, hvor vedkommende har opdaget, at nogen har pillet ved tiden, og at historien er ved at blive en stor omgang rod. Eventyreren har også fundet ud af, at problemet er opstået i industrialiseringen, hvor mange kendte personer er i stå med deres projekter. Eventyrenes tidsmaskine er desuden gået i stykker, og børnene skal hjælpe med at bygge en ny, før de kan rydde op i historien.

## Byg en tidsmaskine

Eventyren har brug for en stor tidsmaskine, som kan rumme alle børnene. Brug derfor et samlingstelt eller lejrens spisesal som ramme for tidsmaskinen. Tidsmaskinen bliver lejrens store fikspunkt for aktiviteter, temafortælling og andagter. Tidsmaskinen kører på den energi som samles, når børnene er til andagt, så det er vigtigt at lade tidsmaskinen op hver dag. Tidsmaskinen skal også pyntes både indvendigt og udvendigt. Indvendigt kan I for eksempel lave kontrolpaner af papkasser og en masse ure, som I kan hænge op. Da I skal rejse tilbage til industrialiseringen, kan I med fordel pynte tidsmaskinen udvendigt med store tandhjul, skorste- ne og forsøge at få den til at ligne en stor fabrik.

## Hvem er skurken?

Når først tidsmaskinen er samlet, er det tid til den første samling med eventyreren. Her skal børnene fortælles, at eventyreren er overbevist om, at det er én af de seks hjælpere, som er skurken bag ændringen i tiden. Eventyreren har lavet en liste over hjælpernes karaktertræk, som præsente- res for børnene. I kan med fordel have lavet oversigten på et stort stykke pap, så børnene kan krydse af, når de ikke længere mistænker en af hjælperne.

## Andagt

### Fortælling

Skabelsesberetningen – 1. mos 1, 1-31

### Aktivitet

Del de forskellige dage i skabelsesberetningen ud til forskel- lige børn og lad dem tegne en tegning til en fælles tegnese- rie, som efterfølgende kan hænges op i eller på tidsmaski- nen.

### Samtale

Tal med børnene om, hvad de har tegnet i deres tegneserie, og hvorfor de har valgt lige netop det, der er blevet tegnet. Spørg ind til hvad de tænkte over, da de valgte motiverne.

### Sang

Da jeg blev skabt – March og lejr nummer 58

## Dampmaskinen

En af de store opfindelser, som skurken vil forhindre, er dampmaskinen. Børnene skal derfor rejse tilbage i tiden og besøge James Watt, som er i gang med at undersøge, hvordan vand opfører sig, når det bliver udsat for forskellige eksperimenter. Dagens aktiviteter er en række forsøg som I kan fordybe jer i og eksperimentere med som dagen skrider frem. Vælg derfor selv, hvad I gerne vil lave med børnene om formiddagen og eftermiddagen af de følgende forslag. Har I tid i overskud, og hvis vejret er til det, passer en vandkamp også godt ind denne dag.

## Hvor hurtigt kan vand koge?

For at gøre dampmaskinen så effektiv som muligt, skal Watt bruge jeres hjælp til at undersøge, hvordan man hurtigst får vand til at koge.

### Materialer

- › o bålgrøder og et låg
- › To almindelige gryder og et låg
- › Brænde
- › Optændingsmateriale
- › Stopur (for eksempel på en telefon)
- › Eventuelt elektriske kogeplader

### Sådan gør I

Tænd et bål inden aktiviteten skal til at i gang. Lad børnene fylde de fire gryder med lige meget vand, og fortæl at de nu skal koge vandet. To af gryderne skal på bålet, og to af gry- derne skal på kogeplader. En af gryderne på hvert varmestød vil få låg på, og en af gryderne vil være uden låg. Børnene skal nu gætte på hvad der hurtigst kommer op at koge, og tage tid på hvor lang tid det tager. Prøv at eksperimentere med, hvor lang tid det tager at få vandet til at koge - ud fra hvor meget vand, der er i gryderne.

## Kan man lave is uden en fryser?

Når først dampmaskinen kører, er det også nødvendigt at kunne køle ting ned igen, men Watt har ingen fryser. Hjælp ham med at undersøge, om man kan få vandet til at fryse samtidig med, at I laver lækker is.

### Materialer

- › Isterninger
- › Mælk
- › Vaniljeessens
- › En lille og en stor frysepose
- › Salt
- › Sukker
- › Skihandsker

### Sådan gør I

Bland mælk, sukker og vanilje i den lille frysepose. Luk posen og rysten den, så ingredienserne bliver godt blandet sammen. Læg den lille pose ned i den store pose og fyld den store pose med isterninger. Fyld en masse køkkensalt i den store frysepose, mindst 1/3 af isterningernes masse. Luk posen og ryst i cirka 5 minutter.

› **Læs mere på** <https://testoteket.dk/tildinundervisning/simpel-ismaskine>

## Byg en dampbåd

En af de ting, Watt var inspireret af, var både. Han har fundet en model af en dampbåd, som han gerne vil have jer til at efterprøve.

## Materialer

- › Øl/sodavandsdåse
- › Hurtigtørrende lim
- › Silikone
- › To sugerør med knæk
- › Malertape
- › Saks
- › Hobbykniv
- › Flamingobakke
- › Lagkagelys
- › Stanniol
- › Kreditkort
- › Trælineal
- › Limpistol
- › Elastikker
- › Balje
- › Skabeloner

› **Læs mere på** <https://sciencetoymaker.org/wp-content/uploads/2018/02/Putt-Putt-Boiler-Pattern-1.pdf>

<https://sciencetoymaker.org/wp-content/uploads/2018/02/Putt-Putt-Foam-Pattern-1.pdf>

## Sådan gør I

At lave en dampbåd er en større og lidt krævende opgave. Aktiviteten vil kræve en del hjælp fra ledere, specielt til puslinge og de små tumlinge, men det kan sagtens lade sig gøre.

› **Læs mere på** <https://testoteket.dk/tildinundervisning/dampb%C3%A5d>

## Byg vandbaner

For at få dampmaskinen til at virke, skal der flyttes en masse vand, og det er besværligt uden rør. Hjælp Watt med at flytte vandet så nemt som muligt.

## Materialer

- › Forskellige rør
- › Tape
- › Aviser
- › Spande
- › Strandlegetøj

## Sådan gør I

Lav en forhindringsbane af bestemte steder vandet skal løbe igennem. Få børnene til at forbinde rør og lave forskellige mekanismer, der kan flytte vandet. Lav for eksempel udfordringer, hvor vandet skal flyttes højere op, og derfor ikke kan løbe nedad.

## Vejer koldt og varmt vand det samme?

Watt har brug for at vide, om vand altid vejer det samme - eller om det er lettere at løfte, hvis man varmer det op først.

## Materialer

- To små glas af samme størrelse (for eksempel krydderi eller olivenglas)
- To forskellige frugtfarver
- Et stykke vandafvisende papir (for eksempel bagepapir)
- Varmt og koldt vand

## Sådan gør I

Fyld de to glas med varmt vand i det ene og koldt vand i det andet. Tilsæt de to forskellige farver frugtfarve til de to glas, så de har hver sin farve. Sæt det vandafvisende papir hen over glasset med det kolde vand. Sæt det ovenpå glasset med det varme vand, så åbningerne er mod hinanden. Fjern til sidst det vandafvisende papir og se, hvad der sker. Farverne skulle nu gerne blande sig og blive en ny farve. Prøv forsøget igen, men lad nu det varme vand være øverst i stedet for det kolde vand. Her skulle de to farver gerne forblive adskilt.

› **Læs mere på** <https://testoteket.dk/tildinundervisning/fantastisk-trick-med-vand>

## Kan man koge vand uden en kogeplade?

Watt har fået en idé om, at man måske kan koge vandet ved lavere temperaturer, men han har brug for hjælp til at undersøge hvordan.

## Materialer

- › Varmt vand – cirka 50 grader
- › Store plastikkanyler

## Sådan gør I

Træk en smule vand op i plastikkanylen, så der stadig er masser af plads til at trække mere vand ind. Hold nu en finger for åbningen af kanylen og træk stemplet helt tilbage, så I danner undertryk. Når trykket falder i kanylen, vil vandet begynde at koge, hvis der er lavet nok undertryk. Eksperimenter' med hvor meget vand I kan få i kanylen - og samtidig danne nok undertryk til at få vandet til at koge.

› **Læs mere på** <https://naturvidenskabsfestival.dk/tildinundervisning/f%C3%A5-vand-til-koge-ved-50-gader>

## Andagt

### Fortælling

Stormen på søen – Matt 8, 23-27

### Aktivitet

Lad alle børnene eller en gruppe af dem spille fortællingen i mindre bidder, som den bliver fortalt. For eksempel kan en gruppe af børnene spille de bange disciple, og en kan spille den sovende Jesus.





### Samtale

Lad børnene fortælle om en gang de var bange, og hvad der gjorde, at de ikke længere var bange. Fortæl selv hvordan troen også kan bruges til at hjælpe os, når vi er bange, fordi Gud passer på os eller ved at forestille sig at være en af disciplene på båden, der bliver beskyttet af Jesus.

### Sang

Troen er ikke en klippe – March og lejr nummer 77

### Telefonen

På denne tidsrejse møder børnene Alexander Graham Bell, som forsøger at opfinde telefonen. Han har brug for at kunne kommunikere med sine forretningspartnere uden at skulle mødes med dem. Børnene skal denne dag hjælpe Alexander Graham Bell med at finde gode måder at kommunikere på og til sidst vise ham en simpel model af en telefon.

### Formiddag

I løbet af formiddagen skal børnene lære en masse om koder. De skal lære at afkode og kode i forskellige kodesyste-

mer og senere hjælpe Alexander Graham Bell med at afkode vejledningen til, hvordan man laver en telefon.

### Kodeskolen

Brug materialets bilag med forskellige kodenøgler til at give børnene og lad dem lave forskellige koder til hinanden, som de skal løse. I kan bruge de tre kodelege herunder som inspiration til, hvordan I kan lære børnene at løse koder og forstå de forskellige kodesystemer.

### Kodestafet

Spred et sæt bogstaver ud på et stort område, for eksempel en græsplæne. Giv børnene et kodet bogstav og et tilhørende kodesystem, for eksempel et T i A-K-kode. Børnene skal nu løbe ud i området og finde det bogstav, som T bliver til i en A-K-kode.

#### I skal bruge:

- › To sæt bogstaver
- › Ét sæt frimurerbogstaver
- › Ét sæt morsebogstaver
- › Forskellige kodenøgler



## Kodefanger

Udpeg to kodekaptajner og del børnene op i to hold. Giv hvert hold et sæt bogstaver, som de skal have på ryggen. Kodekaptajnerne skal nu afkode et tilfældigt bogstav i et kodesystem og fortælle det til sit hold. Børnene skal så fange den, som har det rigtige bogstav på ryggen. Det hold, som først fanger bogstavet, får et point. Skift kaptajn efter hvert bogstav.

### I skal bruge:

- › To sæt bogstaver
- › Forskellige kodenøgler

## Morse med slik

Find to forskellige typer slik, som hver skal udgøre prikker og streger i morsealfabetet. Lav forskellige opstillinger med slik, hvor børnene skal finde ud af, hvilket bogstav der er gemt bag morsekoden. Gætter de rigtigt, må de tage et af slikstykkerne.

### I skal bruge:

- › To forskellige typer slik
- › Morsenøgler

## Vejledningen på telefonen

Senere på eftermiddagen skal børnene hjælpe Alexander Graham Bell med at afkode de beskrivelser af telefonen, han har lavet, da han ikke længere kan huske, hvad der står på dem.

## Eftermiddag

Mens Alexander Graham Bell forsøger at finde rundt i de forskellige koder, som børnene har løst for ham, vil han gerne have børnene til at lære at kommunikere med hinanden. Senere på eftermiddagen skal de hjælpe ham med at bygge deres egne telefoner og give hinanden beskeder.

## Kommunikationsøvelse

Her skal børnene øve sig i at forklare hinanden, hvad de ser på tegninger. Brug en simpel LEGO-model til dette. Lad nogle af børnene se tegningen, og lad de andre børn have klodserne et stykke væk. Lad nu et barn fra hver gruppe mødes på midten og forklare hinanden, hvad der skal gøres for at bygge LEGO-figuren. Prøv med flere forskellige figurerer og lad børnene bytte plads, når hver figur er blevet bygget. Man kan sagtens bruge mange andre ting i stedet for LEGO-klodser og sætte dem sammen til forskellige modeller.

### Materialer

- › Simple LEGO-sæt (for eksempel en kasse med flere mulige sæt)
- › Tegninger af forskellige LEGO-modeller
- › Afskærmning, så børnene ikke kan se hinandens modeller.

## Telefoner

Senere på eftermiddagen skal børnene hjælpe Alexander Graham Bell med at afprøve prototyper på telefonen (en dåsetelefon) og finde den bedste løsning. Børnene skal eksperimentere med forskellige typer snor, forskellige længder snor, forskellige beholdere og om man kan bruge telefonen rundt om hjørner. Lad børnene bygge telefonerne to og to og afprøve de forskellige muligheder.

### Materialer

- › Forskellige beholdere, for eksempel plastikkrus, dåser, spande og så videre.
- › Forskellige snore for eksempel garn, sytråd, høstbindegarn og så videre.
- › Søm
- › Hammer
- › Tandstikker

### Sådan gør I

Slå sømmet igennem hver beholder og sæt en snor igennem hullet. Bind snoren fast til en tandstik inde i beholderen, så snoren ikke kan ryge ud. Flyt de to beholdere væk fra hinanden så snoren bliver strakt. Lad en person tale ind i den ene beholder, mens den anden lytter til beholderen.

## Andagt

### Fortælling

Pinsen – ApG 2, 1-4

## Aktivitet

### Hviskeleg

Start med at hviske et enkelt ord til et barn. Barnet skal nu hviske ordet videre til det næste barn. Sådan fortsætter legen, indtil alle børn har hørt ordet. Det sidste barn skal nu sige ordet højt. Fortsæt herefter legen med flere ord og sætninger. Til sidst burde det ikke være det samme, der bliver fortalt til det første barn, som det sidste barn ender med at fortælle.

### Samtale

Tal med børnene om hviskelegen, og hvorfor det blev svært at fortælle videre, hvad der blev hvisket til en, og hvorfor det nogle gange er svært at forstå, hvad folk mener.

### Sang

Jeg tror ikke kun Gud lytter til latin  
– March og lejr nummer 7

## Demokratiet

Skurken har forsøgt at overbevise Kong Frederik VII om, at det er meget bedre, at han selv bestemmer alt, og at demokrati er dårligt. Børnene skal derfor møde Kong Frederik VII og overbevise ham om, at det er bedre, når flere bestemmer sammen.

## Formiddag

Ved dagens ankomst til industrialiseringen vil børnene møde Kong Frederik VII, som gerne vil lege med dem, hvis de vil være med til at lege de ting, han synes er sjove. Formiddagens aktiviteter vil primært være forskellige lege.

► **Læs mere på <https://legedatabasen.dk/>**, hvor I selv kan vælge de lege, I og børnene synes er sjovest at lege. Det vigtigste om formiddagen er, at Kong Frederik VII på forhånd har bestemt legene, og at han ikke vil lytte til nogen som helst. Lav eventuelt reglerne om, så Kong Frederik VII altid vil vinde legen, eller ved at han altid skal gøre det, som er sjovest i legen. Det kan for eksempel være ved, at man ikke må løbe forbi ham i "Banke bøf", eller at han ikke kan tages i fangeleg.

Efter hver eneste leg skal børnene og lederne forsøger at overbevise Kong Frederik VII om, at de godt kunne tænke sig at lave reglerne en smule mere retfærdige eller måske endda selv bestemme en leg. Halvvejs igennem formiddagen skal Kong Frederik VII langt om længe beslutte sig for at involvere flere til at bestemme, hvad der skal leges. Kun nogle af lederne får lov til at bestemme, og reglerne vil stadig være til fordel for Kong Frederik VII og de få ledere, som har fået lov til at være med til at bestemme.

## Eftermiddag

Efter frokost har Kong Frederik VII langt om længe besluttet sig for, at det ikke længere er sjovt, når han selv bestemmer - også selv om der er nogle få andre, der hjælper ham med at træffe beslutninger. Han vil derfor gerne have børnene til at være med til at bestemme, men det kan ikke være dem alle sammen, som er med. Han foreslår derfor, at de forskellige hold laver et parti hver, hvor de kan stemme om, hvem der skal være med til at bestemme legene. Børnene skal derfor lave forskellige ting til deres parti og til sidste holde afstemning om, hvem der skal være med i det store legeråd. For at børnene ikke alle sammen stemmer på sig selv, kan I lave en regel om, at man ikke kan stemme på sig selv.

## Partilogo

For at lave et rigtigt parti skal børnene tegne et partilogo. Alle børn på holdet laver et forslag til partilogo, og derefter skal de stemme på det, de bedst kan lide.

### Materialer

- Papir
- Farver/tusser

## Mærkesag

For at kunne være med i legerådet er det vigtigt, at partierne har fundet ud af, hvad de synes er det vigtigste i en leg. Derfor skal holdene nu snakke om, hvad de synes er vigtigst, når man leger. Hvis de synes det er svært, kan I tage udgangspunkt i nogle af de følgende emner:

- Skal legene være alle mod alle eller i hold?
- Må der være bolde med?
- Skal der være en fanger?
- Skal legen være nemmere, jo stærkere man er?
- Skal der være en leg, hvor man skal løbe meget?

## Valgkampagne

For at være dem, som får lov til at bestemme mest i legerådet, skal partiet lave en valgkampsvideo, hvor de fortæller hvorfor de godt kan lide at lege, og hvad deres yndlingslege er. I kan for eksempel få børnene til at lege sammen i videoen. I kan enten lade børnene selv bestemme, hvad handlingen skal være i deres valgkampagne eller have lavet en skabelon på forhånd.

### Materialer

- Et videokamera eller en telefon, som kan optage video
- Forskellige legerekvisitter

## Valgplakat

Alle børnene skal have taget billede til deres valgplakat. Lav et fotostudie, hvor I tager portrætbilleder af børnene. Hvis I har mulighed for at have en printer med, kan I sætte børnenes partilogo i hjørnet af deres billeder, printe dem ud og hænge dem op i tidsmaskinen.

### Materialer

- Kamera
- Hvid baggrund
- Eventuelt printer

## Det store valg

Når alle partierne er blevet færdige, skal der holdes valg. Lav en stemmeboks, som børnene kan gå ind i for at skrive navnet på den person, de helst vil have i legerådet. Fortæl til sidst hvem, der er blevet valgt fra hvert parti til legerådet.

### Materialer

- Stemmestedler
- Tæpper til at lave stemmeboks
- Stemmeurne

## Legerådet bestemmer

Som afslutning på eftermiddagen mødes legerådet og beslutter, hvilke lege der skal leges. Hvis ikke legerådet kan blive enige, må de stemme om, hvilken leg de skal lege.

## Andagt

### Fortælling

De betroede talenter – Matt 25, 14-30

### Aktivitet

Lav tre små konkurrencer, som børnene skal dyste i. Det kan for eksempel være: En konkurrence, hvor man skal gætte,

hvad man smager på, en konkurrence, hvor man skal gætte, hvad man lugter til og en konkurrence, hvor man skal løbe om kap. Lav til sidst et stort hjerte, hvor børnene skriver, hvad deres kammerater er gode til.

## Samtale

Snak med børnene om, hvor meget man er værd, hvis man har vundet noget, og om man er mindre værd, hvis man ikke har vundet. Tal med børnene om, at det er vigtigt at yde sit bedste uanset, hvor meget det er, og at det er nok – selv om man ikke altid vinder.

## Sang

Alle er givet en gave – March og lejr nummer 41

## Fabrikkerne

Børnene ankommer denne dag til Otto Mønstedes margarinefabrik, hvor de skal arbejde sammen med en masse andre arbejdere på fabrikken og få fabrikken til at virke bedst muligt. På fabrikken har arbejderne ikke særligt gode vilkår, hvilket børnene skal protestere over hen på eftermiddagen. Dagen igennem skal Otto Mønsted være hård og uretfærdig for til sidst at få børnene til at gøre oprør og stå sammen.

## Formiddag

Om formiddagen skal børnene lave en masse hårdt arbejde for at få margarinefabrikken til at fungere. De skal løse forskellige opgaver for Otto Mønsted for at få lov til at få frokost

## Brændesamling og savning

For at holde gang i kedlerne på fabrikken skal børnene sørge for, at der er nok brænde klar. De skal samle og save brænde til fabrikken. De store børn kan også hugge brænde, hvis de har lært at styre en økse.

### Materialer

- › Brænde til savning
- › Buesave
- › Eventuelt økser

## Materialeflytning

På fabrikken skal der hele tiden flyttes ting frem og tilbage, før maskinerne kan køre og produktionen kan holdes i gang. Børnene skal derfor flytte på store tunge ting (eksempelvis vanddunke) hen over en strækning. Sørg for at have nok ting til at holde børnene i gang i længere tid. Når materialerne er flyttet ned i den ene ende af strækningen, kan næste hold flytte dem tilbage. Husk at lære børnene, hvordan man løfter rigtigt og passer på sig selv, når man arbejder!

### Materialer

- › Mange tunge ting

## Opvask

Når man laver margarine, er der altid en masse ting, som skal vaskes op. Også selv om de ikke ser beskidte ud. Børnene skal her vaske noget af lejrrens køkkengrej op. Hvis de bliver hurtigt færdige, kan Otto Mønsted altid komme forbi og være utilfreds og bede dem gøre det hele igen.

## Eftermiddag

Efter frokost har Otto Mønsted besluttet at forfremme børnene til produktudviklere. Derfor skal de nu lave deres egen margarine. Senere på eftermiddagen skal en af lederne begynde at opfordre børnene til at gøre oprør mod Otto Mønsted, så han kan behandle dem ordentligt og give dem nogle flere pauser.

## Margarineproduktion

Margarine kan nemt laves sammen med børnene. De skal nu lave deres eget margarine og tilsætte forskellige krydderier for at udvikle nye produkter for Otto Mønsted.

## Materialer

- › Kokosolie
- › Koldpresset rapsolie
- › Sojamælk
- › Salt
- › Citronsaft
- › Skåle
- › Piskeris
- › Krydderier

### Sådan gør I

Bland olier, citronsaft, salt og krydderier i en skål. Pisk mælken kort og hæld langsomt olieblandingen ned i mælken, mens der stadig piskes. Sæt margarinen på køl og smag den senere på noget brød.

► **Læs mere på** <https://plantepusherne.dk/hjemmelavet-vegansk-smoer-margarine-paa-3-minutter/>

## Mere arbejde

Når børnene er blevet færdige med at lave margarine, skal de tilbage på fabriksgulvet og arbejde igen. Brug de samme aktiviteter som om formiddagen, men lad lederne hjælpe til, så de kan overtale børnene til at begå oprør mod Otto Mønsted. Når først børnene er med på idéen om at gøre oprør, kan I gå videre til næste aktivitetspunkt.

## Forberedelse til oprør

Børnene er nu klar til at gøre oprør mod Otto Mønsted og har nu besluttet at strejke. Hold først et fagligt møde med børnene, hvor de kan få lov til at fortælle alt det, de synes har været uretfærdigt, og hvad de vil have ændret. Lav en kontakt som børnene kan få Otto Mønsted til at skrive under på. Efterfølgende skal de male bannere og finde på kampråb, de kan bruge under den store demonstration.



BENLOSE



2 AN



## Demonstrationen

Når børnene er klar med bannere og kampråb, skal de på demonstrationsoptog rundt omkring lejren. Lad Otto Mønsted sidde et komfortabelt og uforstyrret sted, hvor han kan være ligeglad med børnenes protester. I takt med at børnene demonstrerer længere og længere, skal Otto Mønsted blive mere irriteret og opmærksom på børnene. Til sidst skal han gå dem i møde og høre, hvad det er, de vil have. Lad en af lederne være forhandler med Otto Mønsted og få ham til at skrive under på den udarbejdede kontrakt. Lad Otto Mønsted holde en tale, hvor han takker børnene for at have gjort ham klogere.

## Andagt

### Fortælling

Arbejderne i vingården – Matt 20, 1-16

### Aktivitet

Find en række tunge ting, for eksempel fyldte vanddunke. Børnene skal nu i grupper undervejs i fortællingen løfte en af de tunge ting, indtil fortællingen er færdig. Herefter får alle børnene en form for belønning, for eksempel et stykke frugt eller kage. Lad nu de børn, som har løftet den tunge ting i kortest tid, få deres belønning først, mens de børn som løftede i længst tid får deres belønning til sidst. Sørg for, at alle børnene får lige store belønninger.

### Samtale

Tal med børnene om et tidspunkt, hvor de har følt sig snydt. Spørg dem, hvorfor de følte sig uretfærdigt behandlet. Slut af med at fortælle, at Gud elsker os alle sammen lige meget, og at det er derfor arbejderne i fortællingen får det samme - selv om de ikke har arbejdet lige meget.

### Sang

Alle har ret til at leve – March og lejr nummer 55

## Dag 6 – FDF og jagten på skurken

### Formiddag

Eventyreren har fundet ud af, hvem der kan hjælpe med at finde skurken. Børnene skal denne formiddag møde Holger Tornøe, som planlægger at starte en ny forening for unge drenge på Frederiksberg. Holger Tornøe har brug for hjælp til at finde på gode aktiviteter til drengene, hvilket børnene skal hjælpe med at finde på. Derfor vil han gerne vise børnene, hvad han har tænkt skulle være FDF, og så kan de vise ham, hvad FDF er blevet til.

### Tornøe viser FDF

Nogle af de ting, Holger Tornøe havde tænkt som aktiviteter i FDF var marchvandring, gymnastik og fodbold. Brug cirka en time på at spille en fodboldkamp, lave gymnastikøvelser og gå march rundt om hytten.

### Materialer

- › Fodbold
- › Ting til markering af fodboldmål

### Børnene viser FDF

Efter Tornøe har vist børnene, hvad han har haft af tanker om FDFs aktiviteter, er det tid til, at børnene viser Tornøe, hvordan FDF ser ud i 2019. I grupper skal børnene vælge deres yndlings FDF-aktivitet og vise den for Holger Tornøe. Udfordringen her er at have materialer med til ting, som børnene plejer at lave, så overvej hvilke aktiviteter I plejer at have succes med at lave i kredsen - og pak så materialer til dette. I kan eventuelt give børnene forskellige valgmuligheder, af aktiviteter I plejer at lave i kredsen, så I kan være forberedte på, hvad børnene vil lave.

### Eftermiddag

#### Det store skurkeløb

Det er blevet tid til at fange den store skurk. De fire tidligere hovedpersoner har hver især fundet spor af, hvor skurken gemmer sig, og børnene skal nu ud på løb for at hjælpe hver hovedperson en sidste gang, så de kan fange skurken.

#### Post 1: James Watt

James Watt har endelig fået opfundet sin dampmaskine, men skurken har saboteret hans vandforsyning og rodet i værkstedet. Børnene skal derfor hjælpe med at transportere så meget vand som muligt fra vandforsyningen og ind til dampmaskinen igennem en forhindringsbane på værkstedet.

#### Post 2 – Alexander Graham Bell

Telefonen var endelig blevet færdig hos Graham Bell, men skurken har rodet rundt i alle kablerne, så de er blevet en stor rodebunke. Børnene skal derfor hjælpe med at udrede en stor bunke ledninger (reb) som er bundet sammen på forskellige måder. For at de ikke får stød, skal børnene holde i hver sin ende af rebene og hjælpe hinanden med at løse den store rodede bunke reb.

#### Post 3: Kong Frederik VII

Skurken har begået indbrud hos Kong Frederik VII og rodet rundt i alle hans ting. Børnene skal nu besøge gerningsstedet og forsøge at huske så mange ting, de kan, i en kæmpe kimsleg. Afmærk et område til kimslegen og find 100 forskellige ting, som børnene kan huske på. Husk at lave en liste, så I selv kan huske, hvad der er blevet lagt ud i området. Giv børnene fem minutter til at huske så mange ting som muligt.

#### Post 4: Otto Mønsted

Skurken har også været forbi Otto Mønstedes store fabrik, væltet margarine (sæbe) og Otto Mønstedes boldsamling ud over hele fabriksgulvet. Børnene skal hjælpe Otto Mønsted med at samle boldene sammen ved at løbe rundt på

det store fabriksgulv (en presenning indsmurt med sæbe og vand) og samle boldene sammen. Der er helt mørkt på fabrikken, så et af børnene skal have bind for øjnene, mens resten af holdet guider vedkommende rundt på fabriksgulvet. Børnene skifter hver gang, de har hentet en bold.

#### Post 5: Den store finale

Børnene har endelig fundet den store skurk og skal nu forsøge at fange ham/hende ved at lege en skurkeleg. To og to får børnene udleveret et reb og skal nu forsøge at omringe skurken og binde ham/hende, så eventyreren kan tage ham/hende med tilbage til nutiden. Skurken står og kigger i forskellige retninger. Børnene skal snige sig ind på skurken, når han/hun ikke kigger i børnenes retning. For at børnene ikke bliver opdaget, skal de lægge sig fladt ned på jorden, når skurken kigger i retning af børnene.

#### Materialer

- › To spande
- › Forskellige materialer til en forhindringsbane
- › Kopper til hvert barn på et hold
- › Et reb til hvert barn
- › Markeringsstrimmel

## Bilag

### Kodenøgler

Morsekode															
E							T								
I				A				N				M			
S	U	R	W	D	K	G	O								
H	V	F	*	L	Æ	P	J	B	X	X	Y	Z	Q	Ø	CH

#### Frimurerkode

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

Alfanumerisk kode													
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z	Æ	Ø	Å
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28

- › 100 forskellige ting til kimsleg
- › Cirka 10 små bolde
- › En meget stor presenning
- › Sæbe
- › Vand

## Andagt

### Fortælling

Den gældbundne tjener – Matt 18, 21-35

### Aktivitet

Ståtrold: Fangeren deler gæld ud, som børnene skal fjerne ved at kramme de fangede

### Samtale

Snak med børnene om en gang, de var blevet kede af noget, hvor der blev sagt undskyld til dem, og hvordan det føles at tilgive andre. Snak med børnene om, hvad der er svært ved at tilgive, og hvornår det er let at tilgive.

### Sang

Menneske din egen magt – March og lejr nummer 25



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

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

## Koder til telefonen

### Kode 1

Uklovaøywwov – Kabeltrommel

### Kode 2

Åzøbyuyl - Mikrofon

### Kode 3

20 5 12 5 6 15 14 18 27 18 - Telefonrør

### Kode 4

.-./.-/--./-./-/--./// - Lagkage

### Kode 5



## Ledninger

### Kode 6

Åzøbyuyl - Mikrofon

