

Amelias Eventyrklub

LEDERHÆFTE



Kære leder

Velkommen til Amelias Eventyrklub. Vi er glade for, at du og alle dine pilte vil med os ud på nogle vilde, seje, sjove, eftertænksomme og spændende eventyr.

Amelias Eventyrklub tager udgangspunkt i Amelia og alle hendes venner, som vi mødte på landslejren i 2022. Det er dog ikke en forudsætning for at tage med på vores eventyr, at hverken du eller piltene kender Amelia og vennerne i forvejen – I bliver introduceret til dem på det første møde.

I dette lederhæfte finder du beskrivelsen af tre møder, som kan bruges i kredsen. Møderne er lavet med pilte som målgruppe, men hvis I holder møder sammen med tumlinge eller væbnere, kan I også sagtens bruge det til dem – og måske vil jeres seniorer være vildt begejstrede.

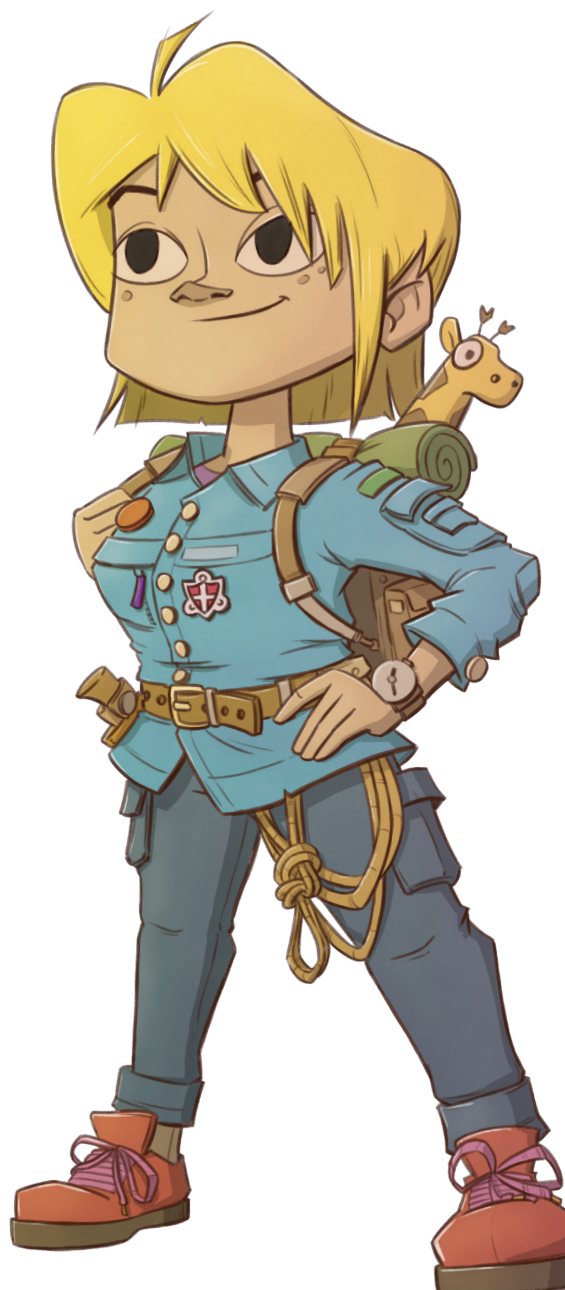
Det er ikke en endegyldig opskrift på verdens bedste møder, så brug dem som inspiration. Gør materialet til jeres eget. Leg med det, pluk i det, og tilføj det, I synes, mangler.

Rigtig god fornøjelse!

Mange hilsner fra Amelias Eventyrklub

Indhold

Om Amelias Eventyrklub	s. 4
Møde 1: Amelia	s. 6
Møde 2: Skipper	s. 10
Møde 3: Jungmand	s. 15
Sang: Rejsekammerater	s. 18



Om Amelias Eventyrklub

I disse år arbejder landsforbund, landsdele, arenaenheder og kredse sammen for at give flere børn og unge et ståsted i FDF. Samtidig har flere undersøgelser vist, at medlemsfrafaldet begynder i piltealderen. Derfor har et pilteudvalg udarbejdet et materiale i temarammen fra FDF Landslejr 2022, som skal inspirere til gode mødeaktiviteter og give piltene en fælles pilteidentitet på tværs af kredse og landsdele.

Materialet kan og skal ikke erstatte et helt efterårsprogram, men de tre møder kan være et supplement, som forhåbentlig kan noget andet, end det I plejer at lave på kredsens møder.

Måske kan det endda give inspiration til flere eventyr? Vores håb er, at du sammen med piltene får nogle gode, sjove og meningsfulde møder, som kan bidrage til det fremragende arbejde, du som leder allerede gør.

MØDERNES OPBYGNING

De tre møder her i hæftet er alle opbygget efter samme struktur. Formålet er at skabe genkendelighed for piltene og at gøre det nemmere for dig som leder at afvikle dem. Herunder kan du se opbygningen, og efterfølgende er hver enkelt del beskrevet nærmere.

- **Velkomst (15 min.)**
 - Præsenter dagens tema
 - Læs dagens indledende historie højt
 - Syng Rejsekammerater
- **Dagens aktiviteter (55 min.)**
- **Afslutning (20 min.)**
 - Læs dagens afsluttende historie højt
 - Sæt stempler i eventyrpassene
 - Udfyld rejsedagbogen
 - Bed afslutningsbønnen og Fadervor
 - Syng den afsluttende sang

Møderne er udviklet til at passe til et ugemøde på 1,5 time. Tiderne i parentes er blot rettesnore, så du kan få en fornemmelse af, hvordan det hele kan nås.

VELKOMST

Alle møder har brug for en god start og introduktion til, hvad der skal ske. Den første del af mødet er derfor sat af til velkomst. Tag godt imod piltene, og byd dem velkommen, som I plejer.

Herefter introducerer du piltene til dagens tema – for alle møderne har et gennemgående tema. Sørg for, at alle piltene forstår dagens tema, så den røde tråd i aktiviteterne bliver klar for dem.

Alle møderne har en lille temahistorie, som både indleder og afslutter mødet. I den indledende del bliver dagens tema introduceret, og historien forklarer, hvorfor piltene skal lave de planlagte aktiviteter. I alle historierne er der en eller anden form for problem, som piltene skal hjælpe med at løse. Velkomsten afsluttes med sangen Rejsekammerater, så I sammen er klar til at tage på eventyr.

Rejsekammerater findes sidst i dette hæfte, og fra 2024 vil den være i *March og lejr*.

DAGENS AKTIVITETER

Dette er mødets største programpunkt, hvor I sammen skal opleve, lege, prøve grænser og alt muligt andet. Brug aktiviteterne som inspiration, og gør dem til jeres egne med de justeringer, der passer til lige netop jeres pilte.

AFSLUTNING

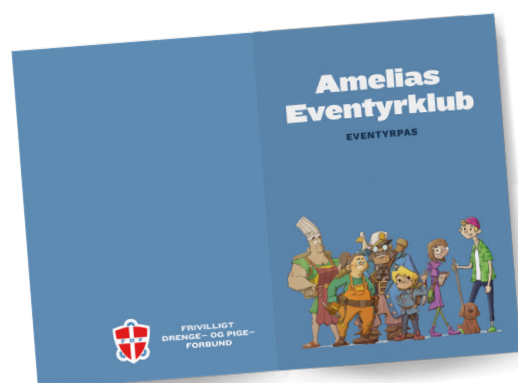
Som afslutning på mødet hører piltene den afsluttende del af historien. Her afsluttes dagens problem, og piltene vil forhåbentligt få en følelse af at have været med til at løse det.

Eventyrpasset

Når man rejser på eventyr, er det vigtigt at have sit pas med. Eventyret passer i skjortelommen, så alle piltene kan få deres helt eget. Hver enkelt pilt udfylder selv første side med sine oplysninger.

Herefter kommer der en række ”stempelsider”, hvor I efter møderne kan sætte et klistermærke i. Klistermærkerne passer til dem, I har været på eventyr med.

Formålet med passet er, at piltene kan bladre i det og huske tilbage på de gode oplevelser – ligesom stempler i et pas.



Rejsedagbogen

Rejsedagbogen udgør forkyndelsen i Amelias Eventyrklub. Forkyndelsen er ikke klassisk med en bibelfortælling, men lægger op til en samtale med piltene.

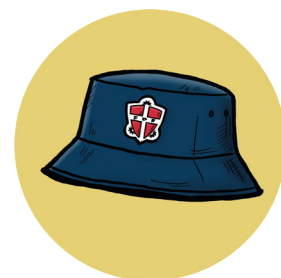
Til hvert møde vil der være en side til rejsedagbogen, som skal udfyldes. På siden vil der være nogle faktuelle oplysninger om dagens møde, som I kan udfylde. Derefter vil der være nogle sætninger, som ikke er færdiggjort.

Tanken er, at I sammen med piltene skal færdiggøre sætninger ud fra det, I har oplevet på dagens møde. Alle de ufærdige sætninger handler om dagens tema. Dermed vil den røde tråd fra historien og aktiviteterne fortsætte ned i forkyndelsen.

Vi håber, at du som leder vil hjælpe med at trække det vigtige frem fra dagens tema, så piltene får sat ord på deres oplevelser. Piltene vil derfor efter mødet stå med en oplevelse af at have oplevet temaet både gennem fortællingen, aktiviteterne og have været med til at sætte ord på deres oplevelse af det.



Amelia



DAGENS TEMA: VENSKAB

Amelia er hovedperson på dette møde, som samtidig er en slags introduktion til de andre karakterer. Dagens tema er "venskab".

Mange børn i piltealderen har én bedste ven, og det kan være rigtig svært at undvære den ene ven. Formålet med mødet er at åbne piltenes øjne for glæden ved at have mange forskellige venner. Nogle venner er gode, fordi de kan noget helt andet end dig selv, nogle er gode at samarbejde om problemer med, og nogle er gode at fjolle og have det sjovt sammen med.

INDLEDENDE HISTORIE

Kære FDFere

Jeg hedder Amelia, og jeg er FDFer i Vestre Nykøbingløse 2. kreds – men jeg er også opdagelsesrejsende og eventyrer. Sidste sommer var jeg på en fantastisk rejse til Coratia sammen med en masse FDFere og sammen med nogle af mine gode og lidt skøre venner. Dem skal jeg nok fortælle mere om.

Jeg kan mærke, det kribler i mig for at komme afsted på nye eventyr, for det er så kedeligt at være herhjemme. Jeg skal ud at prøve noget nyt og vildt, men der er et problem.

Kan I holde på en hemmelighed?

Jeg tør faktisk ikke tage afsted alene. Min bedstefar har også altid sagt, at de bedste oplevelser er dem, man får sammen med andre. Heldigvis har jeg en klub med mine venner – en klub for eventyrere som mig selv. Derfor skrev jeg til dem, at vi skulle træne til nye eventyr nede ved vores fantastiske ballonbus. Nu skal I høre, hvordan det gik:

Det var en dejlig morgen, og jeg glædede mig til at skulle på tur med alle mine venner. Jeg gik hen til den lille lysning i skoven, hvor Skipper plejer at lande ballonbussen, men fra lang afstand kunne jeg høre, at der var noget galt. Det spruttede og larmede og røg, ligesom når Stroganoff steger flæsk. Da

jeg kom til lysningen, så jeg alle låger i ballonbussen stå pivåbne, og det flød med møtrikker, metaldele og dingener. Oppe på taget fór Pil rundt og skruede løs med en papegøjetang. På jorden foran bussen sad hunden Balder og logrede ved siden af Skipper, der havde armene over kors:

"Nej, ikke sådan, Pil. Prøv at skrue på krumtappen i stedet for," råbte Skipper gennem støjen.

"Hej Skipper. Er der noget galt med bussen," spurgte jeg.

"Åh, dav Amelia. Ja, da jeg tog hende på en testflyvning i morges, begyndte hun at hoste og prutte, det gamle fartøj. PIIL! DU MÅ IKKE RØRE KARDANAK-SLEN. Åhh, ungdommen nu til dags."

"Var det ikke bedre at hjælpe hende i stedet for at stå og råbe. Du minder mig om min gamle FDF-leader, når vi skal tage opvasken på lejr," sagde jeg.

"Ha, jeg har ikke taget en opvask siden '86. Og jeg skal ikke samarbejde med frøken perfekt deroppe," sagde Skipper. "Hun kalder sig verdens bedste mekaniker, men jeg har fløjet med bussen i årtier, så jeg ved nok bedst." Han tog en dyb indånding og råbte ad Pil: "Turboladeren er fra '98, så den kan mange år endnu. Prøv udstødningen."

Jeg kunne høre stemmer fra buskene. Mellem bladene skinnede farverne fra Siris kugleramme. Siri går ingen steder uden sit måleudstyr. Hun er den klogeste, jeg kender, og helt genial til regnestykker.

"Se nu der. Vi kom for sent. Hvis du bare havde ladet mig holde kortet fra start, var det slet ikke sket. Hvis bare jeg havde fulgtes med Skipper." Siri skældte ud på Stroganoff, der luntede efter hende.

"Ja, undskyld Siri, men jeg ville bare hjælpe lidt."

Da Siri fik øje på Skipper, stak hun i løb og efterlod Stroganoff. Han så lidt trist ud. Jeg gik over mod ham.

"Hej Stroganoff. Kom og vær med," sagde jeg.

Stroganoff skiftede straks humør.

”Hallo Amelia. Godt at se dig. Har du forresten smagt min nye bojsenbærmarmelade? På lidt hjemmebak smager den som englesang og børnelatter.”

”Den vil jeg glæde mig til at smage, men kom nu og få en krammer,” sagde jeg og grinte af Stroganoff. Han taler altid om mad.

Stroganoff gik hen mod bussen.

”Åh nej, er bussen kaput? Røgen fra den er så tyk som min ærtesuppe.”

Pil så ned fra taget:

”Ja, jeg prøver at finde fejlen. Jeg mangler bare lige et koben henne fra værktøjskassen, Stroganoff.”

”Jeg har en bedre idé, Pil. Hvad med at smøre den med noget af min bojsenbærmarmelade? Det er som den fineste motorolie – og så smager det bedre.”

Han gik hen til bussens forende og fandt marmeladen frem.

”Nå, vil du så hjælpe, Siri?” spurgte Pil.

Siri kiggede op fra en af sine skærme. ”Jeg har regnet på det, Pil. Det er med 58 procent sandsynlighed en revne i lyd-potten. Jeg finder knofedt og gaffatape, og så er det fikset.”

Imens de tre arbejdede med hver deres del af bussen, kom Jungmanden slentrende frem bag en busk. Han var som sædvanlig sent på den.

”Skal ballonbussen repareres?” spurgte han. ”Så er det heldigt, jeg har været fejedreng hos en cykelmekaniker. Jeg ved lige, hvad der skal gøres.” Han fandt en stor pind, kravlede ind under bussen og bankede løs på noget metal.

Mens de andre bankede og smurte, tapede og

skruede, begyndte røgen at blive sort. Ballonbussen hvædede som en kat og spruttede tre gange. Der lød et øredøvende KNALD. Og så blev der helt stille.

Jungmandens hoved var helt sort, da han tittede frem under bussen.

”Jeg tror, vi gjorde det værre,” sagde han.

Jeg fandt en stor sten og kravlede op på den.

”Venner. Hvis vi nogensinde skal komme på eventyr igen, er vi nødt til at kunne arbejde sammen som et hold. Ellers bliver ballonbussen aldrig eventyrklar. Jeg foreslår, vi træner vores holdånd ved at gå sammen om at lave nogle opgaver til min eventyrklub.”

”Fint. Skipper og jeg er sammen,” sagde Siri.

”Stop lige lidt. Hvis vi skal få det stærkeste hold, er det vigtigt, vi også kan være venner med dem, som vi ikke minder om.”

Jeg tænkte mig om og gik i gang med at lave hold:

”Siri og Stroganoff, I er sammen, for Siri er god til at bruge hjernen, mens Stroganoff er genial til at bruge tungen; Pil er mekaniker og god til at svejse med ild, mens Skipper elsker en kold morgendukert i havet, derfor er I et hold; Jungmanden er jo en mand, mens Balder jo er en hund, så de er jo et oplagt hold.”

Mine venner kiggede lidt nervøst på hinanden. Men da de først gik i gang med at lave posterne, gik det legende let.

Jeg har sendt posterne til jeres leder, så I også kan prøve dem og se, om I er gode nok venner til at løse dem. Tør I prøve posterne fra Amelias Eventyrklub?

Når I har klaret posterne, kan I høre resten af historien.

DAGENS AKTIVITETER

Der er tre forskellige poster. Del enten piltene op i tre hold, som løser posterne på skift, eller løs alle posterne i fællesskab.

MATERIALER

- Madvarer (kage, pølse, brød, melon, ost og oliven)
- Bind til øjnene

Hent printmaterialer til post 1 og 2 her:



SCAN
KODEN

TIL LEDEREN

Rebussen udleveres til piltene, og de skal smage på de forskellige ting i rigtig rækkefølge for at finde ud af, hvad der skal stå i rebussen.

Sørg for at indkøbe og anrette de forskellige ingredienser, så de er usynlige for piltene, indtil de har fået bind for øjnene.

Løsningen er:

OPTAGELSESBREV TIL AMELIAS
EVENTYRKLUB

1 = KAGE	4 = MELON
2 = PØLSE	5 = OST
3 = BRØD	6 = OLIVEN

POST 1 SIRI OG STROGANOFF

Siri elsker koder, og Stroganoff elsker mad. Derfor har de sammen lavet en rebus, hvor man bliver nødt til at smage sig frem til svaret.

OPT + **1** - K **2** - PØ S + **3** - ØD + EV

T +  - B

A + **4** - ON IA + **5** - O - T

E + **6** - OLI TYR +  - AP + UB

POST 2 PIL OG SKIPPER

Pil og Skipper er blevet enige om, at de meget tit er uenige. Derfor har de lavet et vendespil, hvor man ikke skal finde to ens – men derimod to modsætninger.

POST 3 JUNGMAND OG BALDER

Både Jungmand og Balder elsker at lege. Derfor har de bestemt sig for, at deres post skal handle om at lege så mange lege, som I overhovedet kan nå.

TIL LEDEREN

I kan eksempelvis lege *Petit*, *Slurp* og *Cowboyleg*, men find gerne selv på flere lege.

De tre lege kan findes på Legedatabasen:



SCAN
PETIT



SCAN
SLURP



SCAN
COWBOYLEG

AFSLUTTENDE HISTORIE

Da mine venner var færdige med posterne, prøvede vi også at løse hinandens. Det var nogle gange svært. Skipper havde snue og kunne ikke smage noget, men så sprang Pil til og hjalp. Jungmanden hjalp hunden Balder med at vende brikkerne, og da Siri var blevet sulten efter legene, diskede Stroganoff op med hjemmebag og marmelade. Vi hyggede os så meget, at vi slet ikke så, at solen var ved at gå ned, og vi var stadig ikke kommet op at flyve endnu.

Skipper tyggede af munden og tog ordet:

”Okay, Amelia. Jeg tror, jeg har forstået, hvad du mente om at have en god holdånd. Det er egentlig smart at have flere venner på holdet. Nogle ting kan jeg gøre med Siri, mens Jungmanden kan hjælpe mig med andre ting. Jeg er også klar til at hjælpe. Så hvis du vil lede arbejdet, Pil, så vil jeg hjælpe dig med at reparere bussen.”

”Vi er også klar,” sagde Stroganoff og Siri i kor.

”Hvis du kan bruge mig og min pind, så står jeg til tjeneste, Pil,” sagde Jungmanden.

Pil tænkte sig om og sagde så: ”Okay venner. Jeg har en plan.”

Den næste time var alle i sving. Vi tippede sammen bussen om på siden. Pil skruede løs og fik beregninger fra Siri, mens Skipper og Balder kom med det værktøj, der skulle bruges. Jeg hjalp Stroganoff med at sørge for snacks og lemonade, og til sidst, da reparationen var færdig og bussen på højkant igen, kom Jungmanden med sin pind, der passede perfekt som håndsving på motoren. Pil talte ned, og på NU drejede vi sammen på pinden. Der lød en bøvs fra motorhjelmene, og så begyndte den at spinne. Vi løb jublende ombord med vores ting og satte bussen til at lette. Nu skulle vi på eventyr.

BØN

Kære Gud, tak for de venner, der er med mig på min vej, og for de forskelligheder, der hver især gør dem unikke. Tak for alle de stunder, vi kan have sammen, som gør vores venskab stærkere, hver gang vi mødes. Tak for alle de venner, jeg ikke har mødt endnu. Giv mig modet til også at være en god ven for dem. Fadervor ...

SANG

Hvis du har brug for varme (nr. 47 i March og lejr)

Skipper



DAGENS TEMA: ÆRLIGHED

På dagens møde skal piltene på et kodeløb, hvor de skal opklare mysteriet om, hvad der er sket med Siris kugleramme. De skal møde Skipper og arbejde med temaet ”ærlighed”. I løbet af mødet bliver piltene klogere på, hvorfor man nogle gange kan føle sig nødsaget til at lyve, og hvordan man kan snakke om det.

INDLEDENDE HISTORIE

Kære FDFere

Så skriver jeg til jer igen, for endnu engang har min ekspedition brug for jeres hjælp. Vi var taget afsted på rejse, da der pludselig opstod et stort problem, som jeg virkelig håber, I vil hjælpe med at løse. Lyt godt efter, så fortæller jeg, hvordan det hele startede.

Vi var taget afsted på eventyr og var landet i Coratia, det store kontinent, som vi udforskede sammen med alle FDFerne sidste sommer. Vores ekspeditionsmedlem Siri, som er hende, der laver alle vores svære beregninger og er verdensmester i matematik, fortalte om en helt særlig krystal, der lyser kraftigt op af sig selv – også om natten. Skipper mente, den ville være perfekt til natteflyvning. Den skulle ligge i en af De gådefulde grotter i den vestlige del af Coratia, så vi skyndte os at kaste fortøjningerne til ballonbussen og flyve afsted.

En tidlig morgen lå alle og sov på vores lille lejrpads omkring bussen. Vi havde brugt det meste af natten på at udforske grotterne, så jeg sov tungt og godt i min sovepose. Pludselig blev jeg vækket af en underlig, pibende lyd. Det var nok en drøm, tænkte jeg og vendte mig på liggeunderlaget, men så var den der igen. Jeg så over på vores mekaniker Pil, der lå i sin sovepose ved siden af mig. Hun havde også hørt lyden.

”Hvad er det?” spurgte jeg. ”Kan det være Stroganoff, der laver pandekager?”

Pil rystede på hovedet.

Njaaah, det kan ikke være Stroganoff. Han synger altid tysk opera, når han steger. Jeg tror, det er et lille dyr, der er kommet til skade?”

Der var lyden igen.

”Nej, det lyder mere voldsomt. Tror du, det er noget farligt?”

”Vi må hellere se efter. Kom, hvis vi går ud sammen, så er det ikke så slemt.”

Vi lynede teltdugen op og kravlede ud på græsset med hjerterne helt oppe i halsen. Pil kravlede forrest, for hun er den modigste af os to. Vi rejste os og kunne se, hvad der havde lavet lyden – eller rettere: hvem. For under bussens fold-ud-tag sad Siri med benene under sig og græd, så hendes trøje blev helt våd. Stroganoff og Jungmand prøvede at trøste hende på hver deres måde. Lidt væk stod Skipper og så ud til at være meget fordybet i nogle blade, men han sendte Siri et hurtigt blik, inden han forsvandt ned i bladene igen.

”Her Siri, skal du ikke have en af mine koriander-småkager. Det får dig til at se lysere på tingene,” sagde Stroganoff forsigtigt.

”Nej, Stroganoff. Lad nu mig.” Jungmand viftede Stroganoff væk.

”Siri, ved du, hvordan man får en fisk til at grine? Man propper den i kildevand. Ha, i KILDE-vand, Siri,” prøvede Jungmand og grinede nervøst.

Intet hjælp, og nu begyndte Siri at græde endnu mere og sige endnu højere pibelyde.

”Hvad er der sket?” spurgte Pil.

”Det er hendes kugleramme. Nogen har ødelagt den i nat,” svarede Stroganoff. ”Hun havde arvet den fra sin mor. Hun siger, at hun ikke kan lave sine krystalmålinger i grotten uden at have sin kugleramme. Vi kan ikke komme videre uden Siri og den kugleramme.”

Siri sad og krammede træpindene, som plejede at udgøre rammen, og rundt om på jorden lå alle de farvede kugler, som hun altid bruger til at tælle med.

”Hvem kunne finde på at gøre sådan noget? Hvem er så ondskabsfuld?” spurgte Pil. Hun var ved at blive godt vred.

Skipper så op fra kortet og rømmede sig lidt.

”Hvordan kan vi være sikre på, at det er et menneskes værk?”

”Hvad mener du? Ved du, hvad der er sket?” spurgte Pil skarpt.

”Så, så. Uanset om det er et menneske eller et dyr, er jeg sikker på, at ingen har ødelagt kuglerammen med vilje,” sagde Stroganoff med sin beroligende stemme.

”Kom her Skipper, og fortæl os, hvad du ved, så vi kan opklare mysteriet.”

Skipper lagde kortene og gik langsomt over til os. Han så ned i jorden. Vi satte os ned og så på Skipper, der begyndte at fortælle.

”Altså, jeg har ikke haft noget med det at gøre, men jeg så bare noget, da jeg var ude at hælde vandet fra kartoflerne i nat.”

”A’ hva’ var du?” spurgte Jungmand.

”Shh, Jungmand, ikke afbryde. Det betyder, at han var ude at tisse,” tyssede Stroganoff.

”Ja, altså jeg stod der kun iført mine ternede underbukser og min kaptajnskasket, da jeg så noget stort komme farende ud af busken. Det var et kæmpe væsen på størrelse med en bus, og det kom hurtigt tættere på. Jeg glemte alt om tisseturen og kastede mig ned bag en sten, mens en kæmpemyre brasede ind i lejren på sine seks lange ben. Den spænedes, som om den var på flugt. Den havde seletøj på og en sadel som en hest. I sadlen sad en ... der sad en ... nå ja, en fed, grøn bladlus med styrthjelm på og røg cigar med sine små bladlusefingre, mens den brugte sine andre arme til at flå i tøjlerne for at få myren til at løbe stærkere. På myrens bagparti hoppede en kasse med slimede

kugler. Det lignede en slags æg, som kunne spises, tænkte jeg.

”Jeg kunne garanteret lave en lækker omelet med de æg,” sagde Stroganoff, mens Skipper fortsatte.

”Pludselig rystede jorden under mig. Det blev kraftigere og kraftigere, og med ét landede en ... en ... en kæmpe brun TUDSE. Lige foran mig. Slimet løb fra dens mave, og dens store tudseøjne drejede rundt i hovedet på den. Det var tudsemor, der jagtede sine æg. Den kvækkede og sendte en regn af sin dødelige gift afsted, men ramte forbi og den ramte ... den ramte ... nå ja, den ramte kassen med Siris udstyr, der blev spredt på jorden, og dér lå kuglerammen pludselig. Da tudsemor så den, gjorde hun et stort hop hen til den og aede den med sine store vortede tudsehænder, for i mørke kunne kuglerne godt ligne tudseæg. Det var som at se en mor holde sit lille barn. Men så ... så ... øh ... nå ja, så opdagede hun, at det alligevel ikke var tudseæg, og så roterede hendes øjne hidsigt i hovedet på hende. Men da var bladlusen allerede galoperet væk på myren, mens han grinede højt med cigaren i mundvigen. Tudsens hoppede efter dem, men, nå ja ... kuglerammen. Hun kom til at sætte af på kuglerammen, som gik i stykker, og det var altså det, der skete i nat. Den er god nok.»

”WHAT!” udbrød Jungmand. ”Det var dog den vildeste og mest fantastiske ...”

”Løgnehistorie,” afbrød Pil. ”Jeg tror ikke på dig over en dørtærskel, Skipper.”

Skipper knyttede hænderne og blev rød i hovedet. Han drejede om på hælen og smækkede med døren, inden han låste sig inde i bussen.

”Pil, Var det virkelig nødvendigt. Vi er jo alle venner, så hvorfor skulle Skipper lyve?”

”Hey, kom lige og se.” Jungmand stod og rodede i de blade, Skipper læste i, lige inden han fortalte sin historie.

”Det virker næsten for tilfældigt. Skipper har lige læst et blad om myrer og bladlus, og SE! Her står der noget om tudsegift. Wow! Og se den her: Verdens bedste cigarer hedder det her blad. Er det ikke et vildt tilfælde?”

Jeg lagde hånden på hans skulder.

”Jeg tror desværre, at Skipper er kommet til at lyve om, hvad der skete med kuglerammen i nat, Jungmand. Og han brugte bladene til at digte en løgnehistorie. Jeg har dog en idé til at finde ud af, hvad der virkelig skete, men det er ikke så let. Vi må arbejde sammen og finde sporene.”

Alle nikkede, og så gik vi i gang med at lede efter spor, mens Skipper stadig havde låst sig inde i busen. Hvis I er klar, kan I også løse koderne og finde ud af, hvad der virkelig skete, da Siris kugleramme gik i stykker.

DAGENS AKTIVITETER

På kodeløbet skal piltene løse fire koder – baglæns skrift, morsekode, SPEJD-kode og frimurerkode.

Du skal på forhånd hænge koderne op i eller omkring kredshuset, så du efter hver kode kan guide holdet videre til næste sted.

MATERIALER

- Papir
- Kuglepenne
- Kodeløbere til morse-, SPEJD- og frimurer-koder.

Hent koderne til mødet her:



SCAN
KODEN

KODE 1 HVORNÅR BLEV KUGLERAMMEN ØDELAGT?

Amelia: Første skridt for at finde ud af, hvordan kuglerammen er gået i stykker, er at vide, hvornår den sidst har været brugt.

nedis egad ert rof nemmarelguk
etgurb iris

Nu ved vi, hvornår kuglerammen sidst har været brugt, så nu skal vi finde ud af, hvor den sidst har været brugt. Måske skal vi nu lede i ...
Indsæt selv placeringen for næste kode.

TIL LEDEREN

Kode er skrevet baglæns, og løsningen er:

SIRI BRUGTE KUGLERAMMEN FOR TRE DAGE SIDEN.

KODE 2 HVOR BLEV KUGLERAMMEN ØDELAGT?

Amelia: ”Nu skal vi bare finde ud af, hvor den blev brugt henne?”

Siri: ”Jeg tror godt, jeg kan regne det ud, eller det kunne jeg, hvis bare jeg havde haft min kugleramme.”

Stroganoff: ”Det kan være, at alle de der kuglerester i kahytten kan fortælle os noget?”

Amelia: ”Ja, det ligner jo næsten morsekode.”

-. / . - / - - . / - . . / . / . - . / - / - - / - - / . / - . // - . . . / . -
.. / . / . . - // - . . . / . - / . - / - - . / - // . // . . . / . - / . / . - - . / . -
- . / . - . / . . // - . / . - / . . . / . - - - / - //

Skippers kahyt, den ligger jo lige nede ved siden af ...

Indsæt selv placeringen for næste kode.

TIL LEDEREN

Koden er morsekode, og løsningen er:

KUGLERAMMEN BLEV BRUGT I
SKIPPERS KAHYT

KODE 3 HVORDAN BLEV KUGLERAMMEN ØDELAGT?

På en side i Skippers dagbog står der:

øido rtyuey. æ rty øes qoy aæå ta
adiro nl øbyåodtssop, ml pb cædød
rop æøøø.

Gad vide, om vi kan finde mere af hans dagbog et andet sted. Jeg så den sidst i ...

Indsæt selv placeringen for næste kode.

TIL LEDEREN

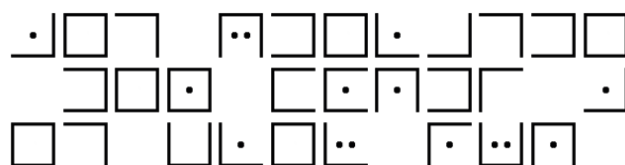
Koden er en SPEJD-kode, og løsningen er:

KÆRE DAGBOG. I DAG KOM JEG TIL
AT TRÆDE PÅ KUGLERAMMEN, SÅ
NU VIRKER DEN IKKE

KODE 4 HVORFOR BLEV KUGLERAMMEN ØDELAGT?

På en ny side i Skippers dagbog står der:

Kære dagbog. Jeg har altid syntes, det var så sejt, når Siri brugte sin kugleramme. Jeg ville gerne lære det, men jeg turde ikke spørge, så jeg prøvede selv at bruge den, men jeg kunne ikke finde ud af det. Siri får det bare til at se så let ud, og så blev jeg meget sur, og så ... ej, det er for pinligt.



Det skammer jeg mig meget over, og jeg tør virkelig ikke sige det til nogen. Hvad nu hvis de bliver sure på mig og ikke vil med på eventyr?!

TIL LEDEREN

Koden er en frimurerkode, og løsningen er:

JEG ØDELAGDE DEN FORDI JEG
BLEV SUR.

AFSLUTTENDE HISTORIE

Jeg håber, I FDFere kunne finde sporene og løse gåderne. Her er, hvad der skete, da vi klarede opgaven.

Vi mødtes ved bussen og gjorde plads i græsset, så vi kunne få overblik over alle sporene og regne ud, hvad der var sket med kuglerammen. Da vi næsten var i mål, kom Skipper ud af bussen og satte sig ned hos os. Han kiggede rundt og så lidt flov ud.

”Hej Skipper. Vi er lige ved at have regnet ud, hvad der skete med kuglerammen,” sagde Jungmanden.

”Jungmand, jeg tror måske, Skipper har noget, han gerne vil sige,” sagde Pil.

”Ja, det har jeg. Det var mig, der gjorde det Siri. Undskyld. Jeg ville være som dig, Siri, og være lige så god til at regne ting ud, men da jeg sad med kuglerammen, gik det i skudder-mudder, og jeg kastede den væk og løb ud, men så ... Ja, så kom jeg altså til at træde på den og ... undskyld.”

Siri lagde en arm om Skipper.

”Hvor er jeg glad for, at du er ærlig, Skipper. Selvom det var en god historie, du fortalte, så kunne jeg godt regne ud, at det var løgn, og det gjorde mig ked af det. Men ved du, hvad jeg har regnet ud?”

Skipper så op på Siri og rystede på hovedet.

”At Pil kan fikse kuglerammen på 8 minutter, hvis vi hjælper hende.”

Pil gik straks i gang med kuglerammen, og det endte med kun at tage 7 minutter. Resten af dagene brugte Siri på at lære os sine tricks til at lave vilde beregninger og bruge kugleramme. Og Skipper blev den mest skarpe af os. Da vi gik i seng den dag, var vi trætte, men vi var bedre venner end før, og nu var vi klar til at udforske grotterne igen og tage videre på nye eventyr.

BØN

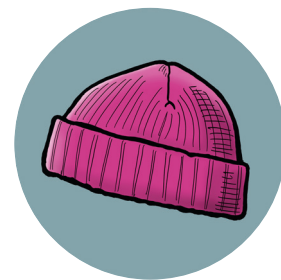
Kære Gud, tak for at hjælpe os med at finde modet. Modet til at være ærlig, selv når det kan være svært. Tak for at tilgive os, når vi begår fejl, og tak for at have lært os, hvordan vi kan tilgive vores medmennesker. Fadervor ...

SANG

Mod (nr. 89 i March og lejr)



Jungmand



DAGENS TEMA: AT VÆRE BANGE

I dag skal piltene ud i mørket og finde Amelias venner sammen med Jungmand. Strømmen er gået, og Jungmand er blevet bange, og han vil gerne have hjælp til at finde Amelias venner.

For at piltene kan finde Amelia og de andre venner, skal de bygge en lygte. Piltene skal udfordres i at begive sig ud i det uvisse uden at være sammen med deres bedste venner. Her vil de lære, at de ikke behøver frygte det mørke og uvisse. De lærer at samarbejde, når de skal lave deres lygter, men de lærer også, at de godt kan klare sig selv, når de skal ud i mørket og finde Amelia og vennerne.

Første del af mødet går med at bygge lygten, og derefter skal piltene ud i mørket for at billeder af alle Amelia og hendes venner.

INDLEDENDE HISTORIE

Halløjsovs FDFere ... eller øhh, hyggehejsa og goddag med jer.

Det plejer at være Amelia, der skriver til jer, men i dag, så er det altså mig, Jungmand, der fortæller. Og det er altså en lidt uhyggelig historie, så I skal lige sørge for, at I sidder sammen med nogen. I kan også tage en voksen i hånden, hvis det bliver for skræmmende. Jeg hader selv at være alene. Engang boede jeg alene i en træhule i et helt år, og det var så koloenormt kedeligt ... Nå, nu vrøvler jeg igen. Tilbage til historien.

For nogle uger siden sad jeg en aften og så lidt fjernsyn i min gode lænestol. Jeg så Den Store Balladedyst, mit yndlingsprogram. Jeg lå helt nede i lænestolen, for jeg var drøntræt. Vi var lige kommet hjem fra en opdagelsesrejse, hvor vi havde søgt efter en lyskrystal i De gådefulde grotter. Efter at have ledt i alle grotterne fandt vi den til sidst, og vi fløj hjem igen og holdt en stor lysfest, så det var bare ding-dong-dynamolygte-fjong. Når vi ikke er på ekspedition, bor vi på små værelser i vores

seje kok Stroganoffs kro, Den rustne lygte, som er en gammel hytte med stråtag og skæve vægge i midten af skoven. Alting på kroen knirker og brager, gulvbrædderne og dørene, ja, selv toiletbrættet brokker sig, når man sætter sig på det. Stroganoff siger, at det er husets sjæl, der fortæller historier. Det eneste, jeg kan høre, er, at det kalder på olie og en klat maling. Nå, jeg er et værre vrøvlehoved. Tilbage til historien.

Jeg sad altså i min slidte lænestol og så Den Store Balladedyst, og de skulle lige til at vise opskriften på en stinkbombe – sådan én har jeg altid drømt om at kaste efter Skipper – men så blev alt sort omkring mig. Fjernsynet gik ud, lysekronen gik ud, min gamle lavalampe på skænken gik ud, og der var buldermørkt over alt. Jeg kunne mærke mine ben ryste, og det føltes, som om min hals var fyldt med Stroganoffs kolde kartoffelmos.

”Hallo,” råbte jeg.

”Amelia. Venner. Er det en joke? Er det ligesom i Den Store Balladedyst, hvor I driller mig for sjov?”

Ingen svarede. Det eneste, jeg kunne høre, var tuden fra den gamle natugle på loftet. Jeg prøvede at tale igen, men ordene sad fast i halsen. Jeg rømmede mig.

”Ha ... Haha. Der fik I mig. I kan godt tænde nu.”
Stadig intet svar. ”Venner, det er altså ikke sjovt. Please. Tænd lyset.”

Der skete ingenting, og da gik det op for mig, at strømmen var gået, og ingen kunne høre mig. Jeg var helt alene.

Okay, Jungmand, gamle dreng. Ikke panikke. Du klarer det. Det er ligesom, da vi var på ekspedition dybt nede i De gådefulde grotter i Coratia. Men der gik vi jo altid to og to. Nu er jeg alene. Det er overhovedet ikke det samme.”

Jeg prøvede at tale til mig selv for at blive rolig. Det hjalp kun lidt. Langsomt rejste jeg mig og gik over til kontakten. Jeg trykkede. Intet lys. Skulle jeg gå ud og se, om der var lys nede i kroen? Jeg stod foran den lukkede dør ud til gangen. Hvorfor var der ikke nogen af de andre, der svarede? Sov de, eller ... Måske ... Måske var de blevet bortført alle sammen, og jeg var den sidste tilbage. Jeg måtte gå ud og lede, men hvad hvis bortførerne stadig var der? Åh nej!

Jeg slog mig selv på kinden for at blive rolig.

”Okay, Jungmand. Hvad ville Amelia gøre? Hun ville nok ... flygte ind under sengen og kalde på sin far og mor ... Nej, det er dét, du selv havde gjort, Jungmand ... Nå ja. Amelia siger altid, at vi må holde sammen, uanset hvor sort det ser ud ... Okay. Så. Det ser ret sort ud lige nu. Men det må betyde, at jeg skal finde de andre.”

Jeg trak vejret dybt ind og tog i døren. Den gav sig langsomt og knagede. Jeg trådte ud i gangen, og gulvbrædderne knirkede og klagede, hver gang jeg trådte på dem. Jeg listede hen til trappen.

Noget rørte ved mit ben. Jeg kastede mig ned på de bulede gulvbrædder. Hvad var det? Et spøgelse? Huset var gammelt. Måske var det, hvad Stroganoff mente med husets sjæl. Et hvæs lød tæt på mig, og noget blødt gned sig op ad mit ansigt.

”Åhh. Skån mig. Jeg har ikke gjort noget. Tag Skipper i stedet for hr. spøgelse.”

Der lød en spinkel knurren.

”Gud, er det bare dig Balthazar?”

Det var en af Stroganoffs kro-katte, der altid løb om benene på gæsterne. Balthazar var min yndlings, og han kom altid over og tiggede om kiks. Jeg rejste mig og prøvede at løfte ham, men han løb væk. Alene igen. Hvis bare jeg havde haft lyskrystallen fra De gådefulde grotter som lygte, så havde jeg nemt fundet de andre. Men den lå ude i bussen, og der var alt for langt at gå.

De andre havde vidst, hvad man kunne gøre, men de var her ikke. Jeg måtte selv finde på noget. Hvis bare jeg havde lys. Vent lige lidt ... Jeg skyndte mig ind på mit værelse og faldt næsten over lænesto-

len på vejen. Jeg fiskede værktøj og materialer frem. Hvis ikke jeg har en lygte, må jeg lave den selv. Jeg gik i gang med hammeren. Nu skulle jeg finde mine venner.

Vil I være med? Se, om I også kan lave en sej lygte, der kan vise vej i mørket. Så kan I hjælpe mig med at finde mine venner.

DAGENS AKTIVITETER

På dette møde skal piltene lave deres egen konservesdåselygte, som de skal bruge, når de bagefter skal ud for at finde Amelia og vennerne i mørket.

MATERIALER

- Ståltråd
- Bidetang
- Konservesdåser (1 stk. pr. pilt)
- Fyrfadslys
- Hammere
- Søm (diameter på mindst 2,5 mm)

Hent billedvejledning til lygten og ark med Amelia og vennerne her:



SCAN
KODEN

KONSERVESDÅSELYGTE

TRIN I

Læg konservesdåsen på et hårdt underlag, der kan tåle at få lidt skrammer. Slå en masse huller i den med søm og hammer.

TRIN 2

Lav to huller overfor hinanden i toppen af konservesdåsen. De skal bruges til at sætte ståltråden i.

TRIN 3

Lav en hank af et stykke ståltråd på ca. 50 cm, som fastgøres i de to huller. Sørg for at hanken sidder godt fast, og at den er så lang, at det ikke bliver for varmt for fingrene, når lampen skal tændes.

TRIN 4

Sæt et tændt fyrfadsllys ned i dåsen. Så er lampen klar til at lyse vej til Amelia og hendes venner i mørket.

TIL LEDEREN

Jo flere og større huller, I laver i lamperne, desto lettere bliver det for piltene at finde frem til figurerne i mørket.

PÅ TUR I MØRKET

Når alle piltene har fået lavet en lygte, skal de alene rundt og finde Amelia og hendes venner. Billederne skal være gemt i mørket – inde, ude eller begge dele.

Hjælp piltene med at finde modet til at gå alene ud for at lede med lygten.

AFSLUTTENDE HISTORIE

Halløjsovs igen.

Jeg håber, I fik lavet nogle gode lygter, der kunne bruges til at finde mine venner. Min lygte lyste rigtig kraftigt, næsten som en lyskrystal. Jeg søgte i hele huset. Først gik jeg op på loftet ad den slidte trappe, og her lå Pil og sov sødt i sin hængekøje. Jeg var også inde og finde Amelia på hendes værelse, og

ude i den fjerneste ende af huset, hvor Siri al tid sover. Ligesom jeg var hun også bange for mørket, så da jeg åbnede døren, sprang hun op og gav mig et kys på kinden. Sådan noget gør Siri ellers al-drig, så hun undskyldte mange gange, men takkede for, at jeg fandt hende. Nede i køkkenet fandt jeg Stroganoff på en madras under køkkenbordet. Inde i krostuen på det mølædte isbjørneskindstæppe fandt jeg Skippers hund Balder. Jeg gav ham en af de kiks, jeg altid havde lommen, og han vaskede min hånd med sin tunge som tak. Til sidst gik jeg ud i mørket til Skippers ballonbus for at se til ham.

Vi mødtes i krostuen rundt om min lygte med en kop Stroganoff-kakao med højt flødeskum og chokoladeknapper. Pil forklarede, at et lyn havde taget strømmen, men vi var enige om, at det også kunne være hyggeligt at sidde i mørket, for nu havde vi hinanden. Amelia klappede mig på skulderen og sagde, at hun synes det var ret sejt, jeg turde gå alene ud i mørket for at finde de andre.

Det syntes jeg også, og nu tror jeg, det bliver lidt nemmere at overkomme det, jeg er bange for, når vi skal på vores næste eventyr.

BØN

Kære Gud, tak for at hjælpe mig med at bekæmpe min frygt og overvinde dét, jeg er bange for. Tak for mine venner, som jeg har i FDF, og min familie derhjemme, som hjælper mig, når jeg er bange. Tak for de oplevelser, jeg endnu ikke har fået. Giv mig modet til at begive mig imod det uvisse i mørket. Fadervor ...

SANG

Min bedstefar er modig (nr. 58 i March og lejr)

SANG

Rejsekammerater

Tekst og musik: Niels Hagner Mårup & Anders Ejdrup Mårup

Glitrende, sprudlende er verden foran dig
Med gådefulde hjørner, mystisk, klar på leg
Mulig, buldrende fri
Blomstrende, uendelig
Rejseskoene på
Vi skal ud og gå
Derud' hvor alle sanserne kan rive og flå

Kom så rejsekammerater
Det' nu eventyret starter
Vi bli'r ikke mer' parater
Der er nok på vores radar
med stædighed
Bli'r vi ved og ved
Vi skal ud og lægge verden ned!
Har vi husket vores pas?
Vi skal ud gi' den gas
Vi gør verden til en legeplads
Med nysgerrighed
Og venlighed
Gør vi alt det ukendte kendt

Jeg kan fortælle dig, at rejsen kan bli' lang
At ikke alle dage får en solnedgang
Kan jeg det, der skal til?
Er det stadig det, jeg vil?
Verden gi'r et los
Vi går bedst på trods
Så kom nu og vær usikker sammen med os!

Kom så rejsekammerater ...

Og rejsen ender, du er stemplet ud og fri
Du sidder der i stolen, tom og glad fordi
Du satte det hele i spil
Og nu har du ro ind til
Rejselysten flår
For i hjertet står:
At derhjemme er det godt, men det' der også udenfor

Kom så rejsekammerater ...

Rejsekammerater

Tekst og musik:
Anders Ejdrup Mårup
Niels Hagner Mårup

$\text{♩} = 150$

Piano

Glit- ren - de sprud - len - de__ står ver - den for - an dig

5

Pno.

Med gå - de - ful - de hør - ner Mys - tisk klar__ på leg__

9

Pno.

Mu - lig bul - dren-de fri blom-stren-de u - en - de - lig Rej-se -

13

Pno.

sko - e - ne på Vi skal ud og gå Der hvor san - ser - ne kan ri - ve og flå Kom så

17

Pno.

rej - se kam - me - ra - ter det' nu e - ven - ty - ret star - ter vi bli'r

19

Pno.

ik - ke mer' pa - ra - te der er nok på vo - res ra - dar med

21

Pno.

stæ - dig-hed blir' vi ved og ved Vi skal ud og læg - ge ver - den ned Har vi

25

Pno.

hus - ket vo - res pas Vi skal ud og gi den gas Vi gør

27

Pno.

ver - den til en le - ge-plads Med nys - ger - rig-hed og ven - lig-hed Gør vi

31

Pno.

alt det u - kend - te kendt

Dette hæfte er udarbejdet af FDFs pilleudvalg i foråret 2023 (1. udgave). Illustration: Simon Eskildsen og Thea Bech-Petersen



**FRIVILLIGT
DRENGE- OG PIGE-
FORBUND**