

Inspirationsmaterialer til kredsens egen  
sommerlejr 2009

**FDF**



på togt med Hispaniola  
- sommerlejr for pirater

# INDHOLDSFORTEGNELSE

Intro	side 1
Baggrundsmateriale til lederne	side 1
- Temarammen og lidt historie	side 1
- Piraternes påklædning	side 4
- Bygning af skibe	side 4
- Forslag til ugeprogram	side 6
Aktiviteter – i lære som pirat	side 7
- Navngivning	side 7
- Piratsprog	side 7
- Piratprøver	side 8
- Aktiviteter og lege	side 9
- Løb: jagten på skattekortet	side 16
- Løb med madøer - Kabysen strejker!	side 18
- Skattejagt	side 20
- Markedsdag	side 23
- Piratfest	side 24
- Gudstjeneste	side 25
PR	
- Generelt om pressemeddelelser	side 25
- Forslag til pressemeddelelse inden lejren	side 25
- Forslag til pressemeddelelse efter lejren	side 26

# På togt med Hispaniola

## - sommerlejr for pirater

I kikkerten skimter kaptajnen gennem tågen et skib. Skibet ligger tungt i vandet, måske lastet med guld og ædelstene på vej hjem i sikker havn hos guvernøren.

Piraterne på det gode sørøverskib Hispaniola ligger fladt på dækket og kigger i retning af guvernørens skib. Der er helt stille. Kun en mus piler hen over dækket og kilder piraterne under tæerne. I mange måneder har de levet af råddent vand og tørre beskøjter, de er sultne, men de er klar. Piraterne tænker tilbage på deres øde ø, hvor skatten er gemt og hvor deres koner venter dem. Siden de satte ud fra øen har de hele tiden været på vagt og på flugt fra guvernørens mænd, som jager dem. Nu er timen kommet. Det er nu, prøven skal stå. Lasten skal fyldes med guld og ædelstene og maven med rom og frisk kød. Er I klar? Er I pirater eller tøsedrenge?

Med venlig hilsen og god sommerlejr!  
Sommerlejrudvalget 2009

Redaktion: Jacob Zakarias Larsen, Signe Hemmet Jacobsen, Maibrit Baagøe Schmidt

Kilder: FDF Sønderborg, FDF Hjortshøj, Seniorkursus Sletten, forbundssekretærens fantasi.

Layout: Laura Rask Sønderskov

## Temarammen

Skattejagt, øde ø og pirater sætter allerede historier og ideer til aktiviteter i gang i hovedet på de fleste FDFer. Pirater er en velkendt og afprøvet temaramme for en lejr.

Sommerlejrmaterialer her er et bud på nogle af de aktiviteter, I kan bruge ind i temarammen. Materialet er sammensat med ideer og aktiviteter fra flere FDF kredse og kurser. I kan vælge at finde en historie, I vil fortælle og leve jer ind i fx Skatteøen eller måske vil I hver dag opdigte nye små fortællinger om de prøvelser og forberedelser, piraterne kommer ud for.

## Alle mand på dæk!

Men ingen bliver pirat, bare fordi man spiser en Piratos eller hejser et piratflag. Der skal sved, snedighed og styrke til. I løbet af ugen skal alle piraterne lave deres eget piratudstyr, bygge et skib, deltage i styrkeprøver, udvikle piratfærdigheder, kæmpe mod guvernørens folk, feste og høre fortællinger om Gud og hvermand, for Gud er Gud, selv for Vorherres slemme drenge.

Guvernørens folk ligger på lur, så piraterne skal være på vagt og klar, når kaptajnen kalder alle mand på dæk!

Guvernørens folk efterlader sig måske hver nat spor, måske stjæler de det røvede tilbage og måske kan de finde på at lave et hurtigt togt ind i piraternes havn. Så hold det raske øje vågen og træbenet inden for rækkevidde.

Aktiviteterne kan blandes, som det passer ind i ugens program, men det er oplagt at starte ugen med navngivning og en oplæring i pirateri. Det er også oplagt at starte hver dag med at sætte piratflaget på det fælles skib sammen med Dannebrog.

Noget af piraternes udstyr kan laves den første dag (flag, bandana og bælte) som en del af oplæring af piraterne og som hjælp til at sætte rammen for børnene. Derefter kan I løbende lave det resterende udstyr evt. som en belønning for de udførte aktiviteter og prøvelser.

## Det store slag...

Der er mange måder at bygge sin pirat-temaramme op og I kan vælge én eller I kan vælge flere. Alt efter hvor meget spænding og "konfrontation" I ønsker.

- En ramme kunne være, at piratspiranterne skal trænes og testes til den endelige kamp mod guvernørernes mænd. Aktiviteterne bygger op til det endelige slag sidst på ugen. I løbet af ugen kan guvernørernes mænd lave små togter ind i lejren og plyndre dele af tutten eller efterlade bevise på deres tilstedeværelse.

- En anden ramme kunne være, at I i løbet af ugen drager på togt med det gode skib Hispaniola for at opleve forskellige ting og mennesker og få forskellige opgaver. Man kunne fx besøge forskellige lande hver dag.

## Skibets besætning

Ombord på det gode piratskib Hispaniola er:

Kaptajnen: den dagsansvarlige leder

Banjemestre: de andre ledere

Matroser: børnene

Et bordhold udgør et bådshold med hver sit kendetegn, navn, sang, bandana og flag (se piraterne påklædning). Bådsholdene får også tildelt et lille område, hvor de skal bygge deres båd, som er deres tilholdssted.

Når kaptajnen kalder alle mand på dæk (evt. med en skibsfløjte), kan piratmatroserne samles på hver deres skib.

## Piratmålgroupe

Materialet/aktiviteterne er primært lavet for puslinge til og med væbnere. Aktiviteterne kan dog nemt rettes lidt til i sværhedsgrad, hvis der skulle være nogle seniorvæbnere eller seniorer med på lejren.

## Piratos desperatos – lidt baggrundsviden

Piraterne var lykkejægere og røvere. Det var søfolk, der var blevet træt af for lille løn, for hårdt arbejde og kaptajner, der ikke behandlede dem ordentligt. Nogle var landkrabber, der ville prøve lykken, nogle var bortløbne, andre unge mænd, der ville ud på de syv verdenshave eller eventyrlystne kvinder.

Piraterne levede efter deres egne regler, love og sædvaner. En slags rebel. En person, der ville stå uden for det fællesskab, størstedelen af samfundets borgere valgte at acceptere. De levede af at plyndre andre skibe og var derfor altid jaget af konger og guvernører.

Sørøverflaget/piratflaget var piraternes tegn. Alle skibe havde flag, så man kunne se, om de var ven eller fjende. Piraterne sejlede tæt på de andre skibe, og når de var tæt nok på hejste de sørøverflaget i masten og plyndrede de andre skibe.



## Piraternes påklædning

Piraterne gik ofte i pjaltet, løstsiddende tøj. Normalt havde man ikke kvinder med, da det betød ulykke og ballade, så kvinderne skjulte sig i mandeklæder. Der var ingen sygehuse til søs, så blev man såret fik man en klap for øjet, en klo eller et træben.

## Sørøverflag

Hvert bådshold skal have et piratflag. Det kan evt. laves ved at lave stoftryk på et stykke læder/vaskeskind med pirattegnet. Pirattegnet kan tegnes eller trykkes på som stoftryk. Pirattegnet skæres ud i en kraftig plastlomme, og man dupper malingen på. Stoffet sættes på en kæp og flaget medbringes hver gang, man skal på togt (løb eller aktiviteter).

## Bandana

Trekantede tørklæder i ensfarvet bomuldsstof. En farve pr. bådshold. Tørklædet kan dekorerer med stoftryk fx af et pirat tegn, sabel, hajer eller holdets eget tegn. Pirattegnet skæres ud i en kraftig plastlomme, og man dupper malingen på.

## Bælter

Lav bælte af reb eller af flet eller sno det af høstbindergarn.

## Guldørering

Køb nogle guld-messing-ringe og med et slyngstik sætter man en alm. køkkenelastik på ringen. Elastikken har man rundt om hele øret, og det ser meget "rigtigt" ud.

## Sværd/dolk

Klip dem ud af pap eller billigt liggeunderlag. En pind lægges imellem de 2 og det hele tapes godt sammen med pakketape.

## Klap for øjet

Klip en klap ud af sort karton og sæt en elastiksnor fast i begge sider med en klipsemaskine.

## Kikkert

Hvert barn skal have en kikkert. Det kan fx laves af et paprør fra en køkkenrulle viklet ind i stanniol. Lav evt. et lille hul til en snor eller en elastik, så den kan bindes i bæltet.

## Bygning af skibe

Hispaniola er moderskibet. Moderskibet har en mast (rafte) med et sejl (lagen eller andet stof). I masten hænger Jolly Roger, piratflaget. Reb udgør rælingen og skibet har naturligvis også et ror. Derudover har skibet kanoner (nedløbsrør, små rafter). Hispaniola har også gerne et anker, så hun ikke driver væk og en planke, så man kan gå planken ud og blive hajføde.

Kun fantasien sætter grænser for, hvordan I kan pimpe jeres skib

Hvert bådshold skal også lave deres udgave af et piratskib. I ugens løb kan piraterne bygge videre på det og evt. have en konkurrence om, hvem der fx har lavet den sejeste kanon, den flotteste galionsfigur eller den flotteste blomsterdekorerede ræling, som skjuler, at det er et piratskib.



Bilag - Forslag til uge program

	Lørdag	Søndag	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag	Lørdag
07.30		Vækning af ledere	Vækning af ledere	Vækning af ledere	Vækning af ledere	Vækning af ledere	Vækning af ledere	Vækning af ledere
08.00		Vækning af børn Flag op	Vækning af børn Flag op	Vækning af børn Flag op	Vækning af børn Flag op	Vækning af børn Flag op	Vækning af børn Flag op	Vækning af børn Flag op
08.45		Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad	Morgenmad
09.30		Gudstjeneste i den lokale sognekirke	Bygge skib færdigt og evt. lege	Markedsdag og lege	Skattejagten	Løb med madøer (Kabyssen strejker)	Jagten på skattekortet	Oprydning og nedbrydning Afgang fra lejren
12.30		Frokost Tut & siesta	Frokost Tut & siesta	Frokost Tut & siesta	Frokost Tut & siesta	Frokost Tut & siesta	Frokost og andagt Tut & siesta	
14.00	Afgang fra kredshus	Soft & kage	Soft & kage	Soft & kage	Soft & kage	Soft & kage	Soft & kage	
14.15	Ankomst, indkvartering, deling af bordhold og lave påklædning	Påklædning og bygge skib	Piratprøver	Jagten på skattekortet	Skattejagten	Markedsdag og lege	Klargøring til den store piratfest	
18.00	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	Aftensmad	Festaften	
18.30	Tut	Tut	Tut	Tut	Tut	Tut	Tut	
19.45	Flag ned Lejrbål	Flag ned Lejrbål	Flag ned Lejrbål	Flag ned Lejrbål	Flag ned Lejrbål	Flag ned Lejrbål	Flag ned Lejrbål	
22.30	Aftenandagt	Aftenandagt	Aftenandagt	Aftenandagt	Aftenandagt	Aftenandagt	Aftenandagt	
23.00	Ro	Ro	Ro	Ro	Ro	Ro	Ro	
	Lederkaffe	Lederkaffe	Lederkaffe	Lederkaffe	Lederkaffe	Lederkaffe	Lederkaffe	Lederkaffe
				Natleg				



# Yarrr, han skal gå planken ud!!!

## I lære som pirat

- aktiviteter for pirater

Piraternes navngivning

Inden piraterne får lov til at komme ombord på Hispaniola, skal de have et piratnavn.

Piraterne får navn ved at stå foran kaptajnen. Kaptajnen spørger piraten, om han/hun vil give hele sit træben for Hispaniola? Piraten svarer: ja, og splitte mine bramsejl. Derefter får piraten et navn og en Piratos (Haribo) i munden. Navnene kan evt. følge bordholdet, så et hold får navne efter verdens kontinenter dvs. en pirat hedder Afrika, en anden Asien osv. Andre ideer kunne være efter havets fisk, mødres navne.

I kan også selv finde på navne: grinende klo, farlige Frank, søulk, Ida haj-ven, syngende Signe.

Sammen med navnet kan de evt. få navnet skrevet på en badge, et label eller brændt på et lille stykke træ, de bærer i en snor om halsen.

## Piratsprog

For at kunne forstå en pirat, må man tale deres sprog. Derfor skal pirat-aspiranterne lære at tale som rigtige pirater. Her er et udvalg af udtryk, som de skal lære - og splitte mine bramsejl - forhåbentlig bruge resten af lejren.

## Almene udtryk

- Arrrrrrrr
- Yarrr!
- Splitte mine bramsejl!
- Alle mand på dæk.
- Landkrabbe
- Letmatros
- Aye aye!
- Landkrabber! Ingen yderligere introduktion nødvendig.

## I kamp

- Skib klar til kamp.
- Kanoner skyd efter masterne.
- Klar med entrehagerne.
- Så border vi dem!

## Vigtige ord at holde styr på

- Styrbord - højre side af skibet set agter fra, dvs. fra en position, hvor man kigger fremad
- Bagbord - venstre side
- Kabys - køkken
- Jolly Roger - sørøverflaget

## Eder

- Klyng ham op i rånokken!
- Yarrr, han skal gå planken ud!
- Kølhaling!

## Klar, Pirat, start!

### - Piratprøver

For at blive pirat skal man igennem forskellige prøver. Kun de sejeste, de snedigste, de frækkeste og sjoveste pirataspiranter fik lov til at sejle med piratkaptajnen ud på de syv verdenshave. Prøverne kan laves som et stjerneløb eller I kan sende dem rundt i en ring fra post til post.

### Post 1.

#### *Sende spande videre*

En gang imellem er det nødvendigt at tømme skibet for vand, når der har været for høj bølgegang. I skal nu se, hvor meget vand I kan transportere ved hjælp af menneskekæde fra en spand til en anden og op i den store spand.

**Materialer:** 3-4 små spande og to store spande

### Post 2.

#### *Forhindringsbane*

En rigtig pirat har styrke, mod og kræfter til at klare livet ombord på et skib. I skal nu gennem de næste forhindringer på hurtigst mulig tid; men husk at hele holdet skal med

**Materialer:** byg en forhindringsbane af de materialer, I har.

### Post 3.

#### *Se med kikkert*

En pirat er altid på udkig efter skibe, der skal plyndres eller nogen der vil plyndre deres eget skib. Kan I med kikkerten se nogle af de ting, der står på plakaten, og hvor mange af hver?

**Materialer:** Kikkert + plakat med ting de skal se

### Post 4.

#### *Svinge i reb*

For at komme ombord på et skib, der skal invaderes og plyndres, skal man kunne svinge sig med reb fra skib til skib. Kan I det??

**Materialer:** reb i træ

### Post 5.

#### *Sansepost*

Der er både mørkt og trangt i kabyssen, så det er ikke altid, man kan se, hvad det er, man skal spise. Derfor er en det vigtigt med en god smags og lugtesans. Kan I smage og lugte hvad det er I bliver præsenteret for?

**Materialer:** madvarer der smager forskelligt og ting der lugter + øjenbind + teskeer

### Post 6.

#### *Rosinpip*

Man skal som pirat være snu ombord på et skib. Så kan man nemlig en gang imellem være heldig at få en ekstra portion rom eller en ekstra skive steg ved kokken. I skal nu prøve, hvor meget I kan få lusket jer til, ved at lege rosinpip (som at lege pebernød eller mus).

**Materialer:** rosiner + viskestykke til at lægge dem på

## Andre aktiviteter og lege

Vi kan altid slås om det

Pirater er nogle hårde bananer og altid klar på en lille dyst. I kan have dagens dyst eller samle dem til en hel eftermiddag med dyste, så man er klar hvis guvernørens mænd kommer.

Guvernøren kan sidst på ugen evt. i forbindelse med festaften eller markedsdagen sende en delegation af sine mænd ud for at dyste mod piraterne og derved tage det endelige slag, som guvernørens mænd selvfølgelig taber og derved bliver omvendt til pirater eller må løbe bort.

### - Tovtrækning

### - Sten, saks og papir

### - Armlægning

### - Langspyt

### - Romdrikning

(hvem kan hurtigst drikke ½ liter saft, hvem kan drikke et glas saft, mens man står på hovedet osv.).

### - Det skrækkeligste piratfjæs

(hvem kan lave det skrækkeligste fjæs eller hvem kan holde masken længst uden at grine, mens den anden forsøger at få ham/hende til at grine).

## Vaske guld

Hvis I har mulighed for at skaffe lidt sand, så kan I opsætte et badebassin. Kom lidt sand i bunden og fyld med vand, så vandstanden er ca. i ankelhøjde. Spraypaint nogle småsten med en guldspray og bland den i sandet i bassinet. Hvert barn får en si og skal nu finde "guld".

**Materialer:** Si, badebassin/murerbalje, småsten, guldspray.

## Fiskespil

Lav nogle fisk af hårdt karton. Sæt papirklips på fiskene. Fiskestangen laves med en pind, snor og en lille magnet. Husk at snoren på fiskestangen og at afstanden mellem børnene og fiskene ikke må være for kort. Jo kortere snor og afstand, jo nemmere.

**Materialer:** karton, papirklips, saks, pind, snor og lille magnet.

## Find piratens klap

Et stort billede af en pirat med klap for øjet hænges op på en opslagstavle. Deltageren får bind for øjnene, snurres 5 gange rundt om sig selv og skal nu stikke en nål i plakaten, dér hvor han/hun mener, at piratens klap befinder sig. Hvis man har et sort stykke stof, kan man klippe det som en klap og så sætte selve klappen på nålen. Så hedder legen i stedet: Sæt klap på piratens øje.

**Materialer:** billede af pirat med klap for øjet, tørklæde, nål.

## Haj-tagfat

Fangeren er en haj. Når han fanger en pirat, bliver piraten også til en haj, så der nu er to hajer. Legen fortsætter til alle er fanget.



## Erobre kanonkuglerne

2 hold af pirater konkurrerer om at erobre kanonkugler fra et ammunitionsdepot.

Banen består af 2 piratskibe (hjemmebaner) på hver sin side af et ammunitionsdepot (fælles udebane). Fordel bordene ligeligt på en række på skibene således, at der er god plads til at klatre skiftevis over og under dem. Læg boldene i en balje midt i ammunitionsdepotet således, at der er god plads til at løbe rundt på området.

Piraterne deles op i 2 lige store hold således, at børn, unge og voksne er ligeligt fordelt på skibene.

Piraterne løber en ad gangen efter tur hen til bordene og kravler skiftevis over og under dem for til sidst at løbe hen til ammunitionsdepotet. Her gælder det om at samle en kanonkugle op fra baljen og ad samme rute løbe/kravle tilbage til holdet med den.

Hvis to pirater fra hvert sit skib er i ammunitionsdepotet samtidig og begge har samlet en kanonkugle op, kan de vælge:

- enten at løbe/kravle tilbage til deres skib med den
- eller forsøge at fange den anden pirat og stjæle hans eller hendes kanonkugle.

Dette foregår ved at man - som den første - lægger (ikke kaster) sin kanonkugle på jorden/gulvet og herefter forsøger at fange den anden pirat før han eller hun når i sikkerhed på sit eget skib.

Hvis den anden pirat undslipper, skal man lægge sin egen kanonkugle tilbage i baljen og går samtidig ud af legen (dør).

Hvis det derimod lykkes at fange den anden pirat, har man lov til at tage begge kanonkugler med tilbage til sit skib, og samtidig går den anden pirat ud af legen (dør). Man kan også vælge kun at tage den ene kanonkugle med tilbage til sit skib; i så fald lægges den anden kanonkugle tilbage i baljen.

Hvis der kun er én kanonkugle tilbage i ammunitionsdepotet, skal begge pirater løbe/kravle tilbage til deres hold.

Hvis man taber sin(e) kanonkugle(r) på sit eget skib, inden man når helt tilbage til sit hold, skal man lægge kuglen/kuglerne tilbage i baljen og går samtidig ud af legen (dør).

Vinderne er det hold, der først samler 6 kanonkugler eller får alle piraterne på det andet skib til at gå ud af legen (dør), inden nogen af skibene har samlet 6 kanonkugler.

Det er en fordel at postere 2-3 dommere på banen i forbindelse med legen.

Det er meget vigtigt at have en førstehjælpskasse med plaster samt en "trøstende tante" stående parat. Hvis legen foregår udendørs, er det vigtigt at deltagerne har tøj og sko på, der kan tåle at blive vådt og beskidt.

**Materialer:** balje, 12 bolde.



## Den blinde pirat

**Antal deltagere:** Minimum 16

**Varighed:** 10-20 min.

**Beskrivelse:** en bane med en midterlinje.

Piraterne deles i 2 hold og går sammen 2 og 2 personer. I området placeres et antal kanonkugler el. lign., som det gælder for modstanderne at hente over på egen banehalvdel. De kanonkugler, man indsamler, skal placeres bag baglinjen, hvor de ikke kan fjernes fra. Piraten uden klap for øjnene har til opgave at føre den blinde ved at holde ham/hende i hånden, ned på fjendens halvdel, hvor de skal hente en af fjendens kanonkugler. Bliver man tikket, skal man vende tilbage til sin egen halvdel og starte igen.

Legen fortsætter, indtil alle kuglerne er blevet samlet.

**Variation:** De seende pirater sender de blinde ud efter kuglerne, mens de selv sidder trygt ombord på skuden. Så den seende må IKKE røre ved den blinde, men skal stå ved rælingen og dirigere den blinde frem.

**Materialer:** Kegler (kanon kugler)

## Vind Azteker guldet fra fjenden

(klemmeleg)

**Antal deltagere:** Uanede mængder

**Varighed:** 1 time.

**Beskrivelse:** Deltagerne deles i to hold.

På hvert hold vælges en styrmand.

Resten er usle pirater.

Holdet udstyres med et antal klemmer (Azteker guld). Der defineres et område, der udgør, hvor slaget skal finde sted.

Det gælder for holdene om at få fat på fjendens guld. Det gøres på den måde, at deltagerne løber rundt og snupper guldet fra fjenden. Guldet (klemmen)

skal altid sidde synligt og være til at få fat på. Og man kan kun stjæle guld, hvis man selv har et stykke på sig. Hvis en pirat mister sit guldstykke, må han/hun tilbage til styrmanden og få et nyt stykke. Hvis en pirat, som har stjålet en masse guld, vælger ikke at aflevere det til styrmanden, og derfor holder det på sig selv, får stjålet den klemme, der sidder på tøjet, mister han dermed også alt det guld, som han ikke havde afleveret til styrmanden. Styrmanden bliver altså også brugt som gulddepot. Og som pirat må man også gerne angribe fjendens styrmand.

**Materialer:** 2 bunker tøjklammer i 2 forskellige farver.

## Den ædleste pirat leg

(sten, saks, papir)

**Antal deltagere:** Uanede mængder.

**Varighed:** 30 min.

**Beskrivelse:** Deltagerne deles i to hold.

Hvert hold går derefter ud på hver deres skude. Der holder de råd om, hvilket tegn de vil vise fjenden. Når holdene har valgt, mødes de på midten af banen. Der siger begge hold så i kor: PARAT, PIRAT, NU. Derpå viser begge hold, hvilket tegn de aftalte i gruppen. Det hold der vinder, skal så forsøge at fange pirater fra det tabende hold. Men når en taber når ned til rælingen på sin skude, er han/hun fredet. Spillet slutter, når alle pirater er på samme hold.

**NB:** Hvis begge hold af pirater er "ligeværdige", mister slaget hurtigt sin spænding.

**Materialer:** Ingen

## Kaptajn Klo's uhyggeligste leg

**Deltagere:** 10-30

**Varighed:** 10-15 min.

**Beskrivelse:** Der skal bruges 11 besnøringsreb, andet tov eller kridt (hvis legen foregår på asfalt). 4 tov lægges ved 2 sider som rælinger. De resterende lægges ud som øer. En pirat vælges til at være krokodille. Resten skal nu komme fra ræling til ræling, uden at blive spist af krokodillen. Man kan ikke blive spist af krokodillen, når man står på en ø. Legen slutter, når alle er blevet spist. Når man bliver spist, stiller man sig uden for banen. Men et twist af legen kunne være, at alle dem der blev spist, blev forvandlet til krokodiller, der ligesom den første spiser de pirater, der stadig er i live.

**Materialer:** Tov eller kridt.

## Når månen er fremme, leger skeletterne på dækket

**Antal deltagere:** 10-30

**Materialer:** Ingen.

**Varighed:** 5-15 min.

**Beskrivelse:** 3 (eller flere) pirater er forbandet og er derfor skeletter. Resten er stadig i live, men hvis en levende bliver rørt af 2 skeletter på én gang, bliver han/hun også til et skelet. Men hvis en af de levende når at omfavne et skelet, inden han/hun bliver rørt af 2 skeletter, bliver skelettet levende igen. Legen er færdig, når alle enten er skeletter eller levende.

## Styrbord – bagbord

Stormen er løs. Og sørøverskibet er naturligvis ude i den vildeste bølgegang nogensinde. Her må kaptajnen nødvendigvis vise sit sande ansigt og træde alvorligt i karakter. For at redde skibet og resten af piraterne fra druknedøden i, skal kaptajnen udkommandere redningsmanøvrer. Her står valget mellem:

- **Styrbord:** Alle pirater skal hurtigst muligt løbe til styrbord side.
- **Bagbord:** Alle pirater skal hurtigst muligt løbe til bagbord side.
- **I masten:** Man finder nu sammen 2 og 2. Den ene hopper op på ryggen af den anden.
- **På dækket:** Man løber nu almindeligt rundt.
- **Alle mand til årerne:** Man sætter sig nu 3 og 3 og ror alt, hvad man har lært.

Der vil måske komme tidspunkter, hvor man ikke kan finde en "mast" at kravle op i. Men så kan man betragte sig som druknet. Og så er der kun én udvej: Kaptajnen råber: Red jer selv!!!

- **Red jer selv:** Man indtager mastpositionen og det gælder nu om at vælte de andre ned fra deres master. Det sidste par der står, har vundet og kan nu prøve at redde et nyt sørøverskib. (Hvis man da orker mere...).

## Sænke sørøverskib

**Materialer:** Startkort til alle hold.

Poster – kan være pinde stukket i jorden, hvorpå der står hvilken båd det er, der skal udsættes. Holdenes størrelse kan selvfølgelig variere efter, hvor mange man er. Ved få deltagere bør man indskrænke arealet.

**Beskrivelse:** Løbet er bygget op på samme måde som i brætspillet ”sænke slagskib”. Det gælder om at skyde fjendtlige både ned med kanonkugler, men man ved naturligvis ikke, hvor bådene er placeret. Den, der først skyder alle bådene ned har vundet. Det gælder om at sænke skibene:

Skib 1 fylder 1 felt.

Skib 2 fylder 2 felter

Skib 3 fylder 3 felter (i en lige linje)

Skib 4 fylder 4 felter (i en lige linje).

I modsætning til brætspillet udlægger lederen alle skibene og flere end 2 hold kan deltage.

På et almindeligt kort udlægges et kvadratnet. Kvadratnettet udlægges i det område, hvor løbet skal foregå i. Det er vigtigt at være bevidst om arealets størrelse og om mulige fælder, da deltagerne meget let kan komme til at gå hele området igennem.

Skibene (posterne) skal placeres i kendte punkter. Dvs. kan fx være i et kryds ved en kendt bygning eller lign. Disse punkter noteres på startkortet, således at deltagerne kan se, hvor de enkelte både er placeret. Er et af skibene placeret i et kryds, skal der være flere kryds i området, så det ikke bliver for let. Beskrivelsernes sværhedsgrad afhænger af, hvor gode deltagerne er til at læse kort og områdets størrelse.

Felterne hvor skibene er placeret, skal naturligvis hænge sammen. Så skib 3 kan selvfølgelig ikke have et tomt felt i midten.

Et skib er skudt ned, når alle de felter, det strækker sig over er besøgt og afmærket på kortet. Løbet slutter, når alle skibe er sunket. Vinderen er holdet, der først sænker alle skibene.

## Piraterne mod guvernørens folk

Der etableres fire poster i hver ende af øen. Disse fungerer henholdsvis som 1 købssted og 3 salgssteder. Ved købstedet købes guldstykkerne til 15 daler stykket, og sælges så til en højere pris ved et af de tre salgssteder. Alt efter hvor langt og hvor svært bevogtet salgsstederne er salgsprisen højere. Der udleveres en strimmel med 51 daler pr. person.

Nu gælder det så for sørøverne om at slippe forbi lederne (tolderne). Hvis man bliver fanget, må tolderne gennemsøge/kropsvisitere smugleren for at finde guldstykkerne. Det er tilladt at handle og hustle ud over alle grænser, men er man blevet stoppet eller evt. indhentet af toldereren står man stille, indtil man får lov at gå. Det gælder om at tjene så mange penge som muligt i løbet af en fastsat tid. Sørøverne får kun information om hvor købsstedet er, og skal så selv finde salgsstederne.

**Materialer:** Guldstykker eller anden salgsvare (ca. 250 stk.) og masser af matadorpenge.

## Kapringsleg

Der er to hold, som har base i hver sin ende af 'Det Caribiske Hav'. Basen indeholder holdets skat, og det er det modsatte holds mål at plyndre det andet holds skat. Endvidere er der en kanon på hver

base. Hvert hold består af fire 'både' med tre mand i hver. Bådene er markeret med ligesidede trekantede raftestativer.

Holdene nærmer sig hinanden, og det er hver båds opgave dels at forsøge at plyndre det andet holds

skat, dels at forsvare sit eget holds skat.

En skat plyndres ved at én fra båden går i land på det andet

holds base, og tager en del af deres skat (skatten kan være alt fra mønter til specielle sten osv.).

En båd kan borde/angribe en anden (fra det andet hold), og duellen afgøres ved sværdkamp (kan afgøres med at hugge – sten, saks, papir). Bording kan gøres ved at lægge én båds ræling mod en andens, eller hvis båden allerede er i kamp, kan man kaste en entrehage mod en anden båd, og dermed 'trække dem i kamp'. Altså kan en båd være engageret i flere kampe på én gang, men man kan dog ikke trækkes ud af en kamp.

Taberen af en sværdkamp 'mister et liv' (alle har fem, en båd har altså 15 liv), og hvis en person i en båd når 0 point, kan vedkommende først kæmpe igen, når vedkommende er blevet 'ladet op' ved basen. Når en båd ned på 0 liv, skal den gå tilbage til sit holds skat for at få 15 nye.





## Kanonen

Begge hold har en kanon med tre kugler på deres base. En båd fra holdet kan vælge at gå i land ved basen og forsvare sig ved at affyre kanonen mod en fjendtlig båd. Rammes båden, ryger den direkte ned på 0 point, og den må tilbage til hjemmebasen og tankes op. Kanonkugler kan ikke genbruges.

### Materialer:

- Raftestativer – Ét pr tre mand.
- En markeret bane på passende størrelse (kan varieres efter, hvor mange deltagere der er)
- Plasticbolde, 6 stk
- 'Entrehager' til hver 'båd' – Besnøringsreb med abehånd el lign i enden.

Guvernør, pirat og de små både  
Alle deltagerne skal sætte sig ned på hug.

Det bliver så valgt en deltager, som skal være en af guvernørens mænd og en deltager, som skal være pirat. Resten skal være fiskere i små både.

For at man kan høre/finde ud af hvem, der er hvem, er det meget vigtigt, at personerne siger lyden som det man er, hvilket vil sige guvernørens mand råber: "I kongens navn, du er arresteret", piraten råber "yaaaargh" og de små fiskere ror blot i deres både.

Gameplayet er, at guvernørens mand skal jage piraten. Hvis piraten bliver forpustet og skal have en pause skal han/hun sætte sig ned ved siden af en fisker, som så bliver til en af guvernørens mænd. Den tidligere guvernør-mand bliver så til pirat.

## Rundbold med klap for øjet.

Det siger vist sig selv



## Løb: Jagten på skattekortet

Ved hver post får de en brik, og de 7 brikker skal lægges sammen, så de danner en sætning med en kryptisk besked om hvor og hvornår, de kan finde skattekortet.



### Post 1.

**Kanonkugle:** Med en kanonkugle(bold) skal de vælte en række spande og under en af dem ligger der en puslebrik

### Post 2.

**Redningsline:** Med redningslinen skal de indfange en badering, der er tøjret til havbunden. Puslebrikken er fastgjort på baderingen.

### Post 3.

**Løse knuder:** Der er en æske med masser af reb om til hvert hold. Inde i æsken ligger der en puslebrik.

### Post 4.

**Guldklumper:** Der er i et område spredt en masse guldklumper. Holdet skal indsamle x antal guldklumper, som de skal bruge til at bestikke piraten, så han udleverer dem en puslebrik.

### Post 5.

**Samarbejde:** En cirkel er markeret på jorden med et tov. (diameter ca. 3 m.) Inde i midten ligger/står en tom

mælkekarton med en puslebrik i. Holdet skal nu få kartonen ud af cirklen uden at træde ind i cirklen. Der ligger forskellige hjælperedskaber rundt om som fx 4 lange pinde(som det er meningen de skal bruge!) tusch, reb, flaske, sko og lign. Som bare er der for at forvirre....

### Post 6.

**Væltet lokum:** nede i en stor gryde/spand med havregryn, vand, sovsekulør, sten og andet godt er der gemt en puslebrik + diverse genstande(gaffel, lys, sut og lign.) En eller flere fra holdet skal nu, med eller uden bind for øjnene fiske puslebrikken op.

### Post 7.

**Sovende pirat:** Holdet skal liste sig ind på en pirat, der sidder op af et træ og sover. Han har en puslebrik i lommen, som de skal prøve at stjæle. Vågner han, inden de har brikken, skal hele holdet lave 15 englehop eller lign. for at få brikken.

Når sølen atter på himlen støder  
og klækken passerer ti,  
d ved fløgets fod I søge må,  
og skækkort skal komme je i hi.

## Kabyssen strejker!

### Løb med mad-øer

Efter morgenmaden kommer en køkken-tante ud fra kabyssen og læser op fra et langt dokument skrevet på køkkenrulle. Hun fortæller, at da de i køkkenet har hørt klager over maden og kold kaffe m.m. nedlægger de arbejdet. (alternativ: man har en røgkanon i køkkenet, der under morgenmaden går i gang = brand i kabyssen, og derfor skal de ud på madøerne.)

Børnene skal derfor nu sejle ud i deres bådhold og besøge de omkringliggende madøer.

Det er en blanding af hygge-spise og mid-dagsmad.

Posterne kan fint ligge lige rundt om hytten/lejren, da det er sjovere at bruge tiden på posterne end at vandre rundt, og de mange madvarer skal ikke flyttes så langt.

### Mad-ø 1:

Snobrød med pølse i

### Mad-ø 2:

Brændenældesuppe. Hul i jorden, hvori der ligger varme grillkul. Derpå kan der stå en bålgrøde sikkert, mens børnene rører m.m. Hav kogende vand klar på termokande, så de ikke skal sidde og vente længe på at koge vand. Så tager det kun ca. 10 min. pr. hold.

### Mad-ø 3:

Bage beskøjter på varme sten. Find en kiksopskrift, der indeholder honning. Dejen skal bare kunne laves til små kugler, der trykkes flade på de varmeste og kun skal bage få minutter.

### Mad-ø 4:

Tømmerflåder. Toastbrød med ost, skinke og saltstænger, der steges over bål på en Y-gren.

### Mad-ø 5:

Chokolade-fondue. Frugtstykker på træspyd dyppes i smeltet chokolade. Man kan fint bruge billig lys pladechokolade.

Obs. Hav en lille trangiagryde med chokolade ned i en stor trangiagryde med vand. Så brænder det ikke på.

### Mad-ø 6:

Æbler fyldt med farin og rosiner, pakket i stanniol og bagt i gløder.



Nummer	Beskrivelse	Materialer
1	<u>Orienterings post</u> <i>En sørøver er nødt til at kunne orientere sig på de syv verdenshave. Efter en kort kompas introduktion skal en eller flere fra holdet kravle op i et træ og angive retningen til nogle punkter i området.</i>	Kompas
2	<u>Krykkepost</u> <i>En sørøver møder tit krokodiller og mister derved ofte det ene ben, som erstattes af et træben. Der laves en stafet hvor man erstatter et rigtigt ben med et træben.</i>	Krykke/træben
3	<u>Papegøjeskud</u> <i>En papegøje er sørøverens bedste ven, men nogle gange kan deres evige snakken godt blive for meget, derfor er det godt at kunne give dem et skud med et pusterør. Der sidder nogle papegøjer på en gren/snor, som skal skydes ned med pusterør.</i>	Pusterør, skyts, papegøjer
4	<u>Guldgravning</u> <i>Sørøvere er evig og altid på skattejagt. Når chancen er der skal man absolut være hurtig for at få fat i gullet før andre sørøverbander. Øvelsen er her, at en masse guldstykker er spredt i tæt buskads/krat, og der skal findes så meget guld, som det er muligt. Hvert stykke guld kan evt. præmieres med et stykke slik.</i>	Sten og guldmaling, evt. slik til præmie
5	<u>Fang papegøjen</u> <i>Papegøjen er som sagt sørøverens bedste ven, men det er ikke altid, at sørøveren er papegøjens bedste ven. Derfor forsøger papegøjen at slippe bort, hvis det er muligt. Her skal holdet forsøge at få en papegøje (ballon) ind i en kasse der hænger i et træ. Sørøverne får uddelt rør/stænger/pinde til at få den ned i kassen med.</i>	Ballon, kasse

Nummer	Beskrivelse	Materialer
6	<p><u>Klo post</u></p> <p><i>Det er ikke kun benet sørøveren mister i kamp med krokodiller, også hånden kan ryge en tur. Hånden kan dog godt ryge af i en drabelig sværdkamp med andre sørøvere. Sker det bliver hånden erstattet med en klo. Klo eller ej, sørøveren skal have åbnet sin flaske rom alligevel. Med en klo (bøjle) på den ene hånd skal sørøerne forsøge at åbne en flaske rom (saft).</i></p>	Vinflasker, bøjler (til klo), Proptrækker.
7	<p><u>Flagkending</u></p> <p><i>Når sørøvere sejler rundt på de 7 verdenshave, er det vigtigt at kunne kende flag, så man ved hvor de skibe man møder kommer fra, er det venner eller fjender? Ude i vandet er der opstillet en række flag fra lande som børnene (måske) kender. De skal nu identificere flagene.</i></p>	Flag fra forskellige lande som står ude i vandet eller et stykke væk
8	<p><u>S-historie</u></p> <p><i>Sørøver historier er noget sørøvere elsker at fortælle og høre. Når der er røget for meget rom ind kan de dog godt blive lidt svære at fortælle og forstå. Børnene skal nu lave en historie udelukkende med ord, der starter med S. Historien fremføres til lejrbalet om aftenen.</i></p>	
9	<p><u>Knob</u></p> <p><i>På sørøverskibe er der masser af tovværk, som holder sejl, mast og en masse andre ting. Er det ikke bundet forsvarligt kan det få katastrofale følger. På denne post skal børnene lære forskellige knob.</i></p>	Tovværk, min. et stykke til hver.

Klokken 12.00 mødes vi på sportspladsen (Ifølge deres kort) og spiser frokost. Efter frokost og tut fortsætter løbet. På kortet fra formiddagen er der påtegnet et kryds, børnene skal nu endelig finde skatten der hvor krydset er. Når de kommer til der, hvor skatten skulle ligge, ligger der en seddel fra James med Klapøjet om at han har det rigtige kort. Børnene får nu en historie om, at James med klapøjet og hans bande har fået fingrene i det rigtige skattekort. De får af vide, at de skal gå ned til stedet, hvor James er gået i land. Der skal de lade sig tage til fange af James med Klapøjet og hans bande. De får også information om, at hvis de vil slippe fri skal de sørge for at smide fangevogterens rom i vandet, og få fat i noget, der kan bruges som det rigtige skattekort. Det er deres eneste chance for at få fat i det rigtige skattekort. Løbet er nu i gang...

Post	Beskrivelse	Materiale
1	<p><u>Taget til fange</u></p> <p>Der, hvor James og hans bande er kommet i land, møder børnene en del af banden, og de lader sig tage til fange, som de har fået af vide de skal. De får løst bundet hænderne og bind for øjnene. Et af bandemedlemmerne fører holdet (vha. et tov som alle følger) hen til en fangevogter et stykke væk.</p>	Noget til at blinde børnene, snor
2	<p><u>Fangevogteren</u></p> <p>Holdet sidder nu ned og får taget deres tørklæder af så de kan se. Over for dem sidder en sørøver tydeligt påvirket af for meget rom. Han sidder og skiftevis synger, snakker om at han har det rigtige skattekort. Det er nu meningen, at holdet som de har fået fortalt skal tage hans rom og smide den i vandet. Fangevogteren bliver helt paf, når rommen er væk og følger efter rommen i vandet. Holdet kan nu slippe fri og samtidig tage det rigtige skattekort.</p>	Rom (Flasker), skattekort
3	<p><u>Kviksand</u></p> <p>For at komme til skatten er der dog et par forhindringer. Her skal holdet over kviksand ved at træde rigtigt på stenene over et område.</p>	Paptallerkner eller rigtige sten
4	<p><u>Gå planken ud</u></p> <p>Holdet skal over en kløft (måske en skjult en?) ved at gå "planken ud".</p>	Rafte over en kløft
5	<p><u>Bombefelt</u></p> <p>Holdet skal igennem et område, hvor der ligger en masse usprængte kanonkugler. Et net af bomber er spredt ud, 4 bomber i bredden og 6 i længden. Der er kun en rigtig vej igennem bombefeltet (hvor der ligger bomber som er sprængt) og den skal holdet hjælpe hinanden med at finde. En af gangen sendes de ind i bombefeltet, mens de andre kigger i en modsat retning. Det gælder om at finde den rigtige vej, støder man ind i en bombe siger postlederen "BOOM" og den der er i minefeltet har nu kort tid til at give en kort instruktion til de andre på holdet om, hvad vej der er sikker. Den næste i rækken går ind og forsøger at finde den sikre vej. Sådan fortsættes det indtil den rigtige vej er fundet.</p>	4x6=24 bomber

Post	Beskrivelse	Materiale
6	<u>Udspionering</u> Holdet møder en gammel søulk, der gerne vil hjælpe dem med at finde skatten. Han har hørt, at der et stykke borte er en sørøver. Hvis holdet vil snige sig ind på ham og udspionere ham i 1 minut, skal de komme tilbage og fortælle, hvad de så. Søulken kan så fortælle dem, at de skal gå ned og angribe sørøveren som helt sikkert ved hvor skatten er...	
7	<u>Dyst</u> Holdet kommer ned til sørøveren James med Klapøjet og evt. en af hans hjælpere. Holdet skal nu i en drabelig sværdyst kæmpe mod James og co. og tage det rigtige skattekort.	
8	<u>Find skatten</u> Evt. vha. af kompas skal holdet nu finde skatten, som er gravet ned.	Nedgravet skat.







## Markedsdag

Når piraterne ikke røver og fortæller røverhistorier, så handler de. Og når de handler, ja så ender det ind imellem med, at de glemmer at handle og i stedet røver.

På markedet er der forskellige boder, som piraterne kan prøve. Det er også tilladt at afprøve sit pirat-handelstalent og lave sin egen lille bod, hvor man kan prøve aktiviteter og handle

## Skyd dem sønder og sammen!

**Point:** 10 dubloner pr ramt skib

**Særligt udstyr:** Kanon

**Beskrivelse:** Med cykelslanger laves en slangebøsse i mellem to træer. Dernæst skal "skibe" i det fjerne skydes ned.

## Mændene er sultne

**Point:** 2-3 dubloner pr fisk

**Særligt udstyr:** Fiskestang

**Beskrivelse:** I "havet" ligger en bunke fisk med papirclips. Med en magnetfiskestang, skal fiskene fanges. Hver fisk er et par håndører værd. Deltagerne køber fiskekort til 5 dubloner for 2 minutters fiskeri

## Mand over bord

**Point:** 20 point fra starten. Pr. mislykket forsøg mister man et point.

**Særligt udstyr:** Robåd, tov med noget tungt i enden.

**Beskrivelse:** Mand over bord. Kast redningslinen ud til manden. Linen skal ramme manden.

## Udkigspost

**Point:** 2 dubloner pr set ting

**Særligt udstyr:** Udkigstønde i mast

**Beskrivelse:** Med en kikkert skal man finde fjendtlige skibe, havne o. lign. i nærheden.



## Røv byen

**Særligt udstyr:** Robåde, huggert(-er)

**Beskrivelse:** Der er kastet div. værdigenstande i forskellige størrelser ind i fx skovbrynet. Deltagerne har 2 min til at røve til sig, inden guvernørens mænd kommer. Man skal have én huggert pr. deltagende deltager. Når man ikke at komme ombord på skibet, inden de 2 min er gået, kommer guvernørens mænd, åhåh.

Sikke en fest, vi har haft nu i nat, åhjaåhjaåhhh

**Point:** Max 30

**Særligt udstyr:** Lasten fuld af rom/soft

**Beskrivelse:** Syng en vise, så smuk af selv kaptajn Stenfjæs ville fælde en tåre.

## Hjælp kaptajn Dovenskæg

**Point:** Max 30

**Særligt udstyr:** Rafter, tov + noget, der kan være anker.

**Beskrivelse:** Kaptajn Dovenskæg har købt et nyt anker, men gider ikke laste det. Byg en kran af rafter og flyt skidtet (kranen kan evt. være bygget inden tid).

## Transportskibet

**Point:** det antal penge, som varerne er værd.

**Særligt udstyr:** En last af en passende størrelse

**Beskrivelse:** Handelsbank er en bank i rivende udvikling, som har mange varer, der skal hentes. Rundt omkring i området hænges små sedler med varer, juveler, tekstiler, slaver og andet godt. Hvert sted hænger flere sedler afhængig af skibets størrelse. Jo større skib jo større last, jo flere penge.



## Fest på det gode skib Hispaniola

Er der noget pirater kan, så er det at holde fest. En fest med god mad, piratsange, dans og underholdning.

Som forberedelse til festen kan bådsholdene pynte deres skibe op. De kan også forberede forskellige råb og sange. Piraterne kan pynte sig med tatoveringer og ar som beviser på deres heltemod og nærkampe.

### Piratmenu:

Hvis der kan skaffes helstegt pattegris, er det selvfølgelig et kæmpe hit – alternativt flæskesteg og godt med tilbehør!

### Piratdansen:

Hvis I har en leder i kredsen, der kan igangsætte en større kædedans for alle, er det fint. Ellers kan der via krak / de gule sider findes instruktører fra div. danseskoler. Folkedans til de mindre kan anbefales, mens lancier kan bruges til væbnere og opefter. Forældrene kan fint være med.

### Piratsange:

Sørøverkongen Jonatan nr. 72 i March og lejr. Måske kommer Sørøverkongen selv på besøg? Hjemad fra langfartens eventyr nr. 21 i March og Lejr Sæt sejlene til nr. 53 i March og lejr.

## Gudstjeneste i den lokale kirke

Hvis en af sommerlejrens dage er en søndag, er det en rigtig god idé at deltage i den lokale sognekirkes gudstjeneste. Gudstjenesten behøver ikke være en del af idérammen, men I kan jo tage kontakt til præsten og fortælle ham/hende, at I deltager i gudstjenesten, og at I er på sommerlejr med et spændende tema – så kan det nemt være, at præsten tager det med i sin prædiken. Under alle omstændigheder er det rart for præsten at vide, at I kommer, så det måske kan være lidt ekstra børnevenligt. I kan jo for eksempel foreslå et par salmer, som børnene kender. Rent praktisk bør I lige undersøge, hvor langt der er fra det sted, I holder sommerlejr og til den nærmeste kirke – og om der er gudstjeneste den søndag, I er på sommerlejr.



## Pressemeddelelser

Sommerlejren er en oplagt mulighed for at få lidt synlighed på det lokale FDF-arbejde. Derfor har vi udarbejdet et par forslag til pressemeddelelser, som I kan bruge eller hente inspiration fra. Mange lokale aviser vil gerne bringe lokalt stof, og der er faktisk altid gode historier og billeder at hente på en FDF-sommerlejr. Så invester lidt tid, og send en pressemeddelelse til den lokale avis – det kan godt betale sig.

### 1. Pressemeddelelse inden lejren

#### Alle har ret til en fed sommer

Pressemeddelelsen forudsætter, at I ønsker at åbne lejren for ikke FDFere. Den henviser til en FDF-kampagne, der har til hensigt at få endnu flere børn og unge med på sommerlejrene rundt om i landet. FDF vil give et tilbud til nogle af de 56.000 danske børn som lever i det, der kaldes relativ fattigdom. Begrebet dækker over de børn, hvis familier ikke har råd til det flertallet af danskerne tager for givet: biografture, ferierejser og børnefødselsdage.

Det betyder, at et stort antal børn tilbringer det meste af sommeren foran computeren eller fjernsynet, fordi deres forældre ikke har råd at give dem de rejser og oplevelser, deres skolekammerater får. Konsekvensen er, at de, når skolen begynder, ikke har noget at byde ind med, når vennerne fortæller om alle ferieoplevelserne - deres liv er blevet endnu "fattigere". Det gør FDF noget ved, og opfordrer FDF-kredsene i hele landet til at invitere ikke-FDF børn med på lejr.

Fyld [XXXX] ud med jeres kredsnavn og informationer om antal børn, og hvor I afholder jeres lejr.

Vedhæft et godt billede fra sidste års lejr. Gode billeder siger ofte mere end en tekst.

Pressemeddelelsen skal sendes til den lokale avis en uge før afholdelsen af lejren. Følg op på pressemeddelelsen og ring til redaktionen for at høre, om de vil vide mere om lejren og om de efterfølgende er interesseret i lidt tekst og et billede fra lejren.

## 2. Pressemeddelelse efter lejren

### **FDFere hejser piratflaget**

Hvis avisen ikke har bragt noget om, at I skal på lejr, så find et godt billede fra dette års lejr og send det sammen med en kort tekst. Brug evt. noget af teksten fra pressemeddelelsen "FDF hejser piratflaget". Kan du få et af børnene til at sige, hvad det bedste ved sommerlejren har været, så brug meget gerne det som et citat.

Husk at skrive kontaktoplysninger på en udvalgt kontaktperson, så avisen kan kontakte jer, hvis de vil vide mere.

## Pressemeddelelse før lejren

### **Alle børn har ret til en fed sommer**

De mener FDF [kredsnavn], der gør en ekstra indsats for, at endnu flere børn og unge får store oplevelser og del i et fællesskab på årets sommerlejr

FDF [kreds] deltager, sammen med en række FDF-kredse fra hele landet, i en kampagne, der skal sikre, at endnu flere børn kommer en uge på sommerferie. Hvert år afholder FDF sommerlejr 400 steder i Danmark. En uge, hvor børn og unge kommer hjemmefra, får en masse oplevelser og bliver en del af et fællesskab med andre børn.

FDF [kredsnavn] har afholdt sommerlejre de sidste [XXX] år og sender hvert år [XXX] børn og unge på en uge med aktiviteter, udflugter og fællesskab. Årets sommerlejr foregår på [sted] i uge [xx]. Som noget nyt inviterer kredsen ikke-medlemmer med på sommerlejr. Mange børn tilbringer det meste af sommeren foran computeren eller fjernsynet, fordi deres forældre ikke har råd at give dem de rejser og oplevelser, som deres skolekammerater får. Konsekvensen er, at når skolen begynder, så har de ikke har noget at byde ind med, når de andre børn snakker om alle ferieoplevelserne. Det har betydning for både trivsel og udvikling.

Det gør FDFs sommerlejrtilbud nu noget ved.

- Vi er i FDF verdensmestre i at lave sommerlejre. Det har vi gjort i over 100 år, og vi kan se, at det stadig virker. Børn og unge får sat en god portion ind på oplevelseskontoen, og det er værdifuldt, siger Jacob Zakarias Larsen, FDFer og initiativtager til kampagnen. I Danmark lever ca. 60.000 børn i det, der kaldes relativ fattigdom. Det betyder, at deres familie ikke har råd til det, som flertallet af danskerne tager for givet – biografbilletter, ferierejser og børnefødselsdage.

- Som en kirkelig børne- og ungdomsorganisation vil vi gerne være med til at afhjælpe noget af den usynlige fattigdom, der findes blandt danske børn. Derfor er det oplagt at lave en kampagne, hvor vi inviterer børn og unge med på vores sommerlejre. Vi har allerede tilbuddet, så hvorfor ikke udvide det lidt og give endnu flere børn og unge det, de har ret til: en fed sommerferie, siger Jacob Zakarias Larsen.

Læs mere på [www.fdf.dk/sommerlejr](http://www.fdf.dk/sommerlejr) eller kontakt leder i FDF [kreds], [navn], [telefonnummer], [hvornår man kan kontakte lederen og e-mailadresse].

## Pressemeddelelse efter lejren

Pressemeddelelse fra FDF [kredsnavn]

### **FDFere hejser piratflaget**

- sommerlejr giver fællesskab og skaber fantasi

FDF [kredsnavn] har afholdt sommerlejr i piraternes tegn. Med klap for øjet og træbenet skruet på satte børn og voksne kursen mod nye eventyr og spændende aktiviteter. I løbet af ugen jagtede børnene skatte, byggede piratskibe, lavede mad over bål og dystede mod hinanden. Sommerlejren er et af årets højdepunkter, og har været det siden FDFs grundlæggelse i 1902. Formålet med lejrene er at give børn og unge oplevelser, skabe fællesskab og styrke deres fantasi.

(Indsæt evt. et citat med et af børnene. Spørg en af deltagerne om, hvad han eller hun synes var det bedste ved lejren. Fx "Jeg synes det bedste ved lejren var, da vi var på skattejagt, og da vi var ude at bade. Det er også sjovt at være på lejr, fordi man får så mange venner", siger Kristina Madsen, 12 år fra Vanløse

### **Kontakt:**

[Navn og adresse på lejrens kontaktperson]

### **Billede:**

Find et godt billede fra lejren og vedhæft det til pressemeddelelsen.

