



FOTO LARS BERTELSEN

Sommerlejr materiale 2018

TV-programmer



FDF GIVER BØRN OG
UNGE ET STÅDET AT
MØDE VERDEN FRA



Kære medleder

Temaet for årets sommerlejr materiale er TV-programmer. Temaet er valgt, da der findes så mange sjove lege i TV-programmer i dag, som vi gerne vil gøre brug af. Nogle af jer vil bruge hele hæftet, andre vil bruge et par aktiviteter. Du bestemmer – alt er i orden med os.

Der er ikke nogen gennemgående historie, og derfor vil vi opfordre til at bruge nogle af vores fifs på side 4 til at gøre temaet gennemført.

Materialet er uden andagtsmateriale. Det er en bevidst beslutning. Der er i FDF lavet mange gode andagtsmaterialer gennem tiden, og mange kredse har dem stående på hylderne. Vi har sat tid af til forkyndelse i ugeprogrammet på side 3, men materiale til det finder I selv. Vi vil opfordre til at bruge noget af det gode TV-inspirerede forkyndelsesmateriale, der findes, eksempelvis Emil fra Lønneberg fra år 2000, Ronja Røverdatter fra 1987 eller **Morgen live-TV** fra 2013 (se fdf.dk under forkyndelse)

Opfordringer herfra

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.

Lederfællesskab

Derudover vil vi gerne opfordre til at pleje sit 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 hurtigst muligt i seng. Men her har du som lejrchef en vigtig rolle i at opfordre til, at de voksne også leger. Vi har lavet en specifik aktivitet for lederne. Den kan du sagtens afholde forholdsvis hurtigt inden, under eller efter natmaden eller ledermødet om aftenen.

Rigtig god fornøjelse.

Tjekliste - før I skal afsted på sommerlejr

Måske har du ikke stået i spidsen for en sommerlejr før, 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
- Afholde informationsmøde for forældre – herunder eventuelle forældreopgaver
- Udarbejde materialeliste
- Lave pakkeliste til deltagere
- Lave deltagerbrev med info til forældre
- Lave materiale pakkeliste, samt indkøb og pakke det
- Lave deltagerliste
- Koordinere køkken, evt. holde møde med tanter
- Evt. danne bordhold
- Fordele sovepladser

Dette materiale er udarbejdet af Marie Sander, Anna Sigsgaard, Diana Hansen og Anna Vistesen **Foto** Rieke Poppe, Leif Gro Hansen, Asbjørn Laurberg, Christian Nesgaard **Layout** Morten Haake

Ugeskema

	Dag 1	Dag 2	Dag 3	Dag 4	Dag 5	Dag 6	Dag 7
Morgenmad		Andagt	Andagt	Andagt	Andagt	Andagt	Andagt
Formiddag	Ankomst	Morten Korch-løb	DR 2 Temaaften	Udflugtsdag	Nak og Æd	OL	Lejrbål eller anden forældreaktivitet
Frokost							Forældrene henter
Eftermiddag	Stjerne-løb om TV	For de små: Motor Mille i cirkus For de store: DKs modigste	Små: Ramasjang-mysteriet Store: Hike	Udflugtsdag	Vandkamp	Vild med Dans	
Aftensmad						Vild Med Dans - aften	
Aften	Lejrbål	Lejrbål		Lejrbål			
Natmad/ Leder møde	Silent Library	Silent Library					
Nat					Natløb: Den ultrasorte bagedyst		

Indhold

	SIDE
Tjekliste - før I skal afsted på sommelejr	2
Ugeskema	3
Kendetegn ved temaet	4
Aktivitetsbeskrivelser	5
Lejrbålshæfte	17
Bilagssider	19
Aktivitetsbeskrivelser	
Stjerneløb – om TV	5
Silent Library	8
Morten Korch-løb	8
Motor Mille i cirkus	10
Danmarks modigste	10
DR2 temaaften	11
Ramasjang mysteriet	11
Udflugtsideer	12
Nak og æd	13
Vandkamp	13
Den ultrasorte bagedyst	13
OL	14
Vild med dans	15
Forældrene henter – aktivitet børn og forældre sammen	15

Kendetegn ved temaet

Du kender det godt, I har fundet det ultimative tema, men mangler, at det hele føles sammenhængende. Her får du nogle lette tips til at gøre temaet gennemgående, så ungerne ikke føler, at de bare hopper imellem forskellige aktiviteter.

TV-vært

Hver gang I starter på en ny aktivitet eller et nyt program-punkt, kommer den kendte TV-vært ind og præsenterer programmet kort.

I vælger én leder, der agerer vært hele ugen, så børnene kan genkende TV-værten.

Værten skal have mulighed for lynhurtigt at komme i udklædning, så en blazer og et par briller er rigeligt.

Programoversigten

Lav en stor tavle med dagens TV-programmer, og gennemgå den under morgenmaden. Det kan fx være TV-værten, der læser højt.

"I dag kl. 8.00 Morgenmad – derefter Spise med Price.
Kl. 10.00 Bonderøvens Bonderøv osv. ..."

Det kan også bruges undervejs på dagen.

TV-jingle

I kan også blive enige om en sang eller dans, som ungerne skal lave, hver gang der skiftes mellem programmer og aktiviteter.

Når en ny aktivitet skal introduceres, kan alle ungerne fx råbe i kor "SKIFT KANAL" – og ind hopper den næste leder, som fortæller om det næste program-punkt.

Fjernbetjeningen

Lav evt. en stor fjernbetjening i papmaché og brug den, når der skal skiftes program. Børnene kan få lov til at trykke sig ind på næste program.

Evt. kan en almindelig fjernbetjening også bruges.

Her kan I altid lave sjov med at skrue op og ned for lyden på dem, der er "i fjernsynet".

TV-station

Lad som om lejren er en TV-station ved at lave værelses- eller telt-fordelingen på forhånd og hæng skilte på væggene med roller til de forskellige værelser eller telte.

Eksempler og idéer

- Kvindelige / mandlige skuespillere (Små)
- Mandlige / kvindelige instruktører (Ledere)
- Rekvisitter (Grejr)
- Korrespondenter (Store)
- Backstagemanager (Tanter) / Indspilningsledere / Makeuppen

Adgangskort

I kan også lave adgangskort til alle med deres rolle. Ved ankomst til lejren kan I vise rundt på settet (grunden/området).



Aktiviteter

På disse sider finder du de aktiviteter som benævnt på ugeskemået side 3. Husk at læse dem igennem inden, da der er mange materialer der skal findes frem.

Stjerneløb om TV

Deltagere Både små og store

Ramme

Børnene inddeles i hold. Hvert hold består af samme aldersklasse. Nu skal de ud og snuse til en masse forskellige TV-programmer. Man kan evt. vælge kun at bruge de levende poster. De døde poster hænges op i det område, der bruges til stjerneløbet. Posterne til de mindste klasser bør hænge tættere på centrum af løbet end dem til de ældste klasser. Svarene på de døde poster kan gives til sidst eller undervejs ved skift til en levende post.

Jeres rolle

I skal have en til at stå og koordinere, hvilket hold der skal til hvilken post. Resten af lederne skal stå på de levende poster.

Postbeskrivelse

1 Pokémon

Historie

Hjælp Ash med at fjerne så mange af pindene som muligt, uden at de mange pokéballs ryger på jorden, eller kæmp mod Team Rocket om, hvem der kan få færrest pokéballs til at ryge på jorden.

Forklaring af aktivitet

Klodsmajor i en ny form. Lav en cirkel af hønsenet, sæt pindene gennem nettet og fyld boldene oven på pindene (billede 1). Pindene hives ud en efter en, og den, der får boldene/flest bolde til at falde, har tabt.

Materialer

- Hønsenet
- Bolde
- Pinde
- Evt. udklædning

2 Monster (fra Sommer Summerum)

Historie

Hjælp monster med at gennemføre labyrinten, så han kan spise de små børn på den anden side.

Forklaring af aktivitet

Der laves en labyrint på jorden. En fra holdet får bind for øjnene og de andre skal guide personen igennem uden at røre ham/hende.



Oversigt levende poster

TV-program + aktivitet

Post 1	Pokémon – klodsmajor med hønsenet og bolde
Post 2	Hjælp monster med at gennemføre labyrint
Post 3	So ein Ding – de små laver en snurretop, de store laver en fidgetspinner
Post 4	Hit med sangen – nynne en sang, de andre skal gætte
Post 5	Klipfiskerne – husk noget fra et videoklip
Post 6	Zulu Djævlæræs – børnene skal køre rundt på en bane på en lille løbetraktor/cykel på tid eller mod hinanden



Materialer

Ting til at lave en labyrint.

3 So ein Ding

Historie

I So ein Ding skal der bygges seje gadgets.

Forklaring

Puslinge/tumlinge skal lave en snurretop. Du kan finde inspiration [her](#).

Pilte, væbnere og seniorer skal lave en fidgetspinner, som vist i videoen [her](#).

Materialer

Snurretoppe

- Spændeskiver
- Trækugler
- Limpistol
- Farvet tape

Fidgetspinner

- Faldskærmsline
- Kuglelejer
- Møtrikker
- Limpistol

4 Hit med sangen

Historie

Børnene deltager i Hit med sangen.

Forklaring

Deltagerne på holdet skal på skift nynne sange, som de andre skal gætte.

Materialer

- Evt. headset og noget som kan afspille sangene. Alternativt kan der blot vælges sange, som man er sikre på, at børnene kender.

5 Klipfiskerne

Historie

Børnene er deltagere i programmet Klipfiskerne.

Forklaring

Puslinge-væbnere: Der afspilles et videoklip for hele holdet. Herefter stilles spørgsmål til dem, omkring hvad de så i klippet.

Seniorvæbnere-seniorer: Der afspilles et videoklip for én fra holdet. Herefter skal denne person mime, hvad der sker i videoen.

Materialer

- Noget til at afspille videoklip fra.

6 Zulu Djævleræs

Historie

Børnene deltager i Zulu Djævleræs.

Forklaring

Der laves en bane, som holdet som en stafet skal køre rundt på. Holdets samlede tid noteres.

Materialer

- Noget til at køre på - fx en løbe(motor)cykel, en sæbekassebil eller en cykel
- Noget til at markere en bane med
- Noget til at tage tid med

Oversigt over døde poster – varierende efter klasse

	Puslinge/tumlinge	Pilte/væbnere	Seniorer
Post 7	Bamses billedbog: Hvilken slags sko går bamse i?	X-Factor: Hvem er vært på X-Factor?	Popstars: Hvornår vandt Jon Popstars?
Svar	Gummistøvler	Sofie Linde	2002
Post 8	Cirkeline: Hvilken farve er Cirkelines kjole?	Rundt på gulvet: Hvornår bliver Rundt på gulvet sendt i tv?	Reality: Hvilket realityprogram dukkede Mascha Vang første gang op i?
Svar	Rød med sorte prikker	Lørdag kl. 20.00	Villa Medusa
Post 9	Onkel Reje: Hvad har Onkel Reje altid med sig i hånden?	Madagaskar: Hvor mange pingviner er i banden i filmen Madagaskar.	Dagen mand: Hvor mange piger er der med i en runde i Dagens mand?
Svar	En pibe	4 pingviner	20 piger
Post 10	Ramasjang Mysteriet: Hvilke 7 skurke findes i Ramasjang Mysteriet?	Underholdning: Hvilket program er disse to værter på?	Reality: Hvilket program stammer Ulven Peter fra?
Svar	Reichard Thomsen, Fru Pudderkvast Ronni Roligan Dansa Staffan Hanne Riffel Camping Vagn Preben Pølsesnak	Danmark har Talent	Paradise Hotel
Post 11	Sprinter Galore: Hvilken farve pandebånd har Sprinter Galore?	Max Pinlig: Hvad hedder Max' mor?	Oraklerne: Hvad hedder de 4 orakler i TV-programmet i Oraklerne?
Svar	Blåt	Agnete	Uffe Buchard, Emil Thorup, Christian Bitz og Søren Fauli
Post 12	Biler: Hvad hedder den røde bil i filmen Biler?	Versus: Hvad handler programmet Versus om?	Danmark har Talent: Hvad hedder værterne i Danmark har Talent?
Svar	Lynet McQueen	Konkurrencer	Felix Schmidt og Christoffer Læssø.
Post 13	Kaj og Andrea: Hvilken farve har sløjfen på Kajs påsyede vest?	Cirkeline: Hvilke farver har musen Frederiks stribede trøje?	Elementary: Elementary er serie om?
Svar	Lyserød	Blå og Hvid	Sherlock Holmes



Silent Library

Deltagere De voksne (aftenunderholdning).

Det må være enhver lejrchef's drøm at få sine ledere til at grine flere gange i løbet af lejren. Denne leg er oplagt bud på, hvordan dette kan lade sig gøre. Mange kredse afholder gode lederkonkurrencer undervejs, måske dette kan blive en ny favorit.

Ramme

I det oprindelige TV-program sidder seks deltagere i et bibliotek – her skal man være stille. De trækker lod om, hvem af deltagerne der skal udfordres. Når den ene er fundet, trækker man udfordringen. Vi forestiller os ikke, at I har et bibliotek med på lejre, men sovende børn er jo næsten det samme – pointen er, at der ikke må grines for højt, når aktiviteten er i gang - ellers får man ingen point.

Der gives 100 point til hele lederholdet, hvis de mønstrede ikke at grine undervejs. Det kan være dig som lejrchef, der er den strenge dommer. Legene er jo sjove i sig selv, men du kan overveje, om der skal være en præmie sidst på ugen, hvis ledergruppen har opnået et bestemt antal point.

Om I tager en eller flere udfordringer på en aften er op til jer. Vi har samlet en række udfordringer her, som I kan prøve af.

- Spise en flødeis, mens man har en nylonstrømpe trukket ned over hovedet.
- Kysse en fisk
- Spille mundharmonika, mens denne er placeret i munden på en fisk.
- Binde et snørebånd op med munden uden at bruge hænderne.
- Tage en køkkenelastik rundt om hovedet, så langt ned så elastikken er på næsen. Du skal nu få den ned på halsen uden at bruge andet end dine ansigtsmuskler.
- Puste en ballon op med to tamponer i munden.
- Pakke fødder og underben ind i toiletpapir (eller hovedet, hvis man er povet), så personen er bundet godt ind. Vedkommende skal nu bevæge sig, så papireret bliver dyppet i en klistret masse så meget som muligt. Derefter skal vedkommende på samme måde få kaffegrums eller andet tørt til at sidde fast på det klistrede papir.

Løb – kender du din Morten Korch-film?

Deltagere Både små og store.

Ramme

Børnene deles i hold og skal nu spille et brætspil, hvor I kommer rundt til forskellige gårde i Morten Korch-universet (fortæl gerne hvem Morten Korch var). Selve historien lyder således: Postbudet kommer forbi og afleverer et brev til børnene. Det er fra Gårdejer Jensen, der desværre har været nødt til at pantsætte sin gård "Færggården" til gårdejer Kjeldsen. Nu beder han om hjælp til at samle penge ind, så han kan købe sin gård tilbage.

Jeres rolle

Lederne skal være de forskellige personer på gårdene.

Materialer

Spilleplade (se bilag 3), brik (1 pr. hold), terning, udklippede chancekort (bilag 2) placeres på spillepladen, bankbøger eller Matador-penge, Brev fra Gårdejer Jensen, udklædning til ledere.

Tip: Et tørklæde og/eller forklæde til pigerne og seler til drenge kan gøre en stor forskel.

Spillets regler

Holdene skal tilsammen nå at samle så mange penge ind, at man kan købe "Færggården" tilbage.

- Spillet er på tid og slutter, når klokken ringer. Derefter gøres det samlede beløb op. Hvert hold har en bankbog, hvor de kan holde regnskab med de beløb, posterne giver.
- De kan kun besøge hver post én gang.
- De kan modtage penge ved et chancekort, men de kan også være uheldige at miste penge.
- Dette regnskab bogføres ved spillepladen af sagføreren og doktoren, der også styrer spillet.
- Der spilles i hold med fire personer på hver.
- Alle starter og slutter på start/mål-feltet. Holdets brik rykkes det antal øjne, terningen viser.
- Når holdet lander på et billedfelt, skal de drage ud til det sted, billedet viser, for at løse en opgave, før de kan komme tilbage og kaste terningen igen.
- Lander holdet på et blå eller grønt felt, skal de trække et kort og læse det højt.
- Den gamle sti er en smutvej, som kun kan benyttes, hvis man lander direkte på feltet. Derefter kan man springe til et hvilket som helst af de felter, stien går hen til.
- Er I ikke nok ledere til at bemande alle poster, kan I blot tage nogle fra eller lade posterne være åbne i bestemte tidsrum.

Poster

Bakkegården Pigen på gården har mistet sit vasketøj i blæsten. Holdet skal finde det og hænge det op, men de skal gå to og to med hinanden i hånden og kan således kun bruge en hånd hver.

Materialer Tøj, snor, klemmer

Risgården Pigen på gården skal samle æg, men hønsene har lagt dem alle vegne. På tid skal holdet nu finde så mange æg som muligt med benene bundet sammen to og to.

Materialer Æg, snor

Havnen Der er gået kludder i fiskerens garn. Holdet skal finde ud af, hvilken line der holder den krog, fisken er bidt på.

Materialer Snor, fisk (enten en rigtig én, ellers klip en i karton)

Vildmosen Mosen er et smukt, men også farligt sted, hvor man skal træde varsomt for ikke at blive suget ned i dybet. Holdet skal kravle på et udspændt reb/en slackline for at komme over mosen.

Materialer Reb/slackline



Engen Der er kommet et cirkus til byen, og her skal holdet imponere med deres akrobatik. Holdet får udleveret en bunke kort, hvorpå der står to forskellige kropsdele. Hvert kort skal holdes mellem kropsdelene på to personer. Det gælder for holdet om at have så mange kort mellem hinanden som muligt.

Materialer Husk at klippe kropskort (se bilag 1) ud.

Markvejen Holdet skal hjælpe med at læse et brev, der er skrevet i en kode. Vælg en kode, som I ved, børnene kender. Det kunne fx være morsekode, A-K-kode eller frimurerkode.

Materialer Brev med kode

Landevejen Klinke-Hans skal have klinket tallerkner, men skal have hjælp til at finde ud af, hvilke skår der hører sammen, og til at klinke dem. Holdet skal lægge to puslespil, og brikkerne til dem er blandet sammen. Sværhedsgraden kan øges ved at have flere brikker/puslespil eller give børnene forskellige handicap.

Materialer Puslespil (se bilag 7)

Kroen Kromutter diskere op med egnsretter, som holdene skal gætte hvad indeholder. Det kunne være rugbrødshapsere med sjovt sammensat fyld. Her kan holdet også få lidt at drikke.

Materialer Diverse pålæg, rugbrød, blindfold

Sognegården Sognefodgen vil vide, om holdene kan deres bibelske skolelærdom. Holdene skal mime og gætte bibelske personer. Er det for svært for børnene at mime, så lad dem forklare personerne i stedet. Forslag til personer: Moses, Jesus, Abraham, Den barmhjertige Samaritaner, Adam, Jakob, Judas, Johannes Døberen, Jomfru Maria.

Møllegården Røgteren lærer holdene at bruge pusterør og skyde til måls.

Materialer Sugerør, papirskugler (lad børnene lave disse selv på posten), skydeskive (kan evt være en hulahopring, der er hængt op.), snor/reb

Enekær For at komme ind og snakke med godsejeren, der har pengene, skal holdene først forbi lænkehunden. Den sover, og holdene kan snige sig forbi, men laver de støj, vågner den. Holdene har tre forsøg til at komme forbi. Vær opmærksom på, at denne post kræver to til postmandskabet.

Afslutning

Når spillet slutter, finder holdene ud af, at de **ikke** har skrabet nok penge sammen. Deres eneste mulighed for at nå at skaffe pengene i tide er at deltage i det store hestevæddeløb og satse alle pengene på, at de vinder.

Væddeløbsbanens rute er markeret med vimpler og foregår som en sækkeløbs-staffet, hvor alle hold deltager. Hvis det er muligt, så lav stafetbanen rund som en rigtig væddeløbsbane, og lad skiftene foregå på banen. Gårdejer Kjeldsen og søn er kun to og bliver derfor hurtigt trætte. Inden løbet er gårdejer Kjeldsen og hans søn meget arrogante. Løbet kan kommenteres i bedste Gunner Nu Hansen-stil fra toppen af en mælkekasse. Gårdejer Kjeldsen og søn taber selvfølgelig løbet og må nødtvunget aflevere pantebrevet, og "Færggården" er reddet.

Materialer Sække (papirssække er at foretrække), pinde/vimpler til at markere banen, reb.

Motor Mille i Cirkus

Deltagere For de små.

Ramme

Motor Mille har inviteret alle børnene i cirkus, hvor de skal prøve kræfter med forskellige cirkusaktiviteter. Børnene cirkulerer selv rundt til de ting, de gerne vil prøve.

Jeres rolle

En leder, som er klædt ud som Motor Mille, introducerer eftermiddagens aktiviteter og går rundt og "mingler" med børnene og hjælper til. Nogle af posterne kan evt. slås sammen, alt efter hvor mange ledere I har til rådighed.

Aktiviteter

1 Tryllekunstner

- Korttricks
- Find tingen under bægeret
- Forsvindingsnummer
- Den oversavede dame

2 Klovn

- Mime
- Jokes
- Spejlsketch

3 Akrobat

- Kolbøtter
- Vejrmøller
- Aktiviteter i reb eller ringe

4 Linedanser

- Slackline
- Balancebom
- Cykle på linje

5 Jonglering/Diablo

- Jonglering med bolde eller kegler
- Diablo
- Djævespil

6 Stærk mands-post

- Øve i at se ud som om, man løfter noget tungt.

Til slut opfordres børnene til at vise noget af det, de har lært. Måske foran de andre, måske for de store eller måske ved lejrbalet.

Danmarks modigste

Deltagere For de store

Ramme

Børnene skal samle så mange modighedspoint som muligt på de forskellige poster.

De går rundt til posterne i hold, de skal hver medbringe et print af bilag 6. Pointrammen er lavet efter, at man kan have de små med i aktiviteterne. Se tabellen nedenfor til pointafgivelse og poster.

Jeres rolle

I er på posterne.

Pusling	Tumling	Pilt	Væbner	Seniorvæbner og senior
"Forsøg = 5 Gennemført = 9"	"Forsøg = 4 Gennemført = 8"	"Forsøg = 3 Gennemført = 7"	"Forsøg = 2 Gennemført = 6"	"Forsøg = 1 Gennemført = 5"

Poster - Danmarks modigste

Aktivitet	Forklaring
Højde	Klatrepost eller forhindringsbane
Smage	Kunne være melorme, noget stærkt (Tabasco), noget surt (citron), noget klistret (vingummibamser i vand)
Se	Bane som skal gennemføres med bind for øjnene, hvor der er forskellige ting, man kan føle undervejs, fx noget pelset, nogle våde stofstrimler som hænger ned, balloner
Stave	Der skrives bogstaver under kakerlakker, som danner et let ord
Sang	Der skal synges en sang fra M&L
Føle	Deltagere skal føle hvilke ting der er i havregrøden, fx limdyr, plastikbold, legoklods, køkkenredskab
Varme	Ildpost, fx med fireballs, puste ild med mel eller lade ild vandre

DR 2 – Temalørdag

Deltagere både små og store.

Ramme

DR 2 leverer altid Temalørdag med et specifikt tema. I denne udgave er det ledernes arbejdsmæssige eller studiefaglige retninger, der er temaet.

Det er et klassisk stjerneløb med levende poster. Hver post laves af en leder, ud fra hvilke arbejdsopgaver vedkommende laver til daglig. Hvor langt tid posterne skal vare, og hvor meget fagligt indhold I vil lægge i posterne, bestemmer I selv. Posterne kan have fokus på reelt at lære børnene en færdighed, eller det kan være blandede poster, som der bliver lagt en faglig tematik på. Det kan være svært at finde på en post, hvis man sidder på kontor, men så tag udgangspunkt i din branche og ikke dit daglige arbejde.

Herunder ses et par eksempler på poster

Sygeplejerske/læge/sundhedsfaglig Førstehjælpsrelaterede aktiviteter såsom "lær at lægge en forbindelse" eller "placér organerne korrekt i en dukke".

Tømrer Slå søm i en træstub, byg en lille genstand i træ, fx en bil eller et skib, brug klodser til at bygge noget ud fra en tegning eller et billede.

Teamleder Samarbejdsopgave hvor én dirigerer de andre, der fx skal bygge en legofigur.

Programmør Klassiske kodeopgaver med simpel kodning eller programmering.

Revisor Hæng tal op i et område, som børnene skal finde i en bestemt rækkefølge hurtigst muligt. Alternativt en leg hvor børnene skal lave tal på jorden med sig selv som eneste redskab.

Transportbranchen Forhindringsbane, transportér et objekt med handicap, levende vendespil med transportmidler.

Tips til stjerneløb

Lav et skema over hold og poster. Sæt én streg, når holdet er sendt ud til posten, og lav et helt kryds, når holdet er hjemvendt.

	Post 1	Post 2	Post 3
Hold 1			
Hold 2			
Hold 3			

- Hav flere poster end hold
- Aftal hvor længe en post skal vare
- Hvis det ser ud til, at en post alligevel tager længere tid end de andre, så sørg for at prioritere, at der hele tiden er et hold på posten.

Ramasjang Mysteriet

Deltagere Kun de små.

Ramme

Kristian, en fyr i cottencoat, hat og seler er detektiv. Han præsenterer, at der er sket et mysterium, som vi skal løse – det er en ting, der er blevet stjålet. I Ramasjang Mysteriet er der altid de samme syv skurke, men det er kun én af dem, der er tyven, som børnene skal finde frem til. Ved hjælp af spor kan de udelukke skurkene en efter en, så der til sidst kun er én tilbage, som så er tyven.

Der er syv forskellige skurke i Ramasjang Mysteriet:

Dansa Staffan, Reichard Thomsen, Hanne Riffel, Ronni Roligan, Preben Pølsesnak, Camping Vagn og Fru Pudderkvast.

Jeres historie

I skal udepege en ting, der er blevet stjålet (en leders hovedpude, en seniors tandbørste el.lign.). I præsenterer for børnene, hvad der er sket, og spørger til, om de vil hjælpe med at opklare mysteriet. 'Kristian' kan eventuelt interviewe den meget berørte ejer til det bortkomne.

På gerningsstedet skal der være nogle spor, som børnene kan efterforske. Eksempelvis kan tyven have mistet noget af neglen ved gerningsstedet. Nu skal børnen bede hver af de syv skurke om noget negl og sammenligne det med sporet.

Ved det første spor udelukkes to skurke. Ved andet spor udelukkes to mere, og ved det sidste spor udelukkes de to sidste, så man står med den sidste skurk. Den sidste skurk kan eventuelt fanges ved en reguler fangeleg.

Det kan være en god ide at visualisere, når der udelukkes en skurk. Dette kan ske ved at have et billede af hver af de syv skurke og så vende billederne om, efterhånden som de frikendes.

Jeres roller

'Kristian' leder an i legen hele tiden, så det er en god figur at prioritere. Hvis man har mange ledere, kan de være en skurk hver. Hvis man ikke er så mange, er det jo også sjovt for børnene, hvis man hele tiden skal skifte udklædning.

Spor fra gerningsstedet kan være

- Et par hår
- Noget af en negl
- En sok
- Navlefnuller
- Fingeraftryk

Andre ting der kan være sket

- Et dørhåndtag er blevet taget af (I skal finde det rigtige værktøj).
- En ting fra højt sted er væltet ned (I skal finde den ting, som skurken har brugt til at vælte det med).



Forslag til udflugtssteder

Deltagere Både små og store.

Ramme

De fleste kredse bruger en dag på sommerlejren på en udflugt. Men selve udflugtsmålene er meget forskellige. Vi har bedt forbundssekretærerne om at komme med deres mest spændende udflugtsmål for deres landsdel. Hvis I er i et af områderne, kan I jo lægge vejen forbi ét eller flere af stederne.

Landsdel 1

- Grenen
- Fårup Sommerland (Blokhus)
- Farm Fun (Ålbæk)
- Funcenter Aalborg
- Nordsøen Oceanarium (Hirtshals)

Landsdel 2

- Mønsted Kalkgruber (Mønsted)
- Vikingeborgen Fyrkat (Hobro)
- Djurs Sommerland (Randers)
- Klatreparken Randers
- Rold skov (Suldrup)
- Energimuseet (Bjerringbro)

Landsdel 3

- Fossil- og Molermuseet (Mors)
- Heart i Herning
- Strandingsmuseet (Thorsminde)
- Sandskulpturfestival (Hjerl Hede)

Landsdel 4

- Den Gamle By (Aarhus)
- Dokk1 (Aarhus)
- Jellingestenene (Jelling)
- Himmelbjerget (Ry)

Landsdel 5

- Historiecenter Dybbøl Banke (Sønderborg)
- Glad Zoo (Lintrup)
- Legoland (Billund)
- Danfoss Universe (Als)
- Vadehavsparken

Landsdel 6

- Madsby Legepark (Fredericia)
- Odense Zoo
- Den fynske landsby (Odense)
- Økolariet (Vejle)
- Givskud Zoo (Givskud)
- Danmarks Jernbanemuseum (Odense)
- Trapholt (Kolding)
- Egeskov Slot (Kværndrup)

Landsdel 7

- Gerlev Legepark (Slagelse)
- Sagnlandet Lejre (Lejre)
- Odsherred Zoo (Asnæs, Fårevejle)
- Vikingeskibsmuseet (Roskilde)
- Middelaldercentret (Nykøbing Falster)
- Kalvehave Labyrinthpark (Vordingborg)

Landsdel 8

- Experimentarium (Hellerup)
- Vandlegepladsen i Fælledparken (København Ø)
- Den Blå Planet (Kastrup)
- Frederikssund Vikingeboplads (Frederikssund)
- Kronborg (Helsingør)
- Bornholm: Dueodde Strand, Rovfugleshow, Hammershus, Opalsøen, Ekkodalen

Nak og Æd

Deltagere Både små og store.

Ramme

I skal gå på jagt efter (et) dyr, og lave det til dagens frokost.

Afklaring I ledergruppen skal I afgøre, om I vil have ungerne til at være med til at slagte dyret, eller om dette skal være gjort inden.

Alle kan tage lidt ansigtsmaling i hovedet og et par græsstrå i håret, så man er helt camoufleret. I kan evt. dele en lakridspibe ud, så man ligner de herrer fra programmet. Derefter skal ungerne på jagt efter jeres bytte. Man kan arrangere det, så legen er "tampen brænder". Hvis I er mange, kan I dele jer op i mindre hold og give forskellige ledetråde til, hvordan man kommer hen til byttet.

Når byttet er indhentet, skal der laves mad. Hvis I er mange, kan dette sagtens være i grupper.

Hvis I har tid, lyst og har rigeligt med hænder, kan I have grupper, som bygger de ting, der skal bruges til madlavningen. Det kunne være en jordovn, opbygningen af bålstedet el.lign.

Ledernes roller

Hvis man som ledere kan finde på nogle gode røverhistorier om dyr og jagt, imens man står og laver mad, så tilføjer man timerne lidt autenticitet.

Tilberedning

Fisk

Fisk kan sagtens steges uden indpakning. Så efter de er rensset, kan de lægges i bålet's gløder. De skal have skindet af, før de kan spises. Hvis I har mulighed for det, kan I have en grillrist liggende oven på gløderne, eller I kan pakke dem ind i stanniol. Der kan laves kartofler i saltdej til.

Høns

Hønsesuppe
Kylling i karry.

Et større dyr

Hvis I er i nærheden af en gård, kan I sende en forespørgsel til ejerne, om I må aflive et dyr og partere det, mens I er der (formentlig er det en stor udgift).

Vandkamp

Deltagere Både små og store.

Ramme

Der findes mange forskellige TV-programmer med vand. Vi har lavet en simpel leg med vand ud af det, men hvis du ønsker et

større TV-præg, kan du hente inspiration i programmer som Wipeout.

Regler

Lav to hold. Begge hold starter med lige mange våde grydesvampe. Det er forbudt at krydse midterlinjen, man må kun være på egen banehalvdel.

Det handler nu om at skyde modstandernes avis ned fra pinden, ved at ramme den, så den bliver vådere og vådere. Det hold, hvis avis falder først – har tabt.

Spillet kan fortsætte, indtil man løber tør for aviser.

Opsætning

Lav banen ved at lægge en presenning ud på græs og fastgør den i hjørnerne med pløkker. Slå dem godt ned, så ingen river fødderne. Del banen på midten med rebet.

I hver ende af presenningen sættes en pind i jorden, og en avis bliver trukket på. Derudover skal der på hver banehalvdel stå en balje med vand, så man kan fugte grydesvampene.

Materialer

Stort presenning
To lange pinde
Aviser
Reb
Pløkker
Baljer med vand
Masser af grydesvampe, minimum én pr. deltager.

TIP

Lav legen lidt sjovere ved at hælde lidt brun sæbe på presenningen.

Det Ultrasorte Kageshow – Natløb

Deltagere De store.

Ramme

Inspirationen kommer fra Den store Bagedyst men nu foregår det i mørke. Deltagerne skal i hold bage muffins, pynte dem og så skal de vurderes af et ekspertpanel. Til sidst kåres vinderholdet.

Legens regler

- Deltagerne deles i hold af 2-3 personer
- Alle får blindbriller på (kan sys af stof eller laves af gamle svømmebriller, som males sorte)
- En leder læser opskriften op i et passende tempo (hold gerne øje med, hvor langt de forskellige hold er kommet, så de har en chance for at følge med)

Klargøring

Find redskaber, hvert hold skal bruge:

- 1 lille skål
- 1 piskeris

- Et decilitermål
- En teske
- 3 forme – hav gerne forskellige farver til hvert hold. Det kan være en god idé at lave formene dobbelt eller trippelt, eller sætte dem i en fast muffinform, når de skal bages.
- Skær smør ud i stykker på 10 gram pr. stykke.
- Opstil et bord, hvor alle skal hen og hente ingredienser. Tilføj gerne ingredienser, som ikke hører til i opskriften.
- Tænd oven på 200 °C

Opskrift passer til ca. 4 muffins (1 hold)

1. Pisk $\frac{3}{4}$ dl sukker sammen med 30 g blødt smør, til det er lyst og luftigt.
2. Pisk 1 æg i.
3. Tilsæt 1 $\frac{1}{4}$ dl hvedemel
4. Tilsæt $\frac{1}{2}$ tsk. Bagepulver, $\frac{1}{2}$ tsk. vaniljesukker og en knivspids salt.
5. Rør $\frac{3}{4}$ dl mælk i dejen.
6. Fyld 3 forme $\frac{3}{4}$ op med dej og marker, når I er klar til at aflevere.

Mens kagerne bager (23-25 minutter) rengøres bageredskaber og derefter laves frosting.

1. Bland 2 dl flormelis, 1 spsk. kakaopulver og 30 gram smør.
2. Pisk dette grundigt, til det er luftigt og uden klumper.
3. Bestem jer for, hvad I vil pynte kagerne med.
4. Der skal serveres tre kager for dommerne.

Når kagerne er kølet, kommes frosting og evt. pynt på toppen.

Så skal de vurderes af ekspertpanelet, måske er det tanter og onklerne fra køkkenet.

OL-mesterskaberne

Deltagere Både små og store.

Ramme

Sport fylder meget i TV, og selvfølgelig er OL med i dette sommerlejr materiale. OL rummer mange forskellige sportsgrene. Vi har foreslået nogle, og du kan sikkert selv komme på flere sjove udfordringer.

I kan lave disse aktiviteter som et almindelig løb eller som poster, hvor børnene selv cirkulerer rundt.

Jeres rolle

I er coachs på de forskellige sportsgrene. I noterer deres resultater, og prøver de flere gange og klarer sig endnu bedre, noteres det bedste resultat.

Poster

1 Længdespring

En bane markeres, der tages tilløb og HOP!

Materialer Reb der markerer banen, målebånd

2 Kuglestød

Tag kuglen, hold den til skulderen og kast den så langt, du kan!
Materialer: En stor sten eller en ærtepose at kaste med. Reb til at markere banen. Husk at de ikke må kaste ind mod vej eller andre børn.

3 Højdehop

En stang sættes op ligesom i limbo. Det handler nu om at hoppe over stangen. Hopper man over uden at røre, løftes stangen højere op, og man må prøve igen, lige indtil man ikke kan hoppe højere.

Materialer: En voksen der holder stangen, målebånd og en stang (evt. kosteskaft).

4 Sprint

Der opmåles en bane på mindst 50 m. Det handler nu om at nå ned til enden og tilbage igen så hurtigt som muligt. Har du mulighed for at lave banen på 100 m., er dette at foretrække.
Materialer: Start- og slut-markering, målebånd eller anden opmåling af 100 m., stopur.

Fællesafslutning synkron-tør-svømning.

Som fællesafslutning på formiddagens program vil der være svømning. Her er det vigtigt at man tør være lidt fjollet, have sin badedragt eller stramme speedos uden på tøjet og svømme rundt i græsset.

Alle samles, og der varmes lidt op. Nu ligger alle sig ned på maven, og "svøm" så rundt.

Lav nogle bevægelser, som ungerne skal gøre efter - fx spræl med benene eller rul om på ryggen og stik armene i vejret osv. Selvfølgelig er det en fjollet instruktør, der viser det hele.

Derefter er der konkurrence i tørsvømning. Del ungerne op i hold. Og lav en bane på ca. 5-10 meter (afhænger af børnene).

Materialer Græsplæne, evt. badetøj og håndklæde til udklædning til instruktørerne.

Vild med dans - eftermiddag

Deltagere Både små og store.

Ramme

I aften går det løs på dansegulvet, og i løbet af eftermiddagen skal der gøres klar. Det gøres ved, at der laves små grupper, hvor børnene kan melde sig på. Vi foreslår, at I afsætter en lille time til, at børnene kan gøre sig klar til festaftenen i slutningen af eftermiddagen.

Madgruppe

Denne gruppe skal hjælpe til i køkkenet med at lave aftensmaden og dække bord. Hvis ikke det passer ind i kredsens rytmer at have børn i køkkenet, så lav en gruppe, der bager småkager til aftenens fest.

Pyntegruppe

Denne gruppe skal pynte "festsalen" op. I kan have festpynt med hjemmefra eller lave pynten selv. Tag evt. nogle med ud at finde blomster og grene, der kan hænges op. Gruppen sørger også for, at der bliver lavet en rød løber og fotovæg.

Dansegruppe

Denne gruppe skal forberede en lille dans, de kan vise. Lederen på denne gruppe kan hjemmefra have forberedt en koreografi, ellers kan man lære dem lanciers, tur 1. Denne kan nemt findes på Youtube. Er der kun store børn i gruppen, og har de mod på det, kan de selv lave dansen. Hjælp dem evt. med at have bestemt sangen på forhånd.

Legegruppe

Hav denne gruppe til dem, der stadig har krudt i numsen. Find et par lege i Legedatabasen på FDFs hjemmeside, og brug tiden på disse. Gode klassiske frikvarterlege kan også varmt anbefales. Fx mur, syv-stjerne, krig og kuglespil.

Skadedyrsbekæmperne

Der skal være fest i aften, og denne gruppe skal sørge for, at der ikke kommer uventede gæster i form af insekter på besøg. Lad børnene finde insekter på grunden, og saml dem i et terrarie. Lad børnene være med til at artsbestemme dyrerne, brug gerne insektbøger som hjælp, og slå op i dem sammen. Lav evt. insekt støvsugere, inden jagten starter. I kan også lave billeræs, og hvis det regner - snegeleræs.

Bordkortgruppen

Denne gruppe skal lave bordkort til spisningen. I kan evt. lave perleplader som rammer og klistre pap med navne på.

Morfar-gruppen

Denne gruppe er til dem, der føler sig lidt trætte sidst på ugen. Lav et hyggehjørne med nogle Anders And-blade og brætspil, og brug også noget af tiden på at læse en bog højt.

Sceneteknikerne

Vi er sidst på ugen, og der er helt sikkert nogle lidt større oprydningsopgaver, der skal klares, inden turen går hjem. Lad denne gruppe tage sig af det. Det kan fx være, at rafterne ikke ligger, hvor de skal, eller at materialetraileren skal pakkes.

Vild med dans - aften

Deltagere Både små og store.

Ramme

Så er der festaften i bedste sodavandsdisco-stil.

Ankomst Børnene ankommer til festsalen via en rød løber, der ender i en fotovæg, hvor de får taget billeder i deres fine tøj. Herefter placeres de ved deres plads ved bordet, som er angivet af bordkortene.

Aftensmad Så spises der aftensmad.

Dans og fest Børnene får udleveret et balkort (se bilag 5) og skal i løbet af aftenen få kortet fyldt ud.

Tip til en ekstra fed aften

Hvis I har overskud i lederflokket, så start med at lave et lille "show", hvor to ledere danser og efterfølgende bliver bedømt af nogle meget karismatiske personer. Lad derefter dansegruppen opføre deres dans, og lad de utroligt begejstrede dommere kommentere dansen. Så startes dansegulvet med en fællesdans. Herefter lader I musikken køre, følger op på børnenes balkort og har forskellige konkurrencer.

Vær ikke bange for, at konkurrencerne er "klassiske". Er I som ledere energiske og deltagende, synes børnene, at det er en fest. I kan åbne tutten og/eller lave et barområde med sodavand og blande drinks. Når tiden rinder ud, slutter I festen med en stille sang, og så er det godnattid.

Forslag til konkurrencer ballondans, appelsindans, Limbo, stop-dans

Forældreaktivitet

Tid 20-30 min.

Ramme

En lille aktivitet, hvor både forældre og børn er med, er en god måde at lade forældrene blive inkluderet i jeres lejr. Hvert hold får en bunke kort i deres farve. På kortet er der på den ene side en del af et logo, og på den anden side er der et billede af enten en sten, et papir eller en saks. Det er nu holdets opgave at få dannet sig et logo, som ikke indeholder brikker i egen holdfarve (se bilag 4).

Fange kort

Det gælder om at fange deltagere fra andre hold. Det gøres ved at løbe ud i marken med et kort i sin egen holdfarve i hånden. Her fanger man deltagere fra andre hold. Når man fanger en anden, viser man kortene til hinanden og "slår" sten-saks-papir ud fra billedet.

Hvis Peter har et blåt kort med en saks og fanger Line med et rødt kort, som er en sten, så har Line vundet. Nu får Line Peters blå kort. Peter går tilbage til sin base og får et nyt kort. Line har nu to valg:

1. Line kan tage Peters kort med til sin base og bruge det til at bygge logoet.
2. Line kan fortsætte med at fange flere kort, inden hun går til basen. MEN hvis hun taber en kamp, mister hun ALLE sine kort til modparten.

Bygge logo

I basen skal man prøve at bygge et logo ud fra de kort, man har fanget fra de andre hold. Når man har et helt logo, har man vundet. Det er ikke tilladt at bruge kort i sin egen farve, selvom man har vundet dem fra en modstander. Kommer man hjem med kort i sin egen farve, kan kortene genbruges. De kort i modstanderfarver, man ikke kan bruge til at bygge sit logo (fordi man

allerede har den del af logoet), skal bruges til at befri holdkammerater, som er kommet i fængsel (se nedenfor).

Fængslet

Hvis man møder en, som har det samme på sit kort som en selv (fx begge har sten), må begge personer gå i fængsel. Fængslet er placeret i midten af marken. Er Line i basen, kan hun vælge at befri sine holdkammerater, som er i fængsel. Hun tager de kort, som de ikke kan bruge til logoet, og løber hen til fængslet uden at blive fanget af modstanderne. Hun kan befri én holdkammerat pr. kort, hun har med sig. Med sig skal hun også have et kort i egen holdfarve. Hvis hun bliver fanget på vejen, er det dette kort, hun bruger til at kæmpe med. Når Line kommer ind til fængslet, lægger hun kortene og befrier sine holdkammerater.

Holdkammeraterne kan nu tage et kort pr. mand i holdets egen farve, der ligger i fængslet.

Juster antallet af hold/farver og brikker efter, hvor mange I er.

Print ét ark for hver fjerde person på et hold, dog min. to ark.

Hav evt. nogle ekstra brikker med, så der kan smides flere brikker ind i legen, hvis holdene løber tør undervejs.

Min. 4 personer på hvert hold, maks. 16.

Legen kan gennemføres med to hold, men det er langt sjovere, hvis der er flere.

Legen kan gennemføres med to hold, men det er langt sjovere, hvis der er flere.

Materialer minestrimmel eller reb til at markere banen samt udprint af bilag 4. Husk at printe på begge sider af papiret (duplex), og at det skal printes på forskellige farver papir.



Lejrbål/børnetime

I dette afsnit finder du forslag til fire færdige lejrbål, som du selv kan sætte sammen og ændre, som du har lyst.

Forslag til program for lejrbål

- Introsang
- Lige gyldig reklame
- Det perfekte minut
- Sketch
- De overdrevne nyheder + vejr
- Onkel Rejes brevkasse
- Afslutningssang

Introsang.

Her beslutter I jer for en god, kort og let sang, som bliver Børnetime-jingle resten af lejren. Det kunne være nr. 42, "Nu samles alle her ved lejrens bål". Eller I kan tænke lidt ud af boksen og forfatte lidt ny tekst til en gammel kending. Her er et eksempel på melodien "Jeg kører i min lille bil"

"Vi glæder os til børnetim'
For der kan vi få lov at grin'
Med godt humør, og nyhedsvært,
at more sig bli'r ikke svært.

...Klik, klik, taste, taste, taste, skift og blink x2."

En ligegyldig reklame

Til den ligegyldige reklame skal du bruge en karismatisk skuespiller, der kan få sit store smil på og sælge hvad som helst!

Reklame 1

Revlen Rafte og kævle i én!

Er du træt af at gå to gange, når du både skal hente en rafte og en kævle? Savner du også, at din rafte var lidt tykkere i enden? Må du heller ikke hugge rafterne i stykker for at lave kævler til bålet?

Så prøv revlen!

Den super-seje-total-uundværlige-sommerlejr-dims, som du med garanti ikke kan leve uden!

Denne revle kan blive din for den nette sum af kun 1.000.000 piratos!

Sikke et tilbud! Så stil dig op i tut-køen i morgen, så du kan købe revlen i dag!

Materialer En rafte og en kævle, der er tapet sammen. Evt. pris-skilt lavet i pap.

Reklame 2

Tantekassen Alle elsker tanter! Tanterne er gode til at lave mad, spise slik, drikke kaffe og alle børn elsker dem.

OG – en tante laver så meget, at man aldrig må forstyrre hende, når hun holder pause! Det ved alle!

Vil du gerne være ligesom en tante?

Så køb TANTEKASSEN.

Det er nu din unikke mulighed for at blive gammel, tyk og elskelig på kun 5 minutter.

Iklæd dig udstyret, og vupti, alle elsker at være i nærheden af dig og giver dig gratis kaffe!

Og som en bonus er der ingen, der forstyrrer dig i dine pauser, så du kan holde pause hele dagen!

TIP – Husk at sikre dig, at den rigtige tante arbejder, så hun ikke kommer og afslører dig.

Materialer En kasse og udklædning til en madtante fx en pude til maven, briller, et viskestykke til at binde om håret osv.

Reklame 3

Det Utætte Regntøj Er du også træt af vådt regntøj? Træt af at det altid skal hænge til tørre?

Træt af at pakke det op og ned af rygsækken hele tiden?

Så prøv Det Utætte Regntøj!

Denne fikse løsning kan du have på hele tiden, da der er god åndbarhed og svedfrigaranti!

Og det unikke ved det her regnsæt er, at du stadig kan få sol på kroppen!

Er regnen ekstra hård? Frygt ikke, for med Det Utætte Regntøj behøver du ikke længere at tømme dine lommer og din hætte for vand, for vandet løber lige igennem! Smart!

Og du behøver heller ikke hænge det til tørre, når du kommer hjem - du går bare med det, indtil det er tørt – det er der ingen, der ligger mærke til!

Køb det før din nabo!

Materialer Et fiskenet med hul til hovedet.

Reklame 4

Fremtidsmaskinen Er du også træt af ikke at være ældre? Vil du gerne se, hvad der sker ud i fremtiden?

Så køb FREMTIDSMASKINEN!

Denne unikke og særlige maskine kan føre dig lige så langt ud i fremtiden, som du har lyst.

Vil du rejse 30 sek. frem i tiden – så gør det! Vær dog opmærksom på, at rejsen tager 30 sek.

Synes du, dagens program var kedeligt? Er der to timer til frokost?

Så hop ind i FREMTIDSMASKINEN og rejs frem til frokost – rejsen tager kun to timer!

Fremtidsmaskinen – fordi det er lettere end at gå!

Materialer En stor papkasse som der kan sidde et barn inde i.

Det perfekte minut

Kender du programmet "Det perfekte minut"?

Reglerne er – der udvælges to deltagere, som skal dyste om at udføre en opgave på 1 minut. Her er nogle eksempler, find selv på flere.



Stable kopper Deltageren skal stable kopper i en trekant, det handler om at få tårnet så højt som muligt på 1 minut. Vælter tårnet, bygger man videre. Denne dyst kan evt. foregå mellem to personer.

Materialer Plastikkopper. Evt. fladt underlag.

Farvesortere M&Ms Deltageren har nu et minut til at farvesortere alle M&Ms i kopperne.

Materialer en pose M&Ms, plastikkopper.

Stable piratos Deltageren har nu 1 minut til at stable 10 piratos oven på hinanden. Vælter tårnet, bygger man videre.

Materialer en pose piratos.

Spise 5 stykker rugbrød Deltageren har nu 1 minut til at spise, og synke 5 stykker rugbrød.

Materialer 5 stykker rugbrød. Evt. et glas vand.

De overdrevne nyheder

Her handler det om at præsentere dagens aktiviteter så overdramatiske og voldsomme, som de overhovedet kan lade sig gøre. Er der et barn, der har skåret sig på lejren, bliver det i nyhederne pustet op til, at han har mistet et helt ben! Intet mindre. Derudover kan nyhedsværten opfordre til, at ungerne selv kommer med historier og sladder i løbet af lejren, som så kan blive fremført til næste lejråb.

Materialer Blazer og briller til nyhedsværten.

Vejret

Madresterne kastes ud på papret, og dette vil nu agere vejrkortet.

Vejrværten skal nu forklare vejrudsigten for i morgen ud fra de rester, der ses på kortet, fx:

”Der trækker en koldfront op mod makrellen, mens leverpostejnen hygger sig nede i sommervarmen. Vi kan forvente agurkeregner i morgen, med lette vindstød med duft af ristede løg”.

Materialer Rester fra køkkenet, stort hvidt stykke pap.

En sketch fremført af ungerne

Opfordr ungerne til selv at fremføre sketches til lejråb. Hav fx en sktechbog liggende, så ungerne selv kan forberede og læse sketchene, eller lad en voksen hjælpe dem. Det er altid en god idé at have at have lidt udklædning og diverse med, som ungerne kan lege med.

Onkel Rejes brevkasse

Lav en brevkasse til Onkel Reje, som står et centralt sted på lejren. Dertil hører altid papir og blyant. Ungerne kan nu spørge Onkel Reje om alt mellem himmel og jord – helt anonymt.

Lav evt. selv nogle sjove spørgsmål og læg i kassen.

Har du ikke den klassiske Onkel Reje-udklædning liggende, så nøjes med noget, der minder om, og tænk kreativt. Du kan lige så vel være lege Onkel Rejes lillebror eller tante.

Materialer Kasse, papir, blyanter, Onkel Reje-udklædning.

Afslutningssang

Her kan ungerne få lov at ønske et par sange, hvis de har lyst. Det er en god idé at synge nogle af de sange med fagter og med lidt gang i som ”Udkørt kl. 3”, ”Jeg kører i min lille bil”, ”Kom lad os få os lidt varme” eller ”Alle skal synge”.

Bilag

Bilag 1

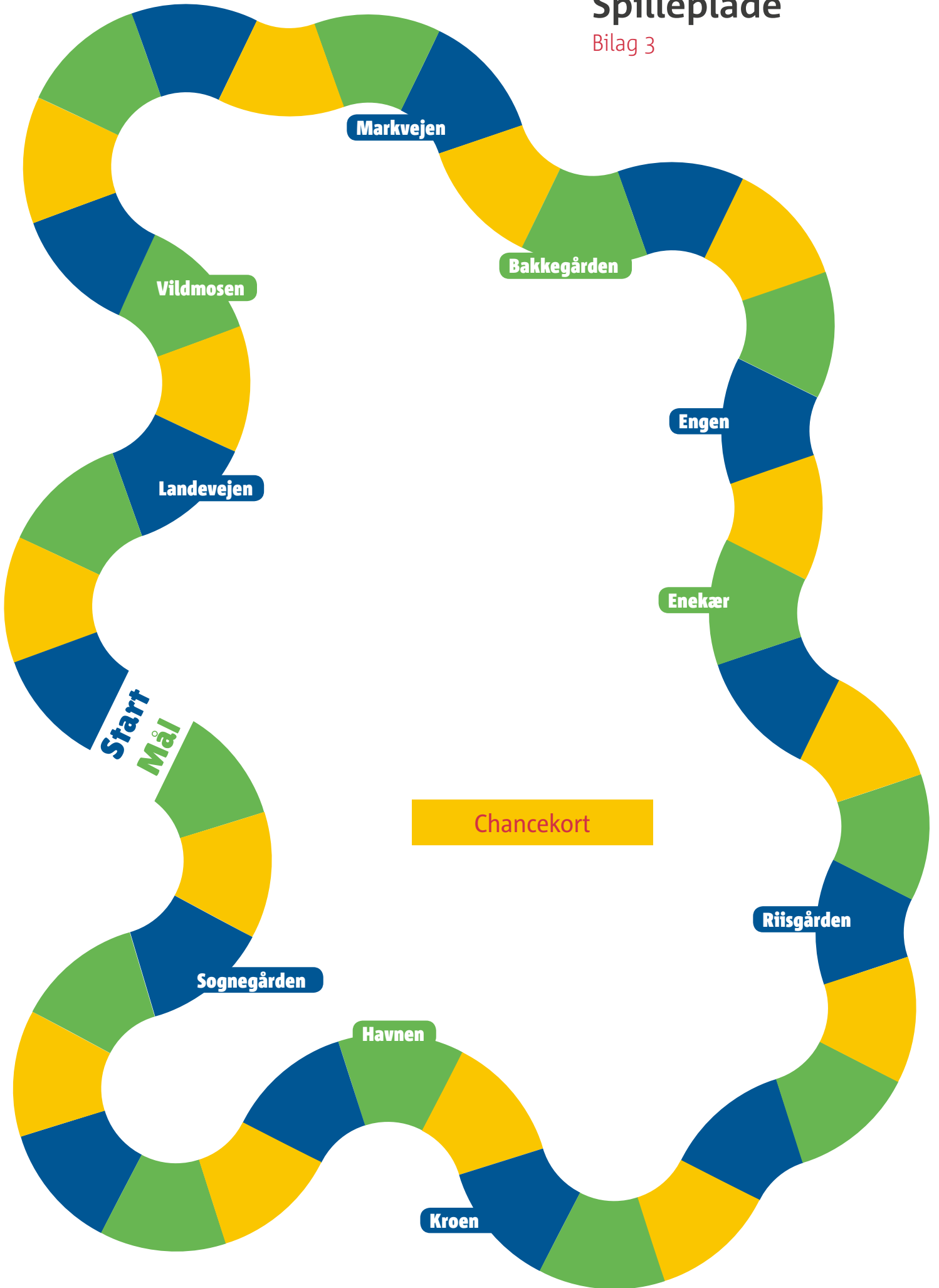
Hånd/ankel	Hånd/Hånd	Ryg/ryg
Skulder/lår	Albue/Skulder	Mave/mave
Knæ/knæ	Hæl/hofte	Lår/øre
Fod/skulder	Numse/fod	Hånd/læg
Hånd/hoved	tå/knæ	Øre/ryg
Hoved/mave	Numse/numse	Albue/knæ

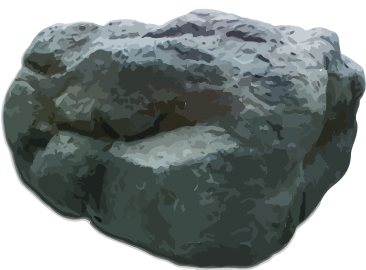


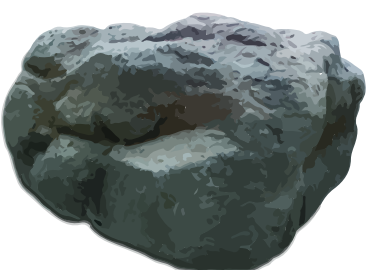


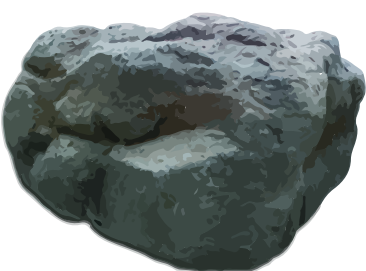


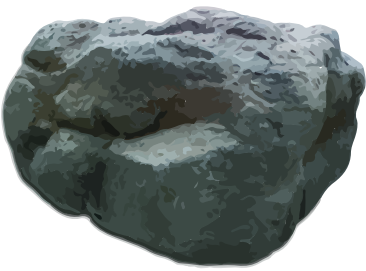


Bilag 2 - de orange chancekort

Der er lørdagsbal på kroen, og du spiller et par numre. Du modtager et honorar på 400 kr.	Du giver Jesper et lag tæsk og smider ham ud af kroen for dårlig opførsel. Slå en ekstra gang.	Et tivoli er kommet til byen, og du inviterer din pige ud. Det koster 120 kr.
Du spiller på derbyet og vinder 800 kr.	Høsten har været god i år. Du modtager 2000 kr.	Du opretter et maskinværksted, og den næste, der kaster terningen, betaler for at få sin traktor repareret. Beløbet er 100 gange det, som øjnene viser.
Din cykel er punkteret. Vent til næste hold har været forbi spillepladen.	Du spiller kort, men sidder i uheld og mister 700 kr.	Du tager til byen for at snakke med din sagfører. Togbilletten tur/retur koster dig 65 kr.
Du tager en dukkert i søen. Vendt til næste hold har været forbi spillepladen.	Du sælger et stykke jord fra og modtager 4000 kr.	Du tager arbejde i brunkulslejren i en uge og modtager 250 kr.
Du investerer i en ny mejetærsker til at hjælpe med høsten. Den koster 1500 kr.	Du hjælper naboen med at fange en tyv, der er brudt ind. Du får et ekstra slag.	Din pige er blevet sur. For at gøre hende glad igen, skal du synge en serenade.
Du finder to kostbare runeringe, da du pløjer marken, og modtager 1200 kr.	Dine køer er sluppet ud og har trampet hele køkkenhaven ned. Det koster dig 300 kr.	Du møder en gammel kammerat og giver en god frokost på kroen. Det koster 120 kr.
Ryk til vildmosen. Hvis du allerede har været der, så må du slå med terningen igen.	Ryk til Markvejen og besøg posten. Hvis du allerede har været der, må du slå med terningen igen.	Ryk til landevejen og besøg Klinke-Hans. Hvis du allerede har været der, så må du slå med terningen igen.
Ryk til godsejeren. Hvis du allerede har været der, så må du slå med terningen igen.	Du lader en flok FDFere overnatte på din mark gratis, og derfor må du rykke din brik til et valgfrit felt.	Ryk til Enekær og besøg godsejeren. Hvis du allerede har været der, så må du slå med terningen igen.
Ryk til Bakkegården og besøg pigen. Hvis du allerede har været der, så må du slå med terningen igen.	Ryk til Sognegården og besøg sognefogeden. Hvis du allerede har været der, så må du slå med terningen igen.	Ryk til Møllegården og besøg røgteren. Hvis du allerede har været der, så må du slå med terningen igen.
Ryk til Riisgården og besøg pigen. Hvis du allerede har været der, så må du slå med terningen igen.	Ryk til havnen og besøg fiskeren. Hvis du allerede har været der, så må du slå med terningen igen.	Ryk til engen og besøg det flotte cirkus. Hvis du allerede har været der, så må du slå med terningen igen.

Spilleplade

Bilag 3





Bilag 5 - Balkort

Dans	Navn
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Bilag 6 - Barnets navn

Aktivitet	Point optjent
Højde	
Smage	
Se	
Stave	
Sang	
Føle	
Varme	

