

DRAGE- KJEMPERNE

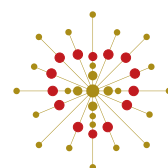


Prosjektveiledning

Trosopplæringstiltak rettet mot
9 og 10-åringer.



**KFUK-KFUM
SPEIDERNE**



STØRST AV ALT
TROSOPPLÆRING I DEN NORSKE KIRKE

Hei

Du sitter nå med prosjektveiledningen til *Dragekjemperne* i hendene, og ved hjelp av denne har du mulighet til å tilby 9 og 10-åringene i din menighet et spennende opplegg som strekker seg over en helg.

Gjennom blant annet gudstjeneste, rollespill og ulike aktiviteter som favner både trosopplæring og friluftsliv, kan dere gi barna gode opplevelser og nyttige erfaringer de kan ta med seg videre.

Vi håper dette vil være et godt tilskudd til de arrangementer menigheten har å tilby fra før, og vi tror at dere vil ha glede av både planlegging og gjennomføring.

Lykke til!

Med vennlig speiderhilsen,
KFUK-KFUM-speiderne



DRAGEKJEMPERNE PROSJEKTVEILEDNING

UTGITT AV
Norges KFUK-KFUM-speidere
Postboks 6810 St. Olavs plass
0130 OSLO

Tlf: 22 99 15 50
post@kmspeider.no/ kmspeider.no

© KFUK-KFUM-speiderne 2016
Tekst og idé: Unni Bjerke, Kristin Eikanger, Martin Enstad og Bente Pernilla Høye
Layout: Kristin Eikanger
Foto: Unni Bjerke, Kristin Eikanger, Helene Lane og Helene Moe Slinning
Illustrasjoner: Kristin Eikanger og Helene Moe Slinning

Utarbeidet med støtte fra "*Størst av alt*"
Trosopplæring i Den norske kirke.

Innhold

• Forord	2
• Innhold	3
• Prosjektintroduksjon	4
• Prosjektets plass i trosopplæringen	6
• Plan for helgen	7
• Rollespill	10
• Deltakerhefte	13
• Prosjektmerke	13
• Familiegudstjeneste	14
• Vedlegg	15 - 83



Vedlegg

1. Velkommen

1.1 Invitasjon til barna	17
1.2 Forslag til pakkelliste	18
1.3 Velkomsthilsen	19

2. St. Georg

2.1 Legenden om St. Georg	20
2.2 Forslag til andakt	21

3. Sanger og bønner

3.1 Speiderbønn og tapto	22
3.2 Sanger	23
3.3 Rop	24
3.4 Flaggssangen	25
3.5 Noter	26
3.6 Lysspor	27

4. Rollespill

4.1 Manus	32
4.2 Replikk-kort	38
4.3 Øyesmykket	44
4.4 Symbolkort	45
4.5 Tekstkort	46
4.6 Spørsmål til symbolkort	47

5. Gudstjeneste

5.1 Forslag til oppsett	48
5.2 Bibeltekster	51
5.3 Salmeliste	52
5.4 Bønnevandring/myldring	53
5.5 Mannakort	54

5.6 Fisk ståltråd	55
5.7 Tekstrefleksjon	56
5.8 Postløp på kirkebakken	58
5.9 Poster og fasit	58

6. Aktiviteter

6.1 Spikking og knivregler	68
6.2 Sverd/kors	69
6.3 Skjerfring	70
6.4 Skjerfring kopiorginal	71
6.5 Kostymer	72
6.6 Pil og bue	73
6.7 Pinnebrødspidd	74
6.8 Visp	74
6.9 Bygge bål	75
6.10 Førstehjelpsaktivitet	76
6.11 Gitterkode og sporløype	78
6.12 Ildsprutende dorulldrage	83
6.13 Kristne symboler i krympeplast	84
6.14 Kristne symboler med Hamaperler	85
6.15 Kopiorginal Hama perlemønster	86
6.16 Flyvende drage	87
6.17 Pinata	88

7. Oppskrifter

7.1 Pinnebrød	89
7.2 Pizza på bål	90
7.3 Tomatsuppe på stormkjøkken	91
7.4 Sjokoladebanan	92
7.5 Grillspyd	93

Prosjektintroduksjon

Hva er Dragekjemperne?

Dragekjemperne er et trosopplæringstiltak rettet mot 9 og 10-åringer i menigheten. Prosjektet er utarbeidet av KFUK-KFUM-speiderne med støtte fra Størst av alt - trosopplæring i Den norske kirke. Om man ønsker det, kan prosjektet gjennomføres i samarbeid med den lokale KFUK-KFUM-speidergruppen.

Trosopplæring og friluftsliv hånd i hånd

I dette trosopplæringstiltaket vil barna få oppleve noe spennende sammen med jevnaldrende i en kristen ramme, fra en lørdag til en søndag. Barna får i løpet av helgen også en liten smak på friluftslivets gleder. Friluftsliv er mye mer enn lange turer i høyfjellet, det er også aktiviteter man kan gjøre i skogen i nærområdet.

Denne prosjekthelgen kan dere flytte trosopplæringen ut i skogen og barna lærer blant annet båltenning og knivbruk i tillegg til bibeltekster og kristne symboler. Dere lager mat ute på bål og stormkjøkken, og har flaggheis og leirbål på speidervis. Dersom dere samarbeider med den lokale speidergruppa har dere kanskje tilgang på mer utstyr og kunnskap som kan benyttes til friluftslivsbiten. Dere vil dessuten også være flere voksne gjennom helgen.

St. Georg

Temaet for *Dragekjemperne* tar utgangspunkt i legenden om St. Georg, den romerske ridderen som kjempet mot dragen og vant. Georg ville ikke ha belønning for sin heltegjerning, men heller få tillatelse til å fortelle byens innbyggere om Jesus.

Han dro etterpå videre til Roma der han døde som martyr 23. april i år 303 e.Kr. St. Georg er speidernes egen skytshelgen, og St. Georgsdagen feires hvert år til minne om han den 23. april.

Gjennomføring i april

Dette trosopplæringstiltaket er derfor tenkt å legges til april, og dere kan gjerne holde en St. Georgsgudstjeneste på slutten av helgen. Denne gudstjenesten kan enten være kun for barna som har deltatt i trosopplæringstiltaket,



eller den kan være for hele menigheten. Har dere samarbeidet med den lokale speidergruppa underveis i helgen, er det naturlig å lage gudstjenesten sammen med dem.



Hvem er Dragekjemperne?

Dragekjemperne er barn i 3. og 4. klasse. De inviteres til en opplevelsesrik samling som foregår over to dager, i regi av menigheten og eventuelt i samarbeid med den lokale speidergruppa.

Barn i denne alderen er eventyrlystne, fantasirike og svært opptatt av regler og rettferdighet. De lever seg godt inn i en fantasiverden, men synes samtidig det er godt med trygge voksne som kan hjelpe dem å skille mellom hva som er ekte og hva som er fantasi.

Rollespill

I dette prosjektet tar man derfor utgangspunkt i barnas evne til å leve seg inn i en fantasiverden, og inviterer dem med inn en verden der man inntar roller og løser oppdrag. Arbeidsmåten som skal benyttes er "laiv rollespill" - eller en laiv.

Rollespillet er ferdig laget og gjennom dette får barna mulighet til å samarbeide, løse problemer, diskutere, dele erfaringer og ta beslutninger. I rollespillet møter barna den modige Dragekjemperen Georg. De må hjelpe ham å bekjempe en ny drage som holder et helt land i sin onde makt.

Stifinner = 9 + 10 år

Blant de 9 og 10-åringene som får invitasjon til å være med på Dragekjemperne vil det kanskje være barn som går i den lokale KFUK-KFUM-speidergruppa. Denne aldersgruppa kalles stifinnerne og de har røde skjerf.

Disse barna har kanskje vært med i speideren ett par år, og har litt kunnskap som kan brukes i prosjektet. Kanskje har de alt hørt om St. Georg? Kanskje kan de tenne bål eller har lært knivreglene?

Det er i så fall fint å dra nytte av den kunnskapen stifinnerne alt har, og bygge videre på den. Kanskje kan de være til hjelp dersom det er mange barn som har mindre erfaring med friluftslivets gleder og utfordringer?

Prosjektmerke og gjesteskjerf

Skjerf og merker er to ting som kjenner seg speidere. Det er også viktig denne helgen.

De barna som ikke er speidere får oransje gjesteskjerf denne helgen. De bestilles i speiderbutikken.no

Til dette prosjektet er det laget et eget prosjektmerke, et Dragekjempermerke. Etter endt helg får alle som har deltatt et eksklusivt merke som kan syes på gjesteskjerf eller speiderskjorte.

Merket er brodert og viser en drage og et skjold. I skjoldet finner man forbundsmerket til KFUK-KFUM-speiderne.

Også dette bestilles i speiderbutikken.no



Hver menighet sender selv ut invitasjon til "Dragekjemperhelgen". Denne går ut til alle 9 og/eller 10-åringene i menigheten. Forslag til invitasjon finner dere under "Vedlegg".

Prosjektets plass i trosopplæringen

Navn på prosjekt:	Dragekjemperne
Alder:	9 –10 år
Type prosjekt:	Overnattingstur med fokus på friluftsliv og trosopplæring.
Omfang og tidspunkt:	Forslag: Lørdag kl 10 til søndag kl 15. I tiden rundt 23. april. Med overnatting i skog eller bygg disponert av menighet.
Mål:	Gi barna muligheten til å oppleve noe spennende sammen med andre på egen alder, og i en kristen ramme. Gi barna tilhørighet og kjennskap til naturen i samarbeid med den lokale KFUK-KFUM-speidergruppa.
Livstolkning og livsmestring:	Bidra til at barna lærer om egne evner og krefter slik at de kan være med på å gjøre verden til et bedre sted. Gjennom lek, samtaler, samarbeid, konkurranser og det å vente på tur, vil barna etter hvert lære å opptre rettferdig, løse problemer og erfare demokratiske avgjørelser.
Kirkens tro og tradisjon:	Presentere og gjennomgå kristne symboler, bibeltekster og Vår Far.
Kristen tro i praksis:	I løpet av de to dagene man er samlet synger man, lager gudstjeneste, ber bønner, bordvers og deltar i rollespill der kristne symboler brukes som nøkler til å bekjempe "drager". Man gjennomfører også morgen- og kveldssamling.
Arbeidsmåter:	Aktiviteter inne og ute. Rollespill i skogen, tenne bål, delta i lek, aktivitetsløyper, spill, samarbeid og samtaler.
Ansvarlig:	Menighetens trosopplærer/kateket, i samarbeid med menighetens lokale speidergruppe.
Kommentar:	Foreldre hjelper til med kjøring eller andre praktiske ting som må løses, evt være med på overnatting for å øke voksentettheten.

Plan for helgen

Forslag til hvordan helgen disponeres.

Dersom prosjektet gjennomføres i samarbeid med den lokale speidergruppa, anbefaler vi at det også planlegges i samarbeid med dem.

Hovedpunkter for helgen er:

LØRDAG

Velkomst og flaggheis

Forberedelser til rollespill:

- Legenden om St. Georg
- Dele ut gjesteskjerf
- Lage skjering (skjold i skinn)
- Knivbruk og knivregler
- Surre sverd
- Lage kostymer

Lunsj med forberedelser

Lunsjen tilberedes fortrinnsvis ute på bål og el. stormkjøkken. Menyen velger dere selv. Under vedlegg finner dere ulike oppskrifter.

- Bygge bål
- Spikke spidd til pinnebrød
- Lage visp
- Lage og spise lunsj

Gjennomføre rollespill

Andre aktiviteter

Her gjør man et utvalg av aktiviteter som kan gjennomføres parallelt med, eller etter rollespillet.

Se vedlegg.

- Eks: Spikke, lage pil og bue, bueskytterkonkurranse, førstehjelpsøkt, sporløype, lage drager, karttegn, jobbe i deltakerheftet.

Middag med forberedelser

Arbeid med symbolene

- Symbolkort, memoryspill, lage bønner, spørsmål og samtale i grupper.

Forberede innslag ved gudstjenesten

Gudstjenesten planlegges hovedsaklig av prest og trosopplærer. Og innslag av barna må det settes av tid til på forhånd. Under selve helgen skal barna forberede noe de kan bidra med. De kan lese bønner de har skrevet, presentere symbolene med forklaring eller synge.

Leirbål lørdag kveld + kveldsmat

Kvelden kan avsluttes med leirbål der dagen oppsummeres. Kveldsmat kan spises før eller under leirbålet. Aktivitetene her finnes under vedlegg.

- Andakt - St.Georg er tema
- Lysspør
- Sang og tapto
- Evt. pinjata

SØNDAG

Flaggheis og frokost

Pakking og rydding

Utdeling av Dragekjemper-merket

Gjennomføre gudstjeneste

Gudstjenesten kan gjennomføres i kirken eller i skogen. Den kan være for de som har deltatt på "Dragekjemperhelgen", eller man kan også invitere barnas familier og øvrige i menigheten.

Samling etter gudstjenesten

- Kaffe
- Sporløype

På neste side finnes en lignende plan med forslag til klokkeslett.

Lag deres egen plan med utgangspunkt i dette.

Eksempel på tidsplan med klokkeslett

Tid	Hva skjer	Ta med	Ansvarlig	Vedlegg
9.15	Oppmøte			
9.20	Avreise			
10.45	Framme, sekkene settes på trammen			
11.00	Dele ut deltagerhefte	Deltagerheftene		
	Flaggheis	Står i deltagerhefte		
	Legenden om St. Georg			x
	Dele i patruljer			
11.15	Knivregler	Står i deltagerhefte		
	Lage skjerfring	Skinn, mal, saks, tusj		x
	Lage sverd	Kniv, hyssing		x
	Lage kostyme	Stoff, saks, tau		x
12.00	Lunsj (pinnebrød)	Mel, gjær		
	Lage deig, spikke spyd			x
	Barna kan trenge en skive i magen			
13.00	En patrulje har rollespill, de andre har aktiviteter			
	Rollespillet starter	Eget ark		x
	Aktiviteter starter	Se vedlegg for forslag		x
15.30	Middag	Mat		x
		Stormkjøkken		
		Gass, fyrstikker		
		Suppepose, makaroni, pølser		
17.30	Leker ute	kmspeider.no/aktivitetsbanken		
18.30	Lage bønner, (øve sanger, fordele lesing i kirken)	*		x
	Spille Memory med kortene	Symbolkort, to sett *		x
19.30	Kveldsmat	Brødmatt		
20.00	Pinjata	Godteri, pinjata		
20.30	Leirbål (Ute?)			x
21.30	Lysspor	Kort		x
	Speiderbønn, tapto	Står i deltagerhefte		
22.00	Natta			
7.30	Vekking			
8.00	Frokost	Brødmatt		
8.30	Repetere til gudstjenesten			x
9.00	Pakke			
9.30	Gå			
10.45	Fremme ved kirken			
11.00	Gudstjeneste			x
12.00	Opplegg ute			
	Bål	Ved, opptenning, fyrstikker		
	Sporløype	Poster		x
* Dette bør gjøres patruljevise eller to og to patruljer sammen.				

Flaggheis

Flaggheis er en seremoni brukt av speidere på turer og leirer. Deltagerne samler seg i «hestesko» rundt flaggstangen og lederne danner bunnen (den åpne delen) av hesteskoen.

Lederne ønsker velkommen til turen (Velkomsthilsen vedlegg 1.2). Flagget heises mens deltagerne synger flaggsangen. Teksten står i deltagerheftet og dere finner den blant vedleggene.



Tekst, noter og lydfil finner dere også i *Aktiviteitsbanken* på kmspeider.no. Under Speiderprogram i menyen finner dere *Aktiviteitsbanken*, der kan dere søke opp *FLAGGSANG* og *FLAGGHEIS*.

Etter flaggheis gis det beskjeder om hva som skal skje og turen erklæres som «åpnet». Hvis det passer med tidspunktet kan man samle deltagerne når flagget fires om kvelden, men det er ikke nødvendig. Sjekk når solen går ned og ta flagget ned på rett tid.

Neste morgen heises flagget på samme måte som ved starten av turen. Det kan synges en salme og det kan også være fint å lese et «ord for dagen».

På denne turen kan det passe å lese eller syng:

*Jeg løfter mine øyne opp til fjellene.
Hvor skal min hjelp komme fra?*

*Min hjelp kommer i fra Herren,
himmelens og jordens skaper.*

Salme 121, 1-2

Det er vanlig å avslutte turen med å fire flagget. Deltagerne stiller opp i «hestesko» på samme måte som ved flaggheis. Dette kan være tidspunktet for å dele ut Dragerkjempermerket. Lederne takker for turen. Flagget fires og dere kan eventuelt synge siste vers av flaggsangen.

Aktiviteter

Det er viktig at barna har nok aktiviteter. Er det pent vær og barna går godt sammen kan de gjerne ha en god del fritid med egenlek. Regn og dårlig vær krever erfaringsmessig mer program og aktivitet. Det vil også være forskjell på de fulike barnegruppene og hvor mye de aktiviserer seg selv på en positiv måte og hvor mye de trenger å aktiviseres. Det er viktig å ha nok program på lager og heller vurdere etterhvert hvor mye av det man skal bruke.

Selve rollespillet tar ca 30 min å gjennomføre. Det bør ikke være mer enn seks barn pr gruppe. Det betyr at det må være nok aktiviteter til de gruppene som venter på å gjennomføre rollespillet.

Under vedlegg finner dere forslag til ulike aktiviteter dere kan gjennomføre, både inne og ute. Noen av disse skal skje før selve rollespillet, men dere finner flere andre forlag dere kan velge mellom. Det enkleste kan være å ha like mange aktiviteter som dere har grupper og så rotere ca hver halvtime. Dersom det er mange grupper er det lurt å innlemme forberedelsene til middag i det som skjer parallellt med rollespillet.

Noen av aktivitetene passer best til å ta med hele gruppen når det er tid til/behov for det i løpet av dagen.

Under «aktiviteter» finner dere beskrivelse av alle de aktivitetene som er satt opp i selve programmet.

Rollespill

LAIV

Laiv, eller levende rollespill, er en form for improvisert teater eller rollespill der deltakerne får utdelt eller skaper gitte roller i en konstruert «virkelighet» og spiller disse.

Betegnelsen laiv er en fornorskning av ordet «live» i det britiske uttrykket live role-playing (LRP).

En laiv kjennetegnes av at en rekke spillere samles i et avgrenset tidsrom der de spiller roller i avgrensede omgivelser. Det er vanlig å avklare rammene for både rollene, samspillet og miljøet før spillet starter. Ofte er rollene og miljøet beskrevet av laivens arrangører, men spilllets videre utvikling følger gjerne først og fremst fra spillernes improvisasjon.

Kilde: Wikipedia

Rollespillet er en stor og sentral del av prosjekthelgen, og selve manuset finnes under vedlegg 4.1 I rollespillet presenteres barna for de seks kristne symbolene man skal jobbe videre med gjennom helgen. For å gjennomføre rollespillet må det gjøres en del forberedelser og dere må ta stilling til en del ting.

Selve rollespillet vil ta ca 30 minutter å gjennomføre, litt avhengig av hvor mange barn som er med. Er det mange barn anbefaler vi å dele gruppa i to evt. tre og gjennomføre rollespillet flere ganger. De som ikke er med i rollespillet aktiviseres på andre måter, som beskrevet under «Aktiviteter».

I rollespillet, eller laiven, har alle ulike roller, og man går inn i en verden ved siden av virkeligheten. Hele tiden mens man er i rollespillet, er man i rollene sine. Barna tar rollen som Georg sine hjelpere, altså Dragekjempere. Vi tenker oss at rollespillet tar plass i en skog i nærområdet til menigheten. Løypa barna og

Georg skal gjennom må dere gå opp på forhånd, fordi noen ting skal plasseres ut i løypa. Finn et område dere er kjent med og som dere synes er egnet for dette spillet.

Voksne

Det trengs minimum 3 voksne til å gjennomføre selve rollespillet.

En spillmester - Den som forklarer hva som skal skje for barna, men som ikke deltar aktivt i selve spillet. Han/hun gir barna tips og råd før spillet, og avslutter opplevelsen med en samtale om det barna har opplevd etterpå. Han/hun leser også avslutningsbrevet fra Georg.

Ridder Georg - Hovedpersonen i rollespillet. Den litt pompøse, forvirrede Georg møter barna i rollespillet, og er med dem fra begynnelse til slutt.

Den skadde personen - I rollespillet møter barna og Georg en person som har funnet smykket som Georg har mistet. Dette er det trekantede øyet (kristent symbol), som er printet og laminert og henger rundt halsen hans/hennes.

En voksen observatør - En voksen person uten rolle i spillet skal følge med barna rundt. Dette er ikke nødvendig, men om gruppa er stor kan det være greit å ha en voksen til å hjelpe til.

Portal

For å markere begynnelsen på rollespillet får barna beskjed av spillmesteren om å gå gjennom en portal. Denne portalen er skillet mellom virkeligheten og spillets verden.

Når barna har gått gjennom portalen er de kommet inn i Georg sin verden, en verden der man reiser tilbake i tid og man skal bekjempe drager. Denne portalen må være synlig for barna, og dere bestemmer selv hvordan dere vil lage denne. To trestammer kan markere inngangen til spillverdenen. Mellom disse kan det susses opp en liggende stokk eller gren for å markere inngangen. Man kan henge opp stoff, som en gardin, for å markere det ytterligere. Det kan også bygges en portal av grener, stokker eller lignende. Poenget er at barna må gå gjennom eller mellom noe, for å komme inn i rollespillet.

Eksempel på portal:



Så enkelt kan det gjøres.

Kostymer

For å komme ekstra godt inn i rollespillet anbefaler vi enkle kostymer til Georg og barna. Dette vil hjelpe dem å leve seg inn i det de skal være med på. Striesekker med snor rundt livet, eller skjold i papp er eksempler på enkle kostymer. Kostymene kan barna lage før rollespillet, mens Georg sitt kostyme kan planlegges god tid i forveien og gjerne være mer forseggjort om man har mulighet til det. Tips vil være hjelm og rustning, eller hatt, skjorte, nikkers og vest. Han skal finne en fjær og feste i et hodeplagg, så hatt eller hjelm er nødvendig. Sverdet har han jo mistet, så det trenger man ikke tenke på.



Rekvisitter

Det trengs noen enkle rekvisitter for å gjennomføre rollespillet:

Pose med hjelpemidler - Barna får en pose av spillmester med ulike saker som kan hjelpe dem underveis i rollespillet. Man forklarer ikke hva disse skal brukes til, men ber barna ta godt vare på den og sier at det kan være til nytte.

Posen skal inneholde:

- **Førstehjelpsutstyr** (liten eske)
- **Lys og fyrstikker**
- **Utskrift av kristne symboler** (vedlegg 4.4 uten tekst)
- **Tau** - kan enten ligge i posen, eller brukes til å knyte posen sammen.

Ark med dikt - I episode 2 har Georg en lapp med et dikt. Her mangler det siste ordet. Det er skrevet med usynlig skrift. Dette finnes som kopiorginal. Nederst på arket må dere skrive inn ordet *DUEFJÆR* med melk. Når melka tørker blir den usynlig, men kommer frem når man holder skriften over en flamme fra et lys, og melka blir brun fordi den blir svidd. Georg bør ha ett par lapper i reserve i tilfelle barna setter fyr på arket i forsøket på å få frem skriften.

«Naar du lurer paa hvor du skal gaa,
saa er det lurt aa tenke paa
At flammen er din gode venn
Den hvisker hvor du skal gaa hen
Den lyser opp og viser vei
Naar du er trist og glemsk og lei
Den tingen som du mangler er
en myk og fager....»

Diktet Georg har med seg finner dere under vedlegg 4.2.



“Øye-smykket” - finnes som kopiorginal (vedlegg 4.3). Det må klippes ut og evt. lamineres eller limes på papp. Dette øyet er et smykke som Georg har mistet, så det må lages hull øverst og man må trø i en snor. Det er blitt funnet av en person barna møter underveis i rollespillet. Personen har smykket rundt halsen, og vil ikke gi det tilbake. Barna må finne en måte å få smykket tilbake på.



Skilt med dikt og hånd - finnes som kopieringsorginal. Bør også gjøres mer værbestandig, som å lamineres.

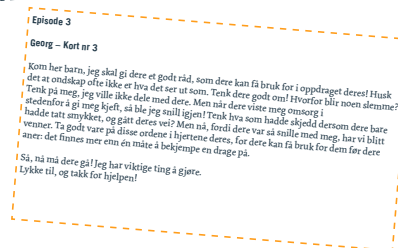
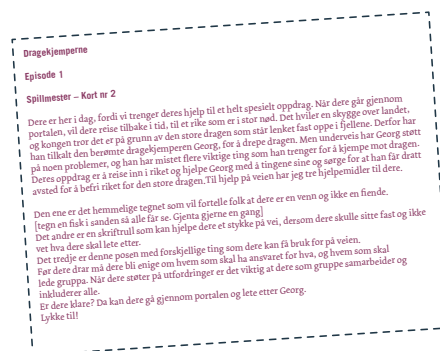
Dette skiltet settes ut i skogen ved en vellet tømmerstokk, eller annet som kan balanseres på, før rollespillet starter. Dette er i siste episode av rollespillet, og må foregå nært portalen, slik at barna har kort vei ut av spillet.



Den som skal bekjempe dragen maa
over denne hindring gaa.
Keltten maa balansere i blinde
ellers vil han ingen drage finne.

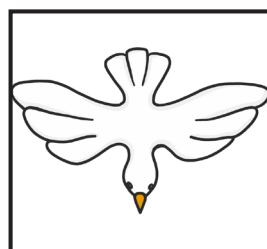
Replikkort

Under vedlegg 4.2 finner dere noen av de lengste replikkene som egne replikkort, som dere kan kopiere og klippe ut. Dette er enklere enn å ha hele manuset med seg ut i skogen. Det bør beregnes noe øvetid i forkant her, slik at man slipper å bruke disse kortene hele tiden, men heller ha dem som huskelapper. Det er også lagt opp til i rollespillet at man må improvisere litt med replikker, alt etter hvordan barnegruppa reagerer og responderer.



Etterarbeid - symbolkort

Arbeidet etter rollespillet dreier seg om de kristne symbolene. Under vedlegg finnes det ulike kopieringsoriginaler som kan brukes i grupper, som utgangspunkt for samtaler, diskusjoner og skriftlig arbeid. Målet med etterarbeidet er at barna lærer seg de kristne symbolene og deres betydning. Vi foreslår at man leker memory med symbol og symbolforklaring. Man kan også la barna skrive bønner som passer til symbolene. Disse kan leses på gudstjenesten på søndagen.



Duen er symbol på
Den hellige ånd.

Da Jesus ble døpt, viste
Den hellige ånd seg som
en due.

Dette arbeidet bør legges til mellom middag og kveldsmat på lørdag. Det skal være en repetisjon av det barna har opplevd i rollespillet, og dere velger selv hva dere vil gjøre, og hvordan det gjennomføres. Er man ute så egner laminerte Memorykort og samtale seg, er man inne har man mulighet for at barna kan skrive og evt. tegne.

Eksempel på bønner skrevet av barn:

Fisk:
Vi ber for de kristne i verden
som blir forfulgt.
Vi takker for at Norge er et
trygt sted å være.

Due:
Vi ber om fred i verden.
Vi takker for at vi får Den
hellige ånd når vi blir døpt.

Øye:
Vi takker for at Gud alltid
passer på oss
Vi ber om hjelp til å passe
på hverandre.

Deltakerhefte

Til prosjektet hører det et deltakerhefte, som kan bestilles separat i speiderbutikken.no, eller man printe det selv ved å laste ned PDF på kmspeider.no/dragekjemperne.

Dette heftet deles ut ved starten av helgen, og barna tar vare på det til hjemreise på søndag. Her finnes sangtekster til bruk i gudstjeneste og rundt leirbål, samt nyttige tips om knivbruk, bålbygging og mat på bål. I heftet finnes det også en fargeleggingsoppgave og en gitterkode som barna kan jobbe med i ledige stunder.

Teksten på første side i heftet kan leses høyt ved første samling, dersom man ønsker det. På speidervis kan man heise flagget og synges flaggsangen, som også finnes i deltakerheftet. Tanken er at heftet oppsummerer litt av det barna har

opplevd i løpet av helgen og at foresatte hjemme kan se litt av det helgen innebar.



Prosjektmerke

Speidere pleier å få aktivitetsmerker når de har jobbet seg gjennom et tema eller en aktivitet, og de har tilegnet seg ny kunnskap.

Til denne prosjekthelgen er det laget et eget prosjektmerke. Speiderne syr dette over høyre lomme på skjorta si, mens de som ikke er speidere kan sy det på gjesteskjerfet sitt.

Dere velger selv når det passer å dele ut merket, men vi anbefaler at det ikke deles ut før tidligst lørdag kveld.

Kanskje vil dere gjøre det litt høytidlig, der hvert barn slåes til ridder og får merket sitt? Alle kan kanskje stå i en ring mens en voksen deler ut merket til ett og ett barn, eller man roper opp barna og merket hentes, mens man sier noen ord.



Familiegudtjeneste



Idé og gjennomføring

Prosjekthelgen skal munne ut i en gudstjeneste. Som nevnt tidligere kan denne være bare for barna som har deltatt i helgen, og den kan være utendørs. Dersom man velger å ha den i kirken er det naturlig å invitere familie og øvrig menighet allerede når invitasjonen til barna sendes ut.

I løpet av lørdag og søndag morgen skal barna være med på å forberede gudstjenesten som skal holdes på søndag. Planleggingen vil naturligvis bære preg av hvilken type gudstjeneste man velger å ha, og hvor den holdes. Temaet for gudstjenesten kan likevel være det samme om den holdes på en hytte eller utendørs kun for deltagerne, eller om den skal være en gudstjeneste i kirken for hele menigheten.

Temaet for prosjekthelgen er Dragekjemperne og St. Georg. Det er naturlig at dette blir en del av temaet også på gudstjenesten. Mange menigheter har kanskje alt en egen St. Georgs-gudstjeneste man kan ta utgangspunkt i. Noen samarbeider kanskje allerede med et lokalt St. Georgs Gilde, eller en speidergruppe som har tradisjoner for feiring av St. Georgsdagen 23. april. Ellers må dere selv plukke det dere mener vil passe til arrangementet i menigheten.

Det som er viktig er at barna blir involvert slik at de føler at det er deres gudstjeneste. De har jobbet med kristne symboler gjennom helgen og disse kan trekkes frem gjennom ulike handlinger.

Barna kan bære kors og lys i prosesjonen, de kan lese bibeltekster, bønner og tekster i forbindelse med en eventuell dåp. Vi foreslår at de barna som har deltatt i prosjekthelgen bærer sine sverd/kors inn når gudstjenesten starter. Disse kan settes i tomme flasker med sand foran i kirken. Praktiske oppgaver som å dele ut program og samle inn kollekt er andre oppgaver det er mulig å involvere dem i. I løpet av helgen lager barna forbønner som kan leses, og de kan øve inn sanger enten som forsangere eller de kan danne et lite kor for anledningen.

Mange menigheter har sin egen form og tradisjon på familiegudstjenestene, og det vedlagte stoffet må naturligvis sees på som et forslag. Dere kan plukke ideer og tilpasse det og gjøre det til deres eget. Vedlagt finner dere forslag til oppsett for selve gudstjenesten, lister med forslag til bibeltekster, tekstrefleksjon og salmer. Blant vedleggene finnes også forslag til en bønnevandring, eller -myldring. Mannakort finnes som kopioriginal og de kan benyttes under bønnevandringen.

Etter selve gudstjenesten er det fint med en samling som åpner for samtale rundt det som har skjedd i helgen. Vi foreslår kirkekaffe og/eller noen aktiviteter ute på kirkebakken. Vedlagt finner dere en sporløype (vedlegg 5.8 og 5.9) med åtte poster som kan henges opp ute før gudstjenesten, og som alle kan ta del i etterpå. Man trenger noen rekvisitter til denne løypa. Det fremgår av postene hva man må ha. Deltakerne i postløpet trenger ikke ark eller blyant. Det de trenger underveis finner de ved postene, og svarene må de huske i hodet. Fasitarket kan henges opp slik at gruppene fortløpende kan sjekke svarene etterhvert som de er ferdig. Vi velger denne varianten med selv å sjekke svarene ettersom det ikke er naturlig å ta en felles gjennomgang av svar utenfor kirken.

Denne sporløypa tar utgangspunkt i det som har skjedd i helgen, så lag gjerne deres egen variant, dersom denne ikke passer til de som har deltatt på gudstjenesten.



Vedlegg

Dragekjemperne



Forslag til tekstmateriale, gudstjeneste aktiviteter, oppskrifter og kopioriginaler.

Innhold vedlegg

1. Velkommen

1.1 Invitasjon til barna	17
1.2 Forslag til pakkeliste	18
1.3 Velkomsthilsen	19

2. St. Georg

2.1 Legenden om St. Georg	20
2.2 Forslag til andakt	21

3. Sanger og bønner

3.1 Speiderbønn og tapto	22
3.2 Sanger	23
3.3 Rop	24
3.4 Flaggsangen	25
3.5 Noter	26
3.6 Lysspor	27

4. Rollespill

4.1 Manus	32
4.2 Replikk-kort	38
4.3 Øyesmykket	44
4.4 Symbolkort	45
4.5 Tekstkort	46
4.6 Spørsmål til symbolkort	47

5. Gudstjeneste

5.1 Forslag til oppsett	48
5.2 Bibeltekster	51
5.3 Salmeliste	52
5.4 Bønnevandring/myldring	53
5.5 Mannakort	54
5.6 Fisk ståltråd	55
5.7 Tekstrefleksjon (kommer i uke 49)	
5.8 Postløp på kirkebakken	57
5.9 Poster og fasit	58

6. Aktiviteter

6.1 Spikking og knivregler	67
6.2 Sverd/kors	68
6.3 Skjerfring	69
6.4 Skjerfring kopiorginal	70
6.5 Kostymer	71
6.6 Pil og bue	72
6.7 Pinnebrødspidd	73
6.8 Visp	73
6.9 Bygge bål	74
6.10 Førstehjelpsaktivitet	75
6.11 Gitterkode og sporløype	77
6.12 Ildsprutende dorulldrage	82
6.13 Kristne symboler i krympeplast	83
6.14 Kristne symboler med Hamaperler	84
6.15 Kopiorginal Hama perlemønster	85
6.16 Flyvende drage	86
6.17 Pinata	87

7. Oppskrifter

7.1 Pinnebrød	88
7.2 Pizza på bål	89
7.3 Tomatsuppe på stormkjøkken	90
7.4 Sjokoladebanan	91
7.5 Grillspyd	91

1. Velkommen

Vedlegg 1.1 (EKSEMPEL PÅ)
INVITASJON FRA MENIGHETEN TIL BARNA

Kjære 4.-klassing!
Vi inviterer deg til å bli med på
DRAGEKJEMPERNE.



Sammen med KFUK-KFUM-speidere
arranger vi en tur med overnatting (dato).
Her skal vi høre om St. Georg som kjempet mot dragen.
Og selvsagt skal også dere være med å kjempe mot dragen.

Dere blir speidere for en helg og skal lære om mat på bål, bruk av kniv og masse annet
som speiderne driver med. Vi skal også lære om kristne symboler, lære nye sanger og
forberede gudstjenesten til søndag.

Søndag er vi med på familiegudstjeneste i kirke kl. 11.
Foresatte, søsken, faddere, venner og alle andre er selvsagt også velkomne.
Etter gudstjenesten har vi aktiviteter på kirkebakken. Vi avslutter rundt 13:30.

Hilsen..... menighet og KFUK-KFUM-speidere.

Denne invitasjonen sendes til alle døpte og tilhørende imenighet som er født i 2007.
("Tilhørende" er de som har en mor eller far som er medlem i menighet).

Det trengs en del utstyr når man skal overnatte borte og være ute i to dager. Mange barn har nok vært med på dette før, men det kan hende at det også er første gang for en del barn. Her finner dere forslag til en pakkeliste dere kan sende hjem i forkant av prosjekthelgen. Listen må selvsagt tilpasses lokale forhold og vær. Overnattingsfasiliteter vil også spille inn.



Pakkeliste

Ta på vanlig tøy, men husk:

- Jakke om du trenger, ellers putter du den i sekken.
- Gode sko og gode sokker
- Speiderskjorte og skjerf (hvis du er speider)

På eller med:

- Ullgenser
- Ullstilongs

Pakk i:

- Ryggsekk

Ta med

- Sovepose
- Liggeunderlag (hvis det er aktuelt)
- Tynn ekstra bukse (tights, stillongs e.l)
- Tynn lue
- To par ekstra sokker/strømper
- Ekstra truse/bokser
- Tannbørste
- Myggmiddel (hvis det er aktuelt)
- Speiderkniv/spikkekniv, hvis du har - ellers får du låne
- Blyant

- Lite kosedyr hvis du vil
- Evt. medisiner
- Drikkeflaske med drikke
- Regntøy: Bukse og jakke
- Støvler - kan være tungt å bære på, kanskje du har noen sko du kan gå med hele turen og heller ta med noen ekstra par med ullsokker om du blir våt?

Ikke ta med noe som ikke står på listen!
Husk at alt skal bæres på ryggen.

Mat? Her må dere vurdere hvordan dere gjør det.

Velkommen til dragekjemperhelg alle sammen.

Hyggelig å se dere her.

Vi håper dere synes det er gøy på tur i skogen.

Vi skal få høre om St. georg som kjempet mot en drage og reddet en prinsesse. Han kjempet mot den onde dragen, mot alt det onde og vant. Han fortalte alle som ville høre om Jesus, og de som hørte på valgte å tro på Jesus.

Denne helgen skal dere få være med på rollespill. Dere får møte Ridder Georg en ny utgave av St. Georg. Dere skal hjelpe ham med å kjempe mot en ny drage. Dette skal dere få høre mer om siden.

Aller først skal dere få et skjerf. Vi er jo på en slags speidertur og dere vet sikkert at alle speidere har skjerf. Det må dere også ha! Vi skal lage et skjold til å feste det med og den skal dere lage selv. Dette blir skjerfringen denne helgen.

I løpet av helgen skal du også få spikke, være med og tenne bål, tilberede mat ute, lære knuter og være med å forberede gudstjeneste. Vi skal også jobbe med kristne symboler, vi skal synge og ha det gøy!

Er dere klare for å ha det gøy?

Først litt info om grupper og hvor vi skal gjøre de ulike tingene

(Her følger praktisk informasjon om gruppeinndeling og aktiviteter.)

Da setter vi bare i gang.

St. Georg var en romersk ridder og kristen. Han levde på 200-tallet. Et gammelt sagn forteller at St. Georg kjempet mot en ildsprutende drage for å redde livet til en vakker prinsesse. Dette symboliserer St. Georgs kamp mot det onde (dragen), og for det gode (prinsessen).

St. Georg hadde vært ute i krigen og på hjemveien kom han til byen Silena i Libya. I byen var det en stor sjø og i den sjøen bodde det en fryktelig drage. Den var det ingen som hadde klart å drepe. For at dragen skulle holde seg i sjøen hadde innbyggerne i byen ofret både husdyr og mennesker til dragen. De trakk lodd om hvem som skulle ofres og nå var det kongens eneste datter som stod for tur.

Da St. Georg kom ridende forbi fikk han øye på prinsessen som satt ved sjøen og gråt, og da bestemte han seg for å hjelpe henne. Da dragen kom opp av sjøen, stakk St. Georg den først i halsen så den ble rasende av smerte. Dragen snodde seg om hesten til Georg og holdt på drepe den. St. Georg hoppet av hesten, og fikk stukket sverdet sitt langt inn i buken på dragen. Dragen utstøtte et forferdelig brøl, rullet seg over på siden og døde.

Da det ble kjent i byen at St. Georg hadde drept dragen ville kongen belønne ham, men Georg ville ikke ha noe. St. Georg ville heller at alle skulle tro på Jesus, så han fortalte alle om ham. Innbyggerne hørte på St. Georg og nesten alle ble kristne.

Etter dette dro han videre til Roma og døde der som martyr den 23. april år 303 e.kr. Derfor er denne dagen valgt som St. Georgsdagen.

Speidere feirer denne dagen til minne om St. Georg som kjempet mot det onde og for det gode. Som Dragekjempere skal vi gjøre det samme.

Til leirbålet lørdag kveld:

St. Georg er en klassisk helt. Han saler sin hest og rir til kamp mot ondskaperen. Han er en helt og en helgen fordi han velger å bruke sin styrke og sitt mot til å kjempe for det gode, og mot ondskaperen. Det ser vi når han kaster seg inn i kampen med dragen. Også vet vi at Georg til slutt ble drept, ikke av dragen, men av den romerske keiseren i en kristendomsforfølgelse. Hadde Georg valgt å kjempe for det onde, ville han ikke vært en helt og en helgen, men en skurk og en forbryter.

Georg var modig nok til å stå for det han trodde på, selv når det kostet han livet. Enten det var drager eller keiseren som ville drepe han, så kjempet han for det han trodde var sant og rett. Og han som satte mot i Georg var jo nettopp Jesus. Han som sier til sine disipler, til Georg og til oss: "Som jeg har elsket dere, skal dere elske hverandre".

St. Georg er en helt og en helgen som hjelper oss å skjønne hva Jesu ord betyr, når Jesus sier: "Som jeg har elsket dere, skal dere elske hverandre". Det oppfordrer oss til å være modige. Til å sloss for de som trenger vår hjelp.

Menneskene i byen Silena trengte Georg sin hjelp for å bli kvitt dragen. I våre nære omgivelser kan dragen være en som mobber i skolegården, en som ikke vil la dem få være med på laget som ikke er blant de raskeste eller kuleste. En som aldri vil la deg glemme feil du har gjort, selv om du er tilgitt av både Gud og mennesker. Eller kanskje dragen er de som heller vil prioritere det å tjene penger enn å ta hensyn til naturen, klimaet og fattige mennesker som lider, særlig under de klimaendringene som vi opplever i verden.

Å elske er egentlig noe av det modigste som finnes. For den som elsker er villig til å sloss for andre enn seg selv. Den som elsker er villig til å la andre være like viktig, ja til og med viktigere enn seg selv.

Den som elsker likner litt på St. Georg, som var villig til å dø i kampen mot dragen. Den som elsker likner litt på Jesus som var villig til å dø for oss. Den som elsker, har trukket sitt sverd, ikke for å drepe, men for å beskytte.

Da er det viktig å vite hva man vil beskytte. Og enten man da er speider eller ikke så kan vi finne god hjelp i speiderløftets ord: I tro på Guds hjelp lover jeg å tjene Gud, hjelpe andre og leve etter speiderloven.

Amen.

(Skrevet av Martin Enstad)

SPEIDERBØNNEN

Bokmål

Kjære Far i høye himmel,
hør mitt hjertes stille bønn:
Hvor jeg er i verdens
vrimmel, la meg ferdes som
din sønn.

La meg leve deg til ære,
hedre Norge, far og mor,
andre folk til nytte være,
lyde speiderlovens ord

Nynorsk

Kjære Far i høge himmel,
høyr mi stille hjartebøn:
Kvar eg enn verda vankar,
lat meg bli som sonen din.
Lat meg leva deg til æra,
heidre Noreg, far og mor,
andre folk til hjelp få vera,
og so lyda lova vår.



TAPTO

Dagen dør, skumring
rår, over skog, over
land, over hav.

Alt er ro,
hvil kun trygt.

Gud er nær.

OM BÅLETS FLAMMER

Om bålets flammer vår krets vi slår
som før så mang en gang.
Men før enn noen ordet får,
la tone denne sang:
Rundt bålet, rundt bålet,
rundt bålet synger vi,
rundt bålet, rundt bålet,
rundt bålet der vil vi forbli.

BÅLETS FLAMMER

Bålets flammer stiger høyt mot sky.
Her i skogens ly vi glemmer slit og by.
Mens nattehimplens stjerner titter frem,
våre tanker går på vandring hjem.

I DEN MØRKE KVELD

:/: I den mørke kveld :/
:/: lyser bålets glør :/
:/: på en gammel vei :/
:/: vi har vandret før. :/

:/: På en gammel vei :/
:/: med så mange spor :/
:/: mot det fjerne land :/
:/: hvor vår lengsel bor. :/

:/: Mot den fjerne kyst :/
:/: der det tause savn :/
:/: i mitt eget bryst :/
:/: finner fredens havn. :/

:/: Ved et gammelt kors :/
:/: der all synd og skam :/
:/: i et fattig liv :/
:/: slettes ut av Ham. :/

:/: I den mørke kveld :/
:/: lyser bålets glør :/
:/: på en gammel vei :/
:/: vi har vandret før. :/

VÆR MEG NÆR

Vær meg nær, å, Gud, vær meg nær!
Vær meg nær, å, Gud, vær meg nær!
Vær meg nær, å, Gud, vær meg nær!
Å, Gud, vær meg nær!
Når jeg gråter, Gud, vær meg nær! (3x)
Å, Gud, vær meg nær!
Når jeg ber til deg, vær meg nær! (3x)
Å, Gud, vær meg nær!
Når jeg synger, Gud, vær meg nær! (3x)
Å, Gud, vær meg nær!

LA OSS VANDRE I LYSET

:/: La oss vandre i lyset, liksom han er
lys, vandre i Guds lys. :/:

Refreng:

Vandre i Guds lys, vandre i Guds lys, van-
dre i Gud lys.
Vandre i Guds kjærlighets. lys.

:/: La oss elske hverandre, liksom han har
elsket oss, vandre i Guds lys :/:

:/: La oss tilgi hverandre, liksom han har
tilgitt oss :/:

:/: La oss be for hverandre, liksom Jesus
ber for oss. :/:

Wa wa wa, Emimimo

1:Wa wa wa Emimimo
2:Emiolye
1:Wa wa wa Alagbera
2:Alagberameta
1:Wao wao wao
2:Emimimo

Salme 519 i Norsk salmebok

Speiderrop er en gammel tradisjon, og ropene utføres rundt leirbålet, på turer, treff og leir. Noen er generelle og kjente, mens ofte lager patruljene egne rop som er kun deres. Ropene skaper stemning og ropes så høyt man kan.

OGGI OGGI

Leder: Oggi, oggi, oggi

Alle: Ai, ai, ai

Leder: Oggi, oggi, oggi

Alle: Ai, ai, ai

Leder: Oggi

Alle: Ai

Leder: Oggi

Alle: Ai

Leder: Oggi, oggi, oggi

Alle: Ai, ai, ai

1: Nye venner vil vi ha

2: Før vi drager her i fra

1: Mange venner

2: Gode venner

1: Ha, ha, ha

2: Bra, bra, bra

1+2: Hei, hei, hei

1+2: Klapp, klapp, klapp.

(Man klapper tre ganger i hendene)

B-R-A sier BRA

V-O sier VO

Sier BRA, sier VO

Sier BRAVO

B-R-A-V-O

bravo,

bravo,

bravo

M-E-R-E

mere,

mere,

mere

Det var fint,
det var flott.

Det var knakende
godt.

Det var tipp,
det var topp.

Det var tippe-tippe-
topp.

Det var tikk,
det var takk.

Det var tikke-
tikke-takk.

Tikk. Takk. Takker.

Fold deg ut, vårt frihetsmerke.

Moderato.

Bliss.

The musical score is written for piano and voice. It consists of four systems of music. Each system has a vocal line and a piano accompaniment line. The piano accompaniment features a steady rhythmic pattern of eighth notes in the right hand and quarter notes in the left hand. The vocal line is in a simple, clear style. The lyrics are in Norwegian and describe the Norwegian flag and the struggle for freedom and peace.

Fold deg ut, vårt fri-hets-mer-ke, fag-re nor-ske flagg.
 Un-der deg vi vok-ser ster-ke fram til fri-hets-dag.
 Un-der deg på fre-dens ba-ne vil vi stev-ne frem,
 un-der deg, vår he-ders-fa-ne, slå for fri-het, hjem.

Fold deg ut, vårt frihetsmerke, fagre norske flagg.
 Under deg vi vokser sterke frem til frihetsdag.
 Under deg på fredens bane vil vi stevne frem.
 Under deg vår hedersfane, slå for frihet, hjem.

Tapto

T + M: Tradisjonell.

Da - gen dor, Skum - ring rar, ø - ver skog, ø - ver land, ø - ver
hav. Alt er ro, hvil kun trygt, Gud er nær.

2. Day is done,
gone the sun
from the lake, from the hills,
from the sky;
All is well,
safely rest,
God is nigh.

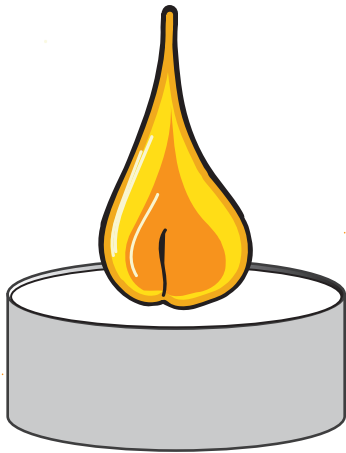
Om bålets flammer

T: Ukjent opprinnelse. M: Ukjent.

Om bå - lets flam - mer vår krets vi slår som for så
mang en gang. Men for enn no - en or - det får, la
to - ne den - ne sang: "Rundt bå - let, rundt bå -
let, rundt bå - let syn - ger vi. Rundt bå - let, rundt
bå - - - let, rundt bå - let der vil vi for - bli!"

Lysspor

På lørdag kveld er det fint med en aktivitet til ettertanke. Da passer det fint med lysspor i forbindelse med leirbålet. Tenn ti lys i en løype og legg kortene i dette vedlegget sammen med lysene, ett og ett. Barna går i små grupper og leser tekstene rolig og stille. Fakkeltlys eller telys i glass er godt egnet. Tekstene er hentet fra sanger barna kanskje kjenner. Disse kan være fine å synge i løpet av helgen.



Følg lysene.

Les tekstene stille.

Tenk over det du leser.



”Min båt er så liten, og havet så stort, men Jesus har grepet min hånd”.

Sammen med Jesus er man aldri alene, og det som er stort og vanskelig kan kjønnnes lettere.

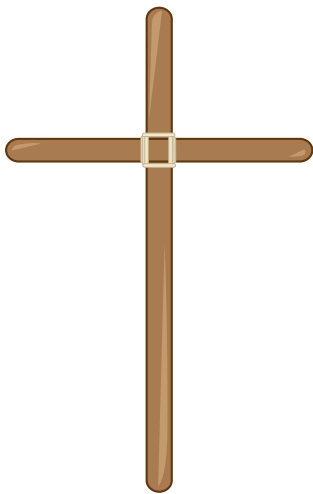
Sang: Min båt er så liten



"Hellig Ånd kom og styrk meg. Livet mitt jeg gir deg. Led meg. Bruk meg."

Gud sendte Den hellige ånd til jorden slik at den kunne være over alt.

Sang: Fader du har skapt meg



"På Golgata stod det et kors, Jesus døde på korset."

Jesus døde for oss, slik at vi kan være Guds barn.

Sang: På Golgata stod det et kors

***"Gud, lær meg å se,
at hvor jeg går,
følger du med."***



Gud passer på oss og hjelper på vår vei.

Sang: Gud, lær meg å se

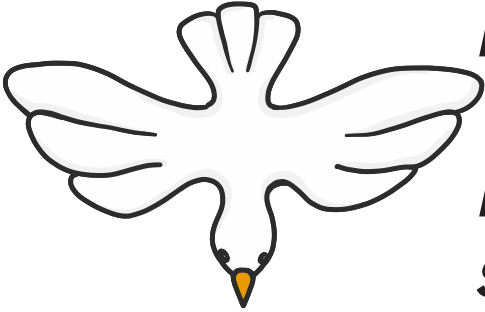


***"Når det stormer, når
det stormer, når det stor-
mer rundt omkring. Gud
er sterk, jeg er svak,
han hjelper meg, tar nye
tak."***

Gud gir en hjelpende hånd i
tunge stunder.

Sang: Når det stormer

"La de små barna komme til meg, og hindre dem ikke!"



For Guds rike tilhører slike som dem."

Markus 10, 13-16

"Fra vår Gud i himmelen, ham som ingen ser, kommer Ånden til oss, og et under skjer."



Gud sendte Den hellige ånd til jorden slik at den kunne være over alt.

Sang: Vinden ser vi ikke



***"Vær meg nær, å Gud,
vær meg nær. Når jeg
gråter Gud, vær meg nær.
Når jeg ber til deg, vær
meg nær."***

Sang: Vær meg nær



***"Tro ikke at Jesus er borte,
tro ikke at Jesus er død.
Han lever og gir oss å
spise av livets brød."***

Jesus stod opp fra graven. Han lever.

Markus 10, 13-16

Dragekjemperne, et laiv-rollespill for barn i 9-10 årsalderen.

Dragekjemperne er et laiv rollespill, til bruk i trosopplæringsprogrammet ved samme navn. Live-action roleplaying, på norsk «laiv», er en måte å kombinere lek, teater og eventyr. En laiv gjør det mulig å leke seg til kunnskap, ved å teste ut, kjenne og erfare under voksen ledelse og innenfor tydelige rammer. Her får barna spille en avgjørende rolle i kampen mellom det gode og det onde i en fantasifull oppfølger til legenden om St. Georg.

De voksne spiller rollene og barna spiller seg selv. Dermed passer leken både for de barna som liker å leve seg inn i en rolle, og for de som liker best å være seg selv. I denne laiven blir barna kjent med dragekjemperen Georg som har fått i oppdrag å bekjempe en stor drage som truer riket. Dessverre har Georg mistet alt han trenger for å kjempe mot drager, og barna skal hjelpe han med å finne dem igjen. På denne måten får de erfare flere av de mest brukte kirkelige symbolene og kjenne på hvilke etiske problemstillinger en ekte helt stilles overfor.

Medvirkende:

Spillmester

Sjefen over spillet. Møter barna på utsiden av spillet og forklarer historien, reglene og oppdraget. Spillmesteren skal også ha en oppsummerende samtale med barna med en gang etter spillet, der de går gjennom hva som skjedde, hvordan de følte det gikk og hva de har opplevd. En spillmester skal være mest mulig rolig, naturlig og trygg, og kan gjerne ha en middelalderkappe på seg eller noe slikt for å sette stemningen.

Ridder Georg

Spilletets helt.

Georg er en berømt dragekjemper som har fått i oppdrag å bekjempe dragen for å redde riket. Dessverre er han litt distre og har mistet alle dragekjempingene sine. Han er kanskje litt pompøs og gjør mye ut av seg, men også en samvittighetsfull type som ønsker å gjøre det rette, og er blid og hyggelig. Bør spilles av en entusiastisk person som klarer å gjøre mye ut av seg og Georgs mange humørsvingninger.

En skadet person

I skogen treffer St. Georg og barna en skadet person. Denne personen har veldig vondt og trenger omsorg. Hen kan virke litt sint og sutrete, men etter omsorg og pleie, vil han være en hyggelig og medgjørlig person som har gode råd å gi på veien

En voksen observatør

Vi anbefaler at alle gruppene har en voksenperson som følger diskret med rundt i løypa. Dermed har man en person med som kan ta seg av eventuelle utagerende barn, om noen slår seg, eller noen synes det er skummelt. Så fremt det ikke er nødvendig å gripe inn, skal denne personen bare holde seg i bakgrunnen og la Georg og barna ta seg av spillet.

Episode 1, spillet begynner

[Laget får beskjed om å gå opp til spillmesteren, som venter på dem et sted hvor portalen er innen synsvidde. Hen tar godt imot dem, håndhilser på hver enkelt og ber dem sette seg i en ring.]

Hei. Jeg heter Spillmester *[navn]*.

Det dere skal være med på nå, kalles et laiv rollespill, eller laiv. Det er en blanding av lek og teater, hvor dere skal være med i spillet. Alle spill har noen regler og i dette spillet har vi disse reglene:

- 1: Alle i gruppa skal få være med, og dere må holde sammen hele tiden.
- 2: Når dere går gjennom portalen dere ser der borte, så har dere gått inn i spillet. Dersom noen ikke ønsker å være med i spillet lenger, kan dere si ifra til *[den voksne observatøren]* og gå ut gjennom portalen igjen.
- 3: Det er ikke lov med slossing og erting. Som tegn på at dere er enige i det, vil jeg at alle skal legge fra seg sverdene sine her på utsiden av portalen.

[Når barna har gjort dette (eller tilsvarende symbolhandling) samler spillmesteren barna igjen:]

Dere er her i dag, fordi vi trenger deres hjelp til et helt spesielt oppdrag. Når dere går gjennom portalen, vil dere reise tilbake i tid, til et rike som er i stor nød. Det hviler en skygge over landet, og kongen tror det er på grunn av den store dragen som står lenket fast oppe i fjellene. Derfor har han tilkalt den berømte dragekjemperen Georg, for å drepe dragen. Men underveis har Georg støtt på noen problemer, og han har mistet flere viktige ting som han trenger for å kjempe mot dragen. Deres oppdrag er å reise inn i riket og hjelpe Georg med å finne tingene sine og sørge for at han får dratt avsted for å befri riket fra den mørke skyggen.

Til hjelp på veien har jeg to hjelpemidler til dere. Den ene er det hemmelige tegnet som vil fortelle folk at dere er en venn og ikke en fiende. *[tegner en fisk i sanden så alle får se. Gjenta gjerne en gang]* Det andre er en skriftrull som kan hjelpe dere et stykke på vei, dersom dere skulle sitte fast og ikke vet hva dere skal lete etter.

Det tredje er denne posen med forskjellige ting som dere kan få bruk for på veien.

Før dere drar må dere bli enige om hvem som skal ha ansvaret for hva, og hvem som skal lede gruppa. Når dere støter på utfordringer er det viktig at dere som gruppe samarbeider og inkluderer alle.

Er dere klare? Da kan dere gå gjennom portalen og lete etter Georg. Lykke til.

Episode 2, møte med St. Georg (fisken, flammen og duen)

[Her forlater barna spillmesteren og går gjennom portalen. Etter en stund møter de en forvirret fyr som skvetter når han ser dem, og gjemmer seg. Han vil ikke snakke med dem før de har tegnet fisken som tegn på at de er snille. Da skifter han og er veldig imøtekommende og vennlig. Han presenterer seg som Ridder Georg:]

Så hyggelig å treffe dere! Jeg heter Ridder Georg, berømt dragekjemper! Dere har kanskje hørt om meg? Det var jeg som bekjempet dragen og befridde prinsessen. Nå er jeg sendt ut på nytt oppdrag for å bekjempe en farlig drage i dette landet, men åååå! Akk og ve! Jeg har et stort problem! Jeg har mistet noe veldig viktig. Men jeg kan ikke huske hva det var... jeg har en lapp. Jeg skrev det ned på en lapp! Men skriften har blitt usynlig og jeg husker ikke hvordan jeg skal få skriften synlig igjen!

[Georg viser frem lappen til barna. På den er det bilde av en flamme, samt hintet:]

«Naar du lurer paa hvor du skal gaa,
saa er det lurt aa tenke paa
At flammen er din gode venn
Den hvisker hvor du skal gaa hen
Den lyser opp og viser vei
Naar du er trist og glemsk og lei
Den tingen som du mangler er
en myk og fager...

[Her må barna finne ut at de skal bruke lyset og fyrstikkene til å få den usynlige skriften (skrevet i melk) på arket synlig. Når de har klart det kommer resten av teksten frem: DUEFJÆR samt duesymbolet]

[Når barna har funnet ut hva Georg mangler husker han det]

Så klart! Det er jo duefjæren min jeg mangler. Den bærer jeg med meg for å huske at jeg ble Guds barn da jeg ble døptMen hvor KAN jeg ha lagt den fjæra? Var det her?
Nei!
Jo, nå husker jeg! Det var her borte!
Nei....?

Episode 3, gode råd fra en fremmed (øyet)

[Etter hvert får Georg ledet dem på rett vei, og et av barna finner fjæra. Georg blir kjempeglad, og fester fjæra i hatten med stor bravur, viser den frem osv. Så blir han trist igjen, og kommer på at det er enda noe han mangler:]

Men jeg mangler jo smykket mitt! NEEEE! Jeg KAN ikke bekjempe drager uten det! Har dere sett det? Kan dere hjelpe meg å lete?

[Georg forteller barna om smykket sitt. Det er Guds øye, forteller han dem. Så han husker at Gud alltid vet alt og passer på. La barna stille spørsmål, eller forklar at det ser ut som en trekant, med en spiss oppover og et øye i midten. Ganske stort. Dere begynner å lete, og dersom det går sakte kan Georg lede barna i riktig retning ved å snakke om at han tok seg en lur her, eller snublet der osv. Når han er ganske sikker på at dere er i riktige området, hører dere plutselig høy klaging og jamring. Det er noen som gråter! Dragekjempere og riddere er selvsagt alltid klar for å hjelpe til, og går mot lyden.]

[Gruppen får se en person som sitter i skogen og tydelig har vondt i et ben. Rundt halsen har personen det store øyesmykket! Georg vil ha tilbake smykket sitt, men personen vil ikke gi det fra seg. Det kan kanskje høres slik ut:]

Georg: Det smykket er mitt! Så fint, gi det til meg!

Den skadde: Hva, dette her? Nei! Arme meg! Det er alt jeg har å trøste meg med i denne verden. Jeg fant det! Det er mitt!

Georg: Jammen JEG mistet det. Gi det til meg!

Den skadde: Nei! Jeg fant det! Det gir meg trøst når jeg har så vondt, auauau! Ikke kom borti meg, jeg har så vooooondt! Og hvordan kan jeg vite at dere ikke vil gjøre meg enda mer vondt? Hvordan vet jeg at dere er snille?

[Dersom situasjonen låser seg og barna ikke finner ut hva de skal gjøre, kan den skadde bli enda tydeligere på hva han ønsker, og gjenta spørsmålet om de er snille. Er de venn eller fiende? Men de kan godt få lure litt først. Poenget er at barna skal tegne fisken foran den skadde, slik spillmester viste dem. Da roer den skadde seg litt, men vil likevel ikke gi dem smykket, og han fortsetter å jamre og klage på at han har det vondt. Barna må komme frem til at hvis de gir litt omsorg, trøst og kanskje setter plasterlapp på såret, eller en bandasje på benet, så blir den skadde veldig medgjørlig, og gir gjerne fra seg smykket, siden de er så snille. Med på veien vil den skadde også gjerne gi barna et godt råd, samler dem rundt seg og sier:]

Kom her barn, jeg skal gi dere et godt råd, som dere kan få bruk for i oppdraget deres. Husk det at ondskap ofte ikke er hva det ser ut som. Tenk dere godt om! Hvorfor gjør noen slemme ting? Tenk på meg, jeg ville ikke dele med dere, men når dere viste meg omsorg istedenfor å gi meg kjeft, så ville jeg gjøre det som var snillt og rett igjen. Tenk hva som hadde skjedd dersom dere bare hadde tatt smykket, og gått deres vei? Men nå, fordi dere var så snille med meg, har vi blitt venner. Ta godt vare på disse ordene i hjertene deres, for dere kan få bruk for dem før dere aner: Det finnes mer enn én måte å bekjempe en drage på. Så! Nå må dere gå! Jeg har viktige ting å gjøre! Lykke til, og takk for hjelpen!

Episode 4, siste hindre (korset og hånden)

[Mens barna har snakket med den skadde, har Georg gått litt unna. Kanskje han gjør tøyeøvelser eller utfall? Nå kommer han i alle fall løpende, opprømt og glad, for han har kommet på hvor veien går videre, og han leder entusiastisk an på veien. Men brått stopper han dramatisk.]

Å nei!

Å nei, å nei, å nei! Nå kom jeg på noe! Se på dette greiene her! Sverdet mitt har jo gått helt i stykker.

[Han holder frem to pinner av ulik lengde] Jeg kan jo ikke bekjempe dragen uten det. Hva skal jeg gjøre? Hva SKAL jeg gjøre?!

Jeg husker ikke hvordan det skal være for at det blir helt riktig... jeg husker at den korte enden og den lange enden skal festes sammen... hvordan var det nå igjen? Kan noen forklare hvordan det skal se ut?

[Georg har her litt vanskelig for det. Han holder sverdet høyt nok til at barna ikke får ta, eller insisterer på å gjøre det selv, og at de kan prøve å forklare. Han kan godt bruke argumentet om at sverdet er skarpt, noe som sikkert vil føre til noe latter, siden det egentlig er to pinner. Han misforstår hele tiden hva barna forsøker å forklare, og setter de to pinnene sammen på kryss og tvers, helt til noen forklarer at det skal se ut som et kors.]

Et kors? Et sånt som Jesus hang på? Jammen det vet jeg jo hvordan ser ut! Sånn her?

-men det bare faller av, hele tiden? Hva KAN jeg bruke for å feste det sammen. Og hvordan gjør jeg det?

[Her kan barna bruke hyssingen fra posen sin, og surre det sånn som de har lært tidligere. Når de har surret ferdig kan Georg vifte fornøyd med sverdet, demonstrere litt og snakke om dragebekjempelse... brått blir han litt alvorlig:]

Noen ganger har jeg tenkt at det må finnes en bedre måte å bekjempe drager på. At det ikke er noe pent å bruke sverd....»

[Georg rister på hodet, og blir glad igjen, sier han vet veien, og ber barna følge på. De går, løper, klatrer, kryper osv. et godt stykke. Plutselig kommer de frem til en stokk/bru eller annet som må balanseres over. Ved enden av stokken står det et skilt. På skiltet er det bilde av en hånd, og denne teksten:]

Den som skal bekjempe dragen maa
over denne hindring gaa.
Helten maa balansere i blinde
ellers vil han ingen drage finne.

[Georg skjønner først ikke hva det betyr. Barna forklarer at han må balansere, og det med bind for øynene. Kanskje noen tilbyr et speiderskjerf. Det viser seg at Georg er livredd både for å balansere og spesielt for å gå i blinde:]

«Da er jeg jo helt ALENE» *[kan han si. For at de skal kunne komme over må Georg balansere, men barna kan leie han over. Det er jo ikke egentlig hverken bratt eller farlig. Dette kan det ta tid å finne ut av, eller det kan gå raskt. Georg styrer litt hvordan de håndterer det, ved hvilke hint han gir og hvor godt han spiller.]*

Episode 5: avskjed

[Trygt over på den andre siden takker Georg barna med en liten oppsummering av hva de har hjulpet han med å finne. Alt er på plass; fjæra, øyet og sverdet. Nå har han alt han trenger, og han er klar for å reise videre for å bekjempe dragen, så her skilles deres veier. Barna må reise tilbake der de kom fra, men Georg sier han vil være evig takknemlig og skal få noen til å sende beskjed fremover i tid så de får høre hvordan det har gått. Men kanskje barna har noen gode råd til hvordan han kan bekjempe dragen, sånn før de går hver til sitt? Forhåpentligvis har barna noen innspill som går på at han bør prøve å være snill med dragen istedenfor å drepe den. Hvis det ikke kommer, kan Georg hinte. Georg peker barna i korteste retning tilbake til portalen (denne posten bør være ganske nær portalen) og sier spillmesteren venter på dem på utsiden, ønsker dem en god tur hjem og vinker dem av gårde]

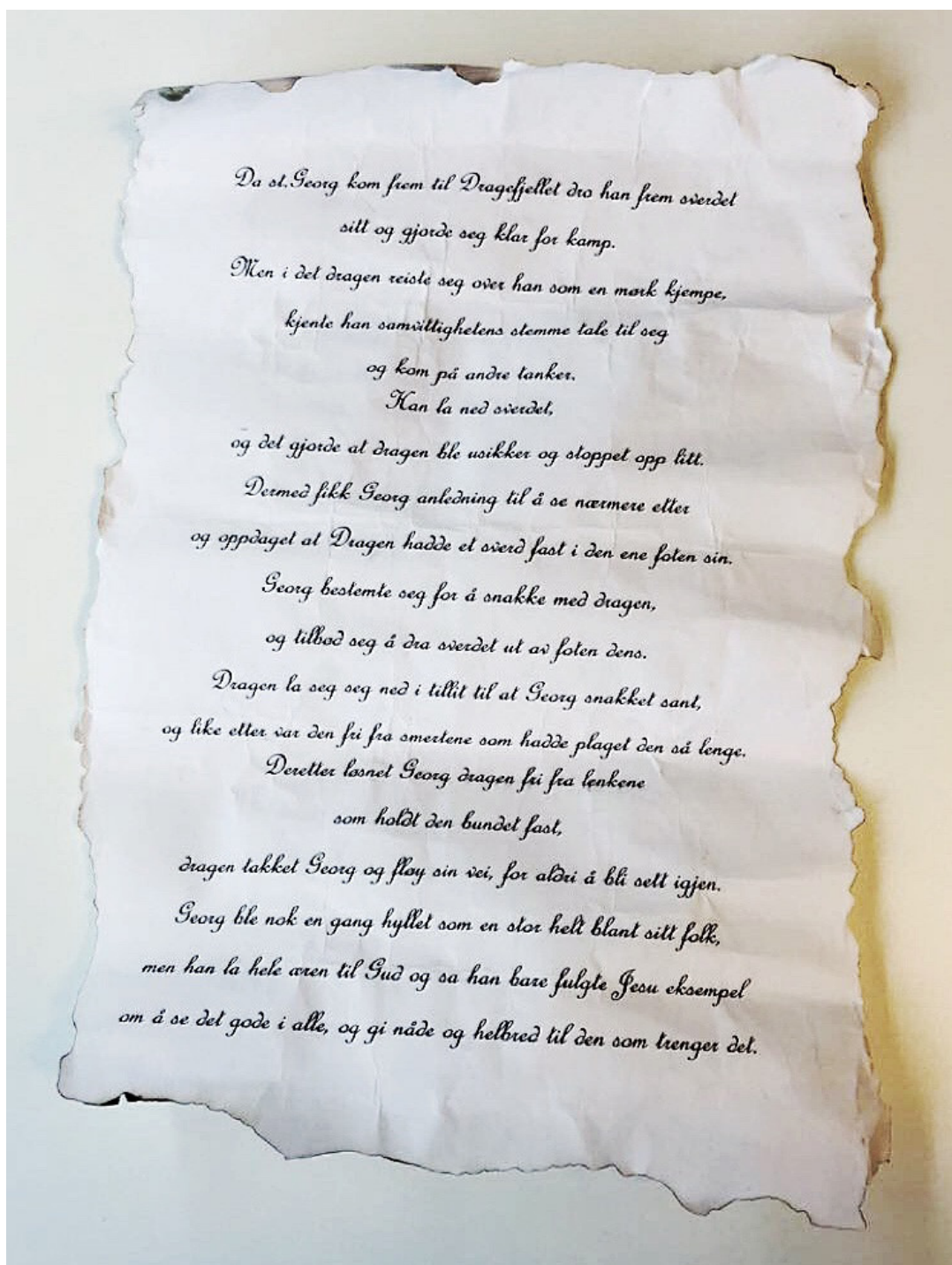
Episode 6 avslutning

[Når barna kommer gjennom portalen blir de tatt imot av spillmesteren, som ønsker dem velkommen hjem, og spør hvordan det har gått. Han får barna til å gjenfortelle historien slik de opplevde det. Spillmesteren kan gjerne stille oppfølgingsspørsmål til det de forteller som «Ble du redd?» eller «Hva syns dere om det?» Det er viktig å ta seg god tid til denne samtalen, la barna snakke gjennom sine opplevelser. Få dem til å snakke seg gjennom symbolene, vise hvilke hjelpemidler de fikk bruk for, og hvilke symboler de møtte på.

Så kan spillmesteren fortelle at han har motatt slutten på den nye fortellingen om St. Georg, og hva som skjedde videre etter at de hadde dratt. Han drar frem en papirrull der avslutningen på historien står:]

Da Georg kom frem til Dragefjellet dro han frem sverdet sitt og gjorde seg klar for kamp. Men i det dragen reiste seg over han som en mørk kjempe, kjente han samvittighetens stemme tale til seg og kom på andre tanker. Han la ned sverdet, og det gjorde at dragen ble usikker og stoppet opp litt.

Dermed fikk Georg anledning til å se nærmere etter og oppdaget at Dragen hadde et sverd stående fast i den ene foten sin. Georg bestemte seg for å snakke med dragen, og tilbød seg å dra sverdet ut av foten hans. Dragen la seg ned i tillit til at Georg snakket sant, og like etter var den fri fra smertene som hadde plaget den så lenge. Deretter løst Georg dragen fri fra lenkene som holdt den bundet fast, dragen takket Georg og fløy sin vei, for aldri å bli sett igjen. Georg ble nok en gang hyllet som en stor helt blant sitt folk, men han la hele æren til Gud, og sa han bare fulgte Jesu eksempel om å se det gode i alle, og gi nåde og helbred til den som trenger det.



Da st. Georg kom frem til Dragesfjelllet dro han frem sverdet
sitt og gjorde seg klar for kamp.
Men i det dragen reiste seg over han som en mørk kjempe,
kjente han samvittighetens stemme tale til seg
og kom på andre tanker.
Han la ned sverdet,
og det gjorde at dragen ble usikker og stoppet opp litt.
Dermed fikk Georg anledning til å se nærmere etter
og oppdaget at Dragen hadde et sverd fast i den ene foten sin.
Georg bestemte seg for å snakke med dragen,
og tilbød seg å dra sverdet ut av foten dens.
Dragen la seg ned i tillit til at Georg snakket sant,
og like etter var den fri fra smertene som hadde plaget den så lenge.
Deretter løst Georg dragen fri fra lenkene
som holdt den bundet fast,
dragen takket Georg og fløy sin vei, for aldri å bli sett igjen.
Georg ble nok en gang hyllet som en stor helt blant sitt folk,
men han la hele æren til Gud og sa han bare fulgte Jesu eksempel
om å se det gode i alle, og gi nåde og helbred til den som trenger det.

Kopieringsoriginal.

Dette er de lengste replikkene og de må brukes i sammenheng med selve manuset. Disse kortene kan klippes ut og tas med i rollespillet som huskelapper, men det finnes flere skrevne, korte replikker. Lim gjerne kortene på litt tykkere papir.

SPILLMESTER**Episode 1****KORT 1**

Hei. Jeg heter Spillmester [navn]. Det dere skal være med på nå, kalles et laiv rollespill, eller laiv. Det er en blanding av lek og teater, hvor dere skal være med i spillet.

Alle spill er det noen regler og i dette spillet har vi disse reglene:

- 1: Alle i gruppa skal få være med, og dere må holde sammen hele tiden.
- 2: Når dere går gjennom portalen dere ser der borte, så har dere gått inn i spillet. Dersom noen ikke ønsker å være med i spillet lenger, kan dere si ifra til [den voksne observatøren] og gå ut gjennom portalen igjen.
- 3: Det er ikke lov med slossing og erting. Som tegn på at dere er enige i det, vil jeg at alle skal legge fra seg sverdene sine her på utsiden av portalen.

[Når barna har gjort dette (eller tilsvarende symbolhandling) samler spillmesteren barna igjen.]

SPILLMESTER**Episode 1****KORT 2:**

Dere er her i dag, fordi vi trenger deres hjelp til et helt spesielt oppdrag. Når dere går gjennom portalen, vil dere reise tilbake i tid, til et rike som er i stor nød. Det hviler en skygge over landet, og kongen tror det er på grunn av den store dragen som står lenket fast oppe i fjellene. Derfor har han tilkalt den berømte dragekjemperen Georg, for å drepe dragen. Men underveis har Georg støtt på noen problemer, og han har mistet flere viktige ting som han trenger for å kjempe mot dragen. Deres oppdrag er å reise inn i riket og hjelpe Georg med å tingene sine og sørge for at han får dratt avsted for å befri riket fra den mørke skyggen.

Til hjelp på veien har jeg tre hjelpemidler til dere. Den ene er det hemmelige tegnet som vil fortelle folk at dere er en venn og ikke en fiende. *[Tegner en fisk i sanden så alle får se. Gjenta gjerne en gang]*

Det andre er en skriftrull som kan hjelpe dere et stykke på vei, dersom dere skulle sitte fast og ikke vet hva dere skal lete etter.

Det tredje er denne posen med forskjellige ting som dere kan få bruk for på veien.

Før dere drar må dere bli enige om hvem som skal ha ansvaret for hva, og hvem som skal lede gruppa. Når dere støter på utfordringer er det viktig at dere som gruppe samarbeider og inkluderer alle.

Er dere klare? Da kan dere gå gjennom portalen og lete etter Georg. Lykke til.

SPILLMESTER

Episode 6

KORT 3

Dette kortet skal ruller som et brev og knyttes sammen. Svi gjerne kantene slik at man gir inntrykk av at brevet er gammelt.

Da St. Georg kom frem til Dragefjellet dro han frem sverdet sitt og gjorde seg klar for kamp.

Men i det dragen reiste seg over han som en mørk kjempe, kjente han samvittighetens stemme tale til seg og kom på andre tanker.

Han la ned sverdet, og det gjorde at dragen ble usikker og stoppet opp litt. Dermed fikk Georg anledning til å se nærmere etter og oppdaget at dragen hadde et sverd stående fast i den ene foten sin. Georg bestemte seg for å snakke med dragen, og tilbød seg å dra sverdet ut av foten hans.

Dragen la seg ned i tillit til at Georg snakket sant, og like etter var den fri fra smertene som hadde plaget den så lenge. Deretter løst Georg dragen fri fra lenkene som holdt den bundet fast, dragen takket Georg og fløy sin vei, for aldri å bli sett igjen.

Georg ble nok en gang hyllet som en stor helt blant sitt folk, men han la hele æren til Gud, og så han bare fulgte Jesu eksempel om å se det gode i alle, og gi nåde og helbred til den som trenger det.

RIDDER GEORG

Episode 2

Kort 1

Så hyggelig å treffe dere! Jeg heter Ridder Georg, berømt dragekjemper! Dere har kanskje hørt om meg? Det var jeg som bekjempet dragen og befridde prinsessen.

Nå er jeg sendt ut på nytt oppdrag for å bekjempe en farlig drage i dette landet, men åååå! Akk og ve! Jeg har et stort problem! Jeg har mistet noe veldig viktig. Men jeg kan ikke huske hva det var... jeg har en lapp. Jeg skrev det ned på en lapp! Men skriften har blitt usynlig og jeg husker ikke hvordan jeg skal få skriften synlig igjen!

[Georg viser frem lappen til barna. På den er det bilde av en flamme, samt hintet.

Her må barna finne ut at de skal bruke lyset og fyrstikkene til å få den usynlige skriften på arket synlig. Når de har klart det kommer resten av teksten frem, samt duesymbolet.

[Når barna har funnet ut hva Georg mangler husker han det]

RIDDER GEORG

Episode 3

Kort 2

Så klart! Det er jo duefjæren min jeg mangler. Den bærer jeg med meg for å huske at jeg ble Gud barn da jeg ble døpt. Men hvor KAN jeg ha lagt den fjæra? Var det her?

Nei!

Jo, nå husker jeg! Det var her borte!

[Georg leder an videre]

Instruksjon til Georg hvordan man lager Georg sin lapp med dikt og usynlig skrift:

Skriv ut og klipp ut diktet på neste side. Skriv ordet DUEFJÆR inn som det siste ordet på slutten av diktet. Man skriver med sitron eller melk. Bruk en tynn strikkepinne e.l. Dypp den i væsken og skriv slik at dere ser bokstavene på arket. La det ligge å tørke. Da blir det nesten usynlig. Dere kan også tegne på en due nederst til høyre ved å legge arket over duesymbolkortet og tegne over med væsken.

«Naar du lurder paa hvor du skal gaa,
saa er det lurt aa tenke paa
At flammen er din gode venn
Den hvisker hvor du skal gaa hen
Den lyser opp og viser vei
Naar du er trist og glemsk og lei
Den tingen som du mangler er
en myk og fager



«Naar du lurder paa hvor du skal gaa,
saa er det lurt aa tenke paa
At flammen er din gode venn
Den hvisker hvor du skal gaa hen
Den lyser opp og viser vei
Naar du er trist og glemsk og lei
Den tingen som du mangler er
en myk og fager



RIDDER GEORG

Episode 4

Kort 4

Å nei!

Å nei, å nei, å nei! Nå kom jeg på noe! Se på dette greiene her! Sverdet mitt har jo gått helt i stykker. *[Han holder frem to pinner av ulik lengde]* Jeg kan jo ikke bekjempe dragen uten det. Hva skal jeg gjøre? Hva SKAL jeg gjøre?!

Jeg husker ikke hvordan det skal være for at det blir helt riktig... jeg husker at den korte enden og den lange enden skal festes sammen... hvordan var det nå igjen? Kan noen forklare hvordan det skal se ut?

[Georg har her litt vanskelig for det. Han holder sverdet høyt nok til at barna ikke får ta, eller insisterer på å gjøre det selv, og at de kan prøve å forklare...]

Et kors? Et sånt som Jesus hang på? Jammen det vet jeg jo hvordan ser ut! Sånn her? Men det bare faller av, hele tiden? Hva KAN jeg bruke for å feste det sammen. Og hvordan gjør jeg det?

DEN SKADDE

Episode 3

Kort 2

Kom her barn, jeg skal gi dere et godt råd, som dere kan få bruk for i oppdraget deres. Husk det at ondskap ofte ikke er hva det ser ut som. Tenk dere godt om! Hvorfor gjør noen slemme ting? Tenk på meg, jeg ville ikke dele med dere, men når dere viste meg omsorg istedenfor å gi meg kjeft, så ville jeg gjøre det som var snillt og rett igjen. Tenk hva som hadde skjedd dersom dere bare hadde tatt smykket, og gått deres vei. Men nå, fordi dere var så snille med meg, har vi blitt venner.

Ta godt vare på disse ordene i hjertene deres, for dere kan få bruk for dem før dere aner: Det finnes mer enn én måte å bekjempe en drage på. Så! Nå må dere gå! Jeg har viktige ting å gjøre! Lykke til, og takk for hjelpen!

Det neste replikkortet er ordvekslingen mellom den skadde og Ridder Georg. Dette er veiledende replikker og man må improvisere litt etter hvordan responsen er fra barna.

DEN SKADDE

Episode 3

Kort 1

Georg: Men jeg mangler jo smykket mitt! NEEEE! Jeg KAN ikke bekjempe drager uten det! Har dere sett det? Kan dere hjelpe meg å lete?

[Dragekjempere og riddere er selvsagt alltid klar for å hjelpe til, og går mot lyden. Gruppen får se en person som sitter i skogen og tydelig har vondt i et ben. Rundt halsen har personen det store øyesmykket!]

Georg: Det smykket er mitt! Så fint, gi det til meg!

Den skadde: hva, dette her? Nei! Arme meg! Det er alt jeg har å trøste meg med i denne verden. Jeg fant det! Det er mitt!

Georg: Ja, men jeg mistet det. Gi det til meg!

Den skadde: Nei! Jeg fant det! Det gir meg trøst når jeg har så vondt, auauau! Ikke kom borti meg, jeg har så vooooondt! Og hvordan kan jeg vite at dere ikke vil gjøre med enda mer vondt? Hvordan vet jeg at dere er snille?

RIDDER GEORG

Episode3

Kort 3

Georg: Men jeg mangler jo smykket mitt! NEEEE! Jeg KAN ikke bekjempe drager uten det! Har dere sett det? Kan dere hjelpe meg å lete?

[Dragekjempere og riddere er selvsagt alltid klar for å hjelpe til, og går mot lyden. Gruppen får se en person som sitter i skogen og tydelig har vondt i et ben. Rundt halsen har personen det store øyesmykket!]

Georg: Det smykket er mitt! Så fint, gi det til meg!

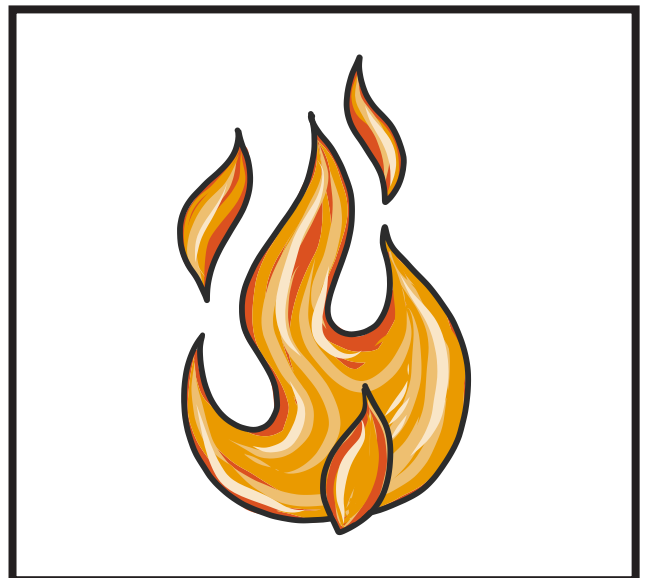
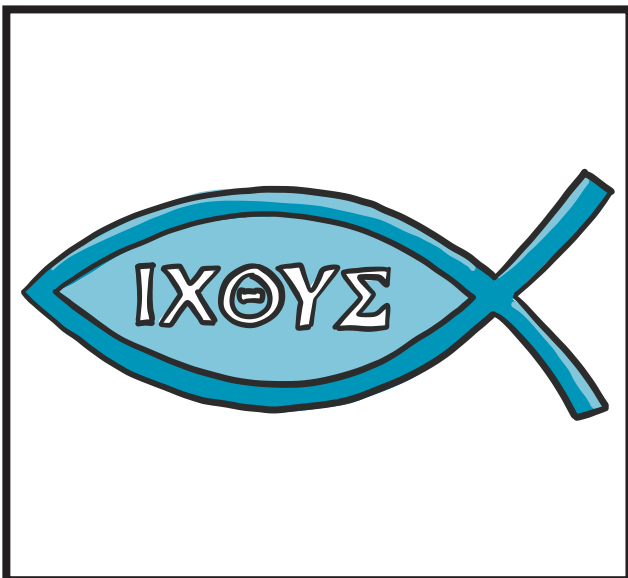
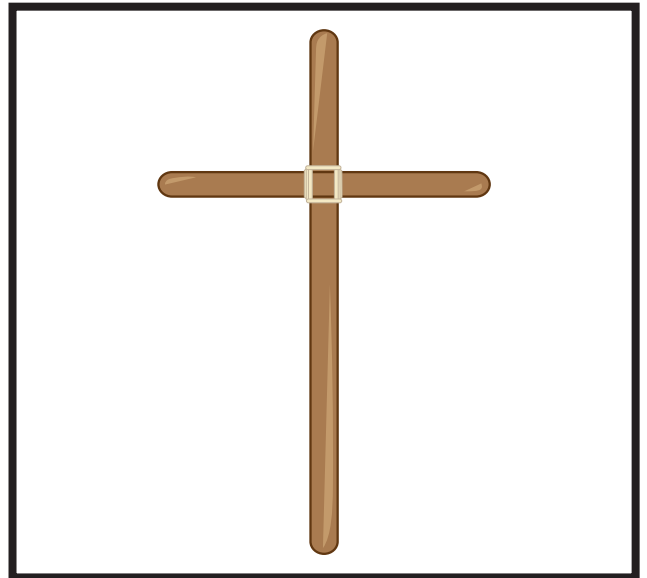
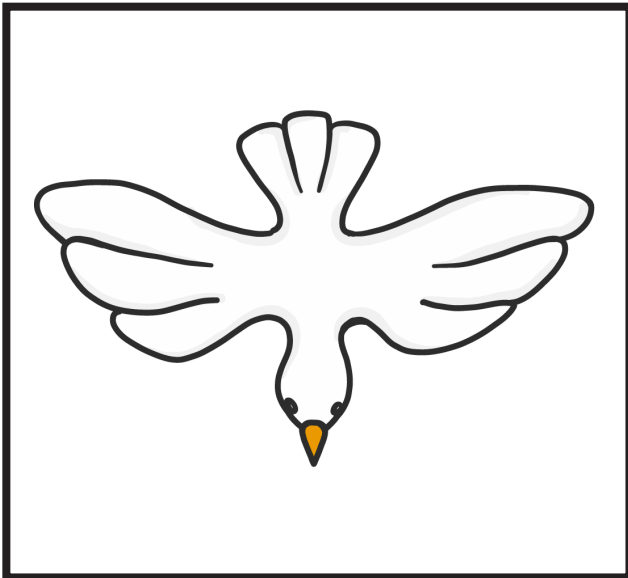
Den skadde: hva, dette her? Nei! Arme meg! Det er alt jeg har å trøste meg med i denne verden. Jeg fant det! Det er mitt!

Georg: Ja, men jeg mistet det. Gi det til meg!

Den skadde: Nei! Jeg fant det! Det gir meg trøst når jeg har så vondt, auauau! Ikke kom borti meg, jeg har så vooooondt! Og hvordan kan jeg vite at dere ikke vil gjøre med enda mer vondt? Hvordan vet jeg at dere er snille?



Kortene skrives ut og klippes ut. Laminer dem gjerne eller lim på tykkere papir. De brukes til blant annet samtale, memory, bønneskriving. Det er lurt med minimum to sett.



Tekstkortene skrives ut og klippes ut, og brukes sammen med symbolkortene. Laminer dem eller lim på tykkere papir.

Duen er symbol på
Den hellige ånd.

Da Jesus ble døpt,
viste Den hellige ånd
seg som en due.

Korset er det mest
brukte symbolet
blant kristne.
Det minner oss om
at Jesus ble hengt
på korset, men seiret
over døden.

På gresk blir de første
bokstavene i
Jesus Kristus Guds
Sønn Frelser,
ordet IXOYS som betyr
fisk. De første kristne
brukte dette som et
hemmelig tegn seg i
mellom på at de var
kristne.

På den første
pinsedagen kom Den
hellige ånd og satte
seg som ildtunger på
apostlenes hoder.

Øyet og hånden er de
eldste og mest vanlige
symbolene på Gud.
Hans hånd rekkes til
oss for å være nær,
hjelpe og veilede oss.

Øyet forteller oss at
Gud alltid ser oss og
er hos oss.
Trekanten er symbo-
let på treenigheten
(tre i én), Gud, Jesus
og Den hellige ånd.

Spørsmål til symbolkortene

Her er forslag til spørsmål man kan stille barna i grupper etter rollespillet. Vi foreslår at dette blir gjort parallellt med arbeid med symbolkortene, altså i løpet av lørdag kveld.

Når traff dere på fisken første gang i spillet?
Hvorfor brukte dere dette tegnet?

Hva var den første tingen Georg fortalte at han hadde mistet?
Når hadde han fått det han mistet?
Har noen av dere fått noe lignende? Når?

Hva trengte dere for å få fram teksten på det han hadde mistet?
Husker dere hva det var symbolet på?
Husker dere hvorfor kirken bruker det symbolet?

Hva var det bilde av på smykket den skadede personen hadde tatt fra Georg?
Husker dere hva det skulle symbolisere?

Synes dere det er dumt eller fint at det er noe som «våker over» eller «passer på» oss? Hvilket symbol fant dere der Georg måtte ledes over stokken?

Det symbolet viser oss veien vi skal gå.
I våre liv kommer det ikke opp som et skilt eller et bilde, men mer som en slags stemme inni oss. Noen ganger er det vanskelig å høre stemmen. Det kan være vanskelig å vite hva som er rett. Andre ganger vet vi hva som er rett, men det kan likevel være vanskelig å gjøre det rette. Hva tenker dere om dette? Har dere opplevd dette noen gang?

Hvis dere snur sverdet opp ned får dere et kristent symbol.
Hvorfor bruker vi det som et symbol i kirken?

Forslag til oppsett av gudstjeneste

Dette er et forslag til agenda for gudstjenesten som avslutter prosjekthelgen. Den er utarbeidet i samarbeid med prest Martin Enstad. En speidergudstjeneste inneholder noen elementer som er gjengitt under.

Preludium og inngangsprosesjon.

Symbolene bæres inn. Alle barna bærer inn sine sverd som nå holdes opp som kors. Symbolene stilles på et synlig sted foran i kirken eller ved stasjonene. Korsene settes i en krukke/bøtte som er pyntet eller et sted som passer i kirken. Alternativt kan hvert kors settes i en fot fra en tom brusflaske som er fylt med sand/grus og dekorert.

Inngangssalme

Inngangssord

Samlingsbønn

For at menigheten ikke skal sitte å se ned i arket, men delta aktivt, bør dere vurdere om dette skal skrives i liturgien eller om dere heller skal be menigheten følge med på bevegelsene og gjenta siste setning etter liturgen. Barna kan gjerne være liturger og lese en bønn hver, men dere må øve slik at det blir tydelig nok til at menigheten får med seg det de skal si. I tillegg til liturgen/barna som leser står resten av barna foran menigheten og viser tegnene. De kan gjerne vise alle bevegelsene før dere starter å be. Eventuelt kan dette gjøres før gudstjenesten starter hvis dere har tradisjon for en velkomst/informasjon her.

Alle gjør det første tegnet som er løftede hender. Når bønneleder ser at menigheten også har løftet hendene, begynner hun/han å be. Det er viktig at det blir gitt tid til at alle får gjort bevegelsene før liturgen ber. Det vil skape en god rytme mellom bevegelse og stillhet.

Løftede hender

L: Kjære Gud, du er hos oss. Fyll oss med ditt lys.

A: Fyll oss med ditt lys.

Hendene i kryss foran brystet

L: Kjære Jesus, du går med oss. Bevar oss i din fred.

A: Bevar oss i din fred.

Hendene mot hverandre foran brystet med fingertuppene opp

L: Kjære Gud, du ser oss. Ta imot våre tanker og stille bønner.

A: Ta imot våre tanker og stille bønner.

Hendene strekt ut foran oss med håndflatene opp

L: Kjære Jesus, du tar våre hender i dine. Led oss på din gode vei.

A: Led oss på din gode vei.

Vi holder i hendene til dem som sitter ved siden av oss.

L: Gode Hellige Ånd, takk for at vi ikke er alene. Hjelp oss å se hverandre med kjærlighet.

A: Hjelp oss å se hverandre med kjærlighet.

Dåpspåminnelse:

L: La oss be.

A: Engang ble vi båret til deg, Gud.

L: Du tok imot oss og gjorde oss til dine barn.

A: Nå kommer vi selv.

L: Jesus Kristus, ta imot oss og bekreft oss som dine.

A: Her er vi sammen.

L: Hellige Ånd, preg våre liv med dåpens nåde.

A: i Jesu navn. Amen Gloria.

Lovsang Gloria

Første lesning

Salme

Evangelium

Preken

Trosbekjennelse

Salme

Syndsbekjennelse

A: La oss bøye oss for Gud og be om tilgivelse.

L: Gud, du kjenner og elsker oss alle.

Vi har gjort deg imot.

Vi har glemt deg og det du vil vi skal gjøre.

Vi har tenkt mer på oss selv enn på andre.

Tilgi oss for Jesu skyld.

Forbønn:

Bønner som barna har laget med utgangspunkt i symbolene. (Dette er beskrevet i prosjektveiledningen.) Symbolene holdes opp mens barna ber. Mellom hver bønn kan det synges et vers av «Fader du har skapt meg». Pass på at symbolene passer med teksten i sangen. Dere kan velge å lese flere bønner mellom hvert vers eller dere kan synge sangen flere ganger.

Bønnevandring / myldring med nattverd:

Stasjonene er beskrevet i *vedlegg 5.4*. Nattverd er en av stasjonene. Her beskrives bønnevandringen i agendaen eller presten kan informere. Følg deres egne tradisjoner. Deretter følger innstiftelsen av nattverden.

Innstiftelse av nattverden (nattverdordning for særlige anledninger)

L: La oss lovprise Gud. Menigheten reiser seg.

ML: Gud vil vi takke og ære.

Hellig sanctus, eller en annen lovsang.

Nattverdbønn med innstiftelsesordene Verba

L: Gode Gud, vi takker deg for din herlighet som er utbredt over himmel og jord.

Gjennom dåpens vann befridde du oss fra mørkets makt og forente oss med Jesus Kristus, din Sønn.

Nå ber vi deg: Send din Ånd over oss og dine gaver, så vi får kraft til å leve og frimodighet til å tro.

L: Vi lovsynger deg, Gud, himmelens og jordens skaper. Du omslutter oss med kjærlighet og omsorg.

Takk for frelsen du har gitt oss gjennom Jesus Kristus. Vi ber deg: Send din Ånd over oss og dine gaver.

L: Vår Herre, Jesus Kristus, i den natt da han ble forrådt, tok han et brød, takket, brøt det, ga disiplene og sa: Ta imot og spis! Dette er min kropp som gis for dere. Gjør dette til minne om meg. Likeså tok han kalken etter måltidet, takket, ga dem og sa: Drikk alle av den. Denne kalken er den nye pakt i mitt blod som utøses for dere så syndene blir tilgitt. Gjør dette så ofte som dere drikker det, til minne om meg.

Vår Far

A: Vår Far i himmelen.

La navnet ditt helliges.

La riket ditt komme.

La viljen din skje på jorden slik som i himmelen.

Gi oss i dag vårt daglige brød,

og tilgi oss vår skyld, slik også vi tilgir våre skyldnere.

Og la oss ikke komme i fristelse, men frels oss fra det onde.

For riket er ditt og makten og æren i evighet.

Amen

Bønnevandring/myldring

Etter dette starter bønnevandringen.

Den kan avsluttes med at bønnekrukken(e) bæres frem til alteret.

L: Den korsfestede og oppstandne Jesus Kristus har nå gitt oss sitt hellige legeme og blod som han ga til soning for alle våre synder.

M: Han styrke oss og holde oss oppe i en sann tro til det evige liv.

L: Fred være med dere.

Takkebønn

Speiderbønnen

Lovprisning og velsignelse

Kirkeklokker

Utsendelse

Postludium og utgangsprosesjon

Eventuelt kirkekaffe og postløp på kirkebakken.

Forslag til bibeltekster

Ettersom denne prosjekthelgen anbefales å legges til midten av april, så har vi valgt tekster som passer til påske og pinsetema.

Tekster anbefalt i trosopplæringsplanen er Joh 14, 16–18 og Apg 2, 1–13.

Med utgangspunkt i «Tekstbok for Den norske kirke» har vi valgt ut disse tekstene:

2. søndag i påsketiden:

1 Joh 5, 1-5

3. søndag i påsketiden:

Hebr 13, 20-21

Salme 22, 1-6

4. søndag i påsketiden:

Fil 3, 12-14

Joh 16, 16-22

Joh 13, 30-35

Jes 40, 26-31 (2)

Kor 4, 14-18

Joh 14, 1-11

5. søndag i påsketiden:

Apg 4, 32-35

Joh 15, 1-8

Apg 2, 42-47 (1)

Kong 8, 27-30

Ef 2, 17-22

Joh 17, 6-11

6. søndag i påsketiden:

1 Joh 5, 13-15

Ef 3, 14-21

Kristi himmelfartsdag:

Apg 1, 1-11

Luk 24, 46-53

Ef 1, 17-23

Søndag før pinse:

Joh 16, 12-15 (1)

Mos 11, 1-9

Pinseaften:

Ef 2, 17-22

Pinsedag:

Apg 2, 1-11

Joh 14, 15-21

Joh 14, 23-29

2. pinsedag:

Joh 16, 5-11

Salmeliste

Her har vi satt opp en liste over salmer som kan passe til gudstjenesten. Noen er enkle, mens andre er litt mer avanserte. Gudstjeneste bør inneholde en blanding av disse.

Alltid freidig når du går	NS 415
Bi på Herren vær ved godt mot	Treklang 73
Du er hellig, du er hel	NS 287
Fader du har skapt meg	NS 239
Gud du er rik	NS 715
Gud lær meg å se	NS 326
Gud skapte lyset og livet og meg	NS 243
Han har den hele vide verden	Treklang 30
Hellig, hellig (Jimmy Owens)	Speidersang 78
Heveinu shalom	Treklang 160
Intet er vårt, alt er ditt	NS 713 J
Eg folder mine hender små	NS 731
La oss vandre i lyset	NS 431
Lyset skinner over jord	NS 246
Møt meg, møt meg Gud	Speidersang 104
Måne og sol	NS 240
Som barn i ditt hus	NS 564
Som vinden stryker mine kinn	NS 521
Vinden ser vi ikke	NS 517
Vi tar hverandres hender	Treklang 145
Vi tror på Skaperen Gud	NS 242
Ånd fra himlen, kom med nåde	NS 574

Wa Wa Emi-mi-mo	NS 519
-----------------	--------

“Wa wa wa Emimimo” står i barnas deltakerhefte og under vedlegg 3.2 her i veiledningen, og er ment at barna skal lære seg i løpet av helgen. Salmen er opprinnelig fra Nigeria, og handler om at Den hellige Ånd må komme og gi oss kraft. Den er også oversatt til norsk. På tv.nrk.no/serie/salmeboka-minutt-for-minutt finner dere denne sangen. Finn episoden som inneholder salmene 511-540, og der ligger “Wa wa wa, Emimimo” som salme nr. 10. Dere finner selvsagt alle de andre salmene der også.

Ved dåp:

Vi samles til dåp	NS 588
-------------------	--------

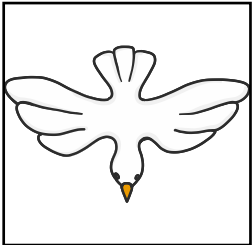
Ved nattverd:

Når vi deler det brød som du oss gir	NS 608
--------------------------------------	--------

Stasjoner til myldring/bønnevandring under gudstjenesten.

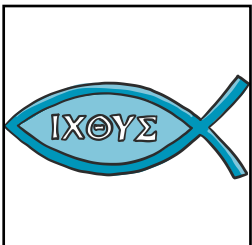
Kopier opp de kristne symbolene som har blitt brukt gjennom helgen på A4 eller A3 ark, og fest dem ved stasjonene rundt i kirkerommet. Alternativt kan barna i løpet av helgen tegne egne plakater med symbolene. Nattverd inngår som en del, og alle som ønsker deltar i denne myldringen og velger noe de vil gjøre. Symbolene finnes som egen PDF på nettsiden kmspeider.no/dragekjemperne

Forklaring til de ulike stasjonene:



Due:

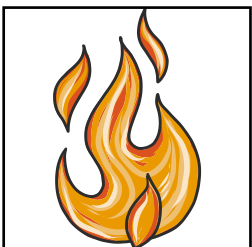
Dyppe fingeren i vannet i døpefonten og tegne seg med korsets tegn i pannen.



Fisk:

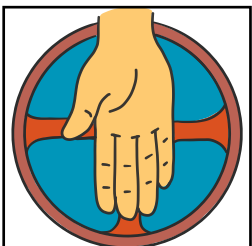
Lage en fisk med ståltråd til å ha rundt halsen.

Se eget vedlegg 5.6.



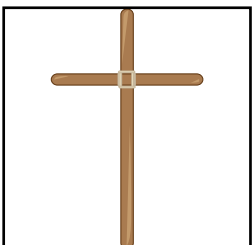
Ild:

Tenne lys ved lysgloben.



Hånd:

Lapper med gode ord (mannakorn) om at Gud leder oss og hjelper oss. Man leser og tar med kortet hjem. Se eget vedlegg 5.5.



Kors:

Nattverdsutdeling med intinksjon.



Øye:

Skrive bønnelapper og «gi» dem til Gud som ser alt, legg dem i en krukke, heng dem opp, alt etter menighetens tradisjon.

Eller: Knel ved alterringen og del alt med Gud

Han lar meg ligge i grønne enger,
han leder meg til vann der jeg
finner hvile.

Salme 23, 2



Legg din vei i Herrens hånd!
Stol på ham, så griper han inn.

Salme 37,5



Frykt ikke, for jeg er med deg,
vær ikke redd, for jeg er din Gud!

Jesaja 41,10



Hos Gud er visdom og styrke, råd
og forstand.

Job 12,13



Gud er vår tilflukt og vår styrke,
en hjelp i nød og alltid nær.

Sal 46,2



Men Herren er trofast, han skal
styrke dere og bevare dere fra det
onde.

2.Tess 3,3



Han gir den trette kraft,
og den som ikke har krefter,
gir han stor styrke.

Esaja 40,29



Kraften fra hans herlighet skal gi
dere styrke, så dere alltid er
utholdende og
tålmodige.

Kol1,11



Herren er min kraft og min styrke.

2. mosebok 15,2



Min hjelp kommer fra Herren,
himmelens og jordens skaper.

Salme 121, 1-2



Fisk av ståltråd

Utstyr:

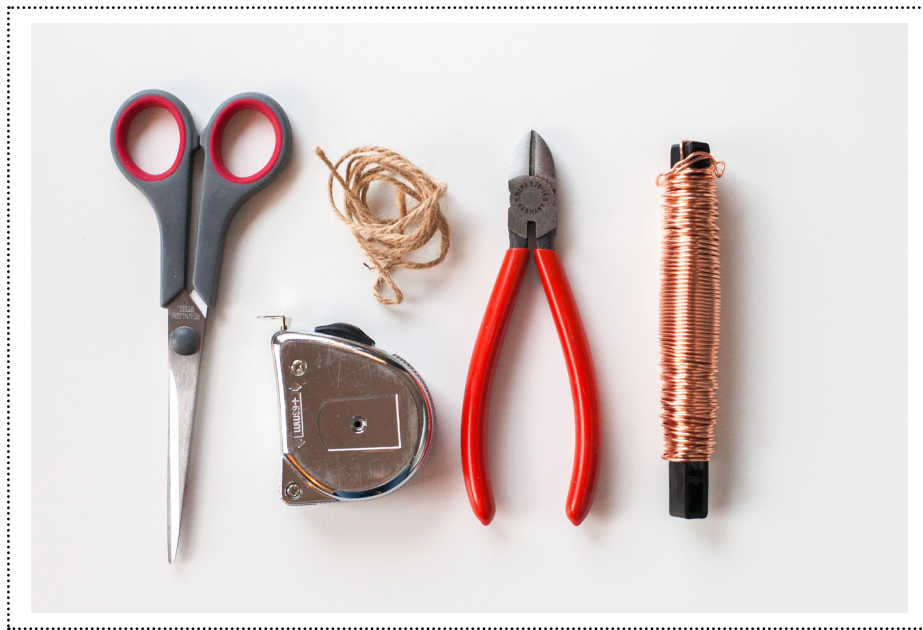
- Ståltråd
- Hyssing eller silkebånd
- (Tang, saks og målebånd til forberedelsene)

Som en del av myldringen i gudstjenesten kan barn og voksne som ønsker det lage en fisk, som symbol på Jesus. Denne kan de ha rundt halsen, eller henge den opp i for eksempel et bønnetre, dersom kirken har et slikt. På et bord i kirkerommet legges et ferdig eksempel og ferdig oppdelte biter med ståltråd og bånd.

Ståltråden kuttes i biter på 15 cm.

Hyssing/bånd klippes i deler på 90 cm.

Ståltråden må ikke være for tynn, da mister fisken fort formen. Den må heller ikke være for hard, for da vil det være vanskelig å forme den for små barnefingre. Bøy ståltråden på midten og tvinn den ett par ganger sammen i enden, slik at fisken får en hale.



Tekstrefleksjon

Prekenhjelp til å forkynne om Den hellige ånd

Opplegget Dragekjemperne er lagt til våren, gjerne rundt St.Georgsdagen den 23. april. Våren er også pinsetid, og det er naturlig å invitere til trosopplæring med fokus på Den hellige ånd. Denne refleksjonen til prekenen er ment som hjelp til å utforme en gudstjeneste der man kombinerer Dragekjemperne med det å forkynne om Den hellige ånd for barn.

Dette er ikke en prekenskisse til en spesiell bibeltekst eller en spesiell kirkeårsdag. I stede er det momenter og ideer som kan være til hjelp når man skal preke for barn om Den hellige ånd.

Hvorfor forkynne om Den hellige ånd i et trosopplæringstiltak? Det er sjelden Den hellige ånd gjøres til tema i forkynnelsen, og kanskje særlig til barn. Å lære barna om Den hellige ånd handler om å lære bort helheten i vår tro. Gud er treenig, og derfor mer enn Faderen og Sønnen. Historien om Gud og menneskene er ikke bare historier om det som har skjedd, men også nye historier om det som skjer i dag. Gud er tilstede i dag, skaper tro i dag, gjør historiene, troen, mysteriene levende i dag. Gud gjør våre ord til et levende evangelium i dag, Gud gjør brød og vin til et nådens måltid i dag, og Gud gjør vannet i døpefonten til en nådens kilde i dag. Gud skaper fred, forsoning, tilgivelse og gir håp i dag. Og det er Åndens verk.

Den hellige Ånd og forkynnelsen

Jesus sier til disiplene at de skal få Den hellige ånd som talsmann. Han skal «lære dere alt og minne dere på alt jeg har sagt» (Joh 14,26). Og på pinsedag (Apg 2), når Den hellige ånd på en spesiell måte kommer over disiplene, så blir disiplene i stand til å forkynne på mange språk. Det forkynnes til tro og omvendelse, på et språk alle forstår. Dette skjer også i dag. Det forkynnes i hele verden, og mennesker kommer til tro. Derfor hører Den hellige ånd og misjon tett sammen.

Prekenide: Hva skal til for at vi tror at noe er sant. Hvorfor tror vi at Gud finnes når vi ikke ser han? Hvorfor tror vi at Jesus har levd når vi ikke har noen bilder av ham? Kanskje er det andre viktige ting i livet som vi heller ikke har sett? (musikk, kjærlighet, sorg, vennskap) Snakk gjerne om evangeliets troverdighet ut fra flere ståsted (vitner, tekstvitnesbyrd osv), men til slutt så gjenstår uansett dette spranget fra viten til tro.

Prekenide: Den hellige ånd gjør levende. Ord og historier om Gud og Jesus blir til tro. Barna har som en del av Dragekjemperne vært på tur, og lagd mat på bål. Bruk gjerne en stor plakat med ordet bål. Det er mye man kan vite fortelle om et bål, men opplevelsen av å sitte ved et bål kan ikke helt forklares. Det å kjenne varmen, se flammene som lever, oppleve fellesskapet. På samme måte er det å vite mye om Gud noe annet enn å tro på Gud.

Den hellige Ånd og kirken

Pinsen kalles ofte for kirkens fødselsdag. Det er når Den hellige ånd på en spesiell måte kommer over disiplene på pinsedag at de får kraft til å forkynne evangeliet og starte på arbeidet som ble gitt dem i misjonsbefalingen. Det er to ting som skjer på pinsedag, det forkynnes og det døpes (Apg 2,41). Og umiddelbart etterpå står det at de troende holdt seg «trofast til apostlenes lære og fellesskapet, til brødsbrytelsen og bønnene» (Apg 2, 42). Også senere i det nye testamentet er kirkens vekst og liv nært knyttet til Den hellige ånd (f. eks Apg 9,31)

I den første kirke var det en konflikt hvorvidt evangeliet bare var for jødene, eller om ikke-jøder også kunne bli frelst. Peter blir overbevist om at ikke-jøder kan bli en del av menigheten fordi han opplever

at Den hellige ånd kommer over ikke-jøder når de hører forkynnelsen (Apg 10, 44ff). Det kristne fellesskapet – den verdensvide kirke - er ikke et fellesskap som defineres av nasjonalitet, språk eller organisasjon, men den er definert av den hellige ånds tilstedeværelse.

Prekenide: Barna har denne helgen vært med på et arrangement sammen med menigheten og speiderne. Både speiderbevegelsen og kirken er globale bevegelser. De som har vært med på tiltaket har fått sitt eget speiderskjerf. I hele verden finnes det speidere, de har ulike farger på skjertene sine, men alle speidere i hele verden har et speiderskjerf. På samme måte så finnes det kristne i hele verden, de har ulike språk, hudfarger og gudstjenester, men deres felles «speiderskjerf» er troen på den treenige Gud. Selv om kirker er forskjellige så er det mye som vi finner i det kirkerommet som dere er i, som finnes i de fleste kirker i hele verden: bibel, alter, døpefont (basseng), brød og vin til nattverd osv.

Den hellige ånd og dåpen

Dåpen og Den hellige ånd hører sammen både i Bibelen og i kirkens tro. Vi ser det da Jesus ble døpt, og Den hellige ånd kom ned over Jesus i form av en due (Matt 3,16, Markus 1,10, Luk 3,22 og Johannes 1.32). Vi finner en sammenheng i døperen Johannes sine ord om at Jesus skal døpe med Den hellige ånd (Matt 3, 11, Mark 1,8, Luk 3.16). Og vi finner det igjen i Den norske kirkes dåpsliturgi der man sier at barnet i dåpen får Den hellige ånd som gave.

Prekenide: I Dragekjemperne har barna vært med på et rollespill/laiv der de har møtt ridderen Georg. I rollespillet/laiv hjalp de ridderen med å finne en duefjær, som han fortalte at han bærer for å minne seg på at han fikk Den hellige ånd i dåpen. Kanskje er dette dagen der barna kan lære at også de kan ha sin egen duefjær som kan minne dem på dåpen. Da kan man f.eks i prekenen peke på ICHTYS smykket de kan lage under bønnevandringen. Se side 55 i veiledningen. Eller så kan man lære menigheten å bruke korsets tegn f.eks sammen med kveldsbønn, bordbønn eller hver morgen foran speilet.

Den hellige ånd og forfølgelse

I Lukas forteller Jesus disiplene at Den hellige ånd skal hjelpe dem med å finne de riktige ordene når de blir forfulgt og stilt for domstolene (Luk 12,12). Stefanus, kirkens første martyr, omtales som fylt av Den hellige (Apg 7,55), og han ga ikke opp troen på Jesus selv når han ble truet med døden. Legenden om St. Georg slutter med at han blir drept for sin kristne tro, og dermed blir en av kirkens martyrer. Også i dag blir kristne mennesker forfulgt for sin tro i flere land i verden.

Prekenide: Det kan koste å tro. Det er kristne i andre land som blir forfulgt på grunn av sin kristne tro. Men kanskje er det også tøft å være en kristen i skolegården? Det er viktig at alle for lov til å tro på det man vil uten å bli forfulgt. Kanskje er det andre enn de kristne som har det tøft i deres lokale skolegård.

Martin Enstad

Postløype etter gudstjenesten

Utstyr:

- Postene
- Fasitark
- Bøtte
- ca 20 kongler
- Pinner
- Hyssingbiter
- 57 fyrstikker i et syltetøyglass med lokk
- Piler og buer
- Ballonger

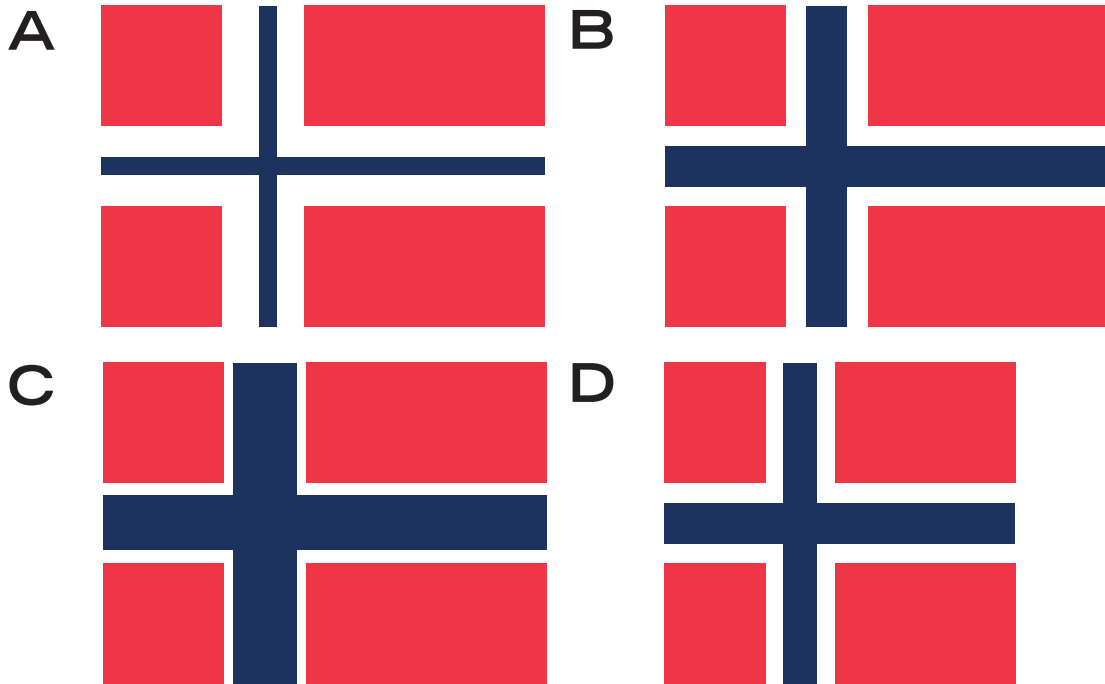
Postene må printes og lamineres, eller puttes i plastlommer. De må henges opp før gudstjenesten. Rekvizitter til postene settes ut sammen med postene. Fasiten kan man velge om man vil henge opp før, eller vente til man har startet postløpet.

Alle som vil kan gå ut rett etter gudstjenesten er ferdig og gjennomføre postløpet. Skrivesaker er ikke påkrevd, man skal huske svarene i hodet, og deltakerne sjekker selv mot fasiten som henger en plass utenfor kirka. Det vil ikke være naturlig med en felles gjennomgang av svar, derfor sjekker man svarene selv.



POST 1

Hvilket flagg er riktig?



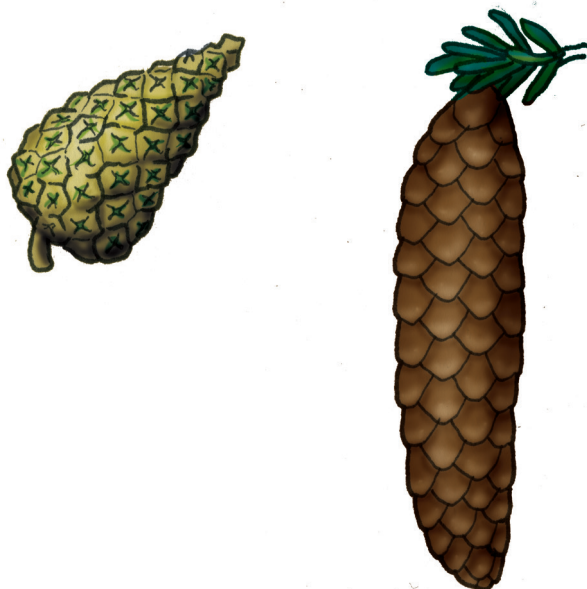
KFUK-KFUM
SPEIDERNE

POST 2

Konglekast

Hvor mange kongler får dere
i bøtta til sammen?

Tre kast per person



KFUK-KFUM
SPEIDERNE

POST 3

Hva het
ridderen som reddet
prinsessen i byen Silena
i Libya?

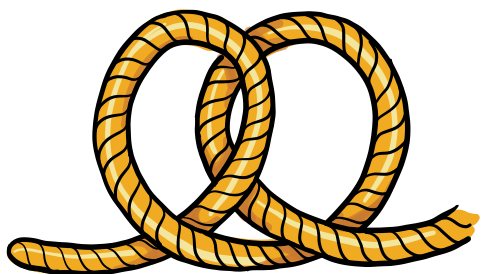


KFUK-KFUM
SPEIDERNE

POST 4

Ta en pinne og en hyssingbit
og knyt et dobbelt
halvstikk.

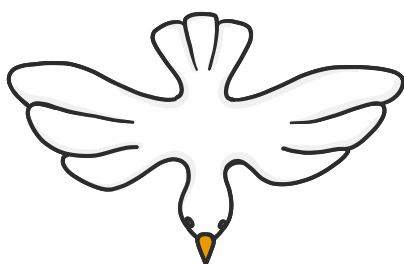
Ta det med til mål.



KFUK-KFUM
SPEIDERNE

POST 5

En av setningene nedenfor er feil. Hvilken?



1. Duen er et symbol på Den hellige ånd.



2. Hånden er et symbol på Gud.



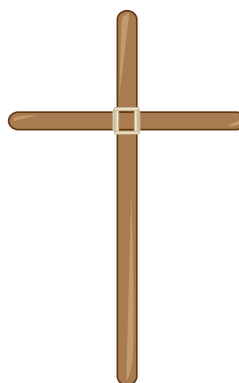
3. Fisken er et symbol på Jesus



4. Øyet er et symbol på Gud.



5. Ilden er et symbol på Jesus.



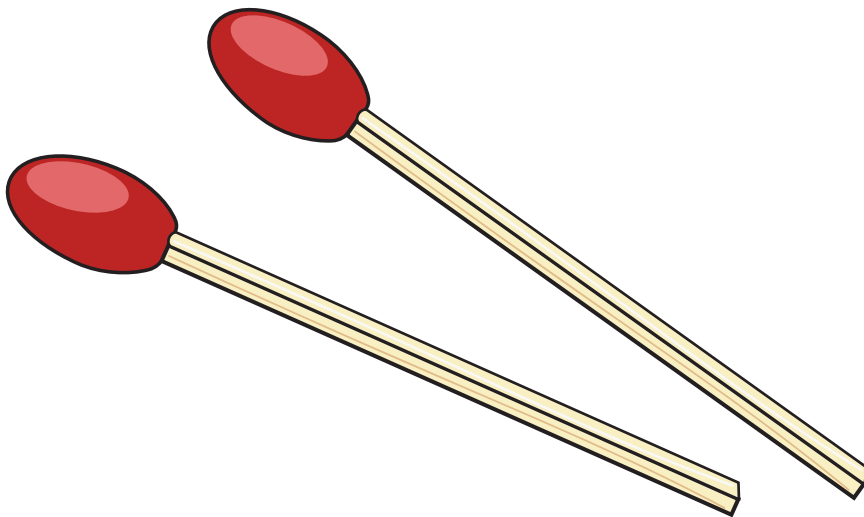
6. Korset er et symbol på Jesus.



KFUK-KFUM
SPEIDERNE

POST 6

Hvor mange fyrstikker er
det i glasset som står
nedenfor?



KFUK-KFUM
SPEIDERNE

POST 7

Hvilken farge har de som er
stifinnere i
KFUK-KFUM-speiderne
på sitt skjerf?



KFUK-KFUM
SPEIDERNE

POST 8

**Skyt med pil og bue.
Hvor mange ballonger
treffer dere?**

Skyt tre ganger hver.



**KFUK-KFUM
SPEIDERNE**

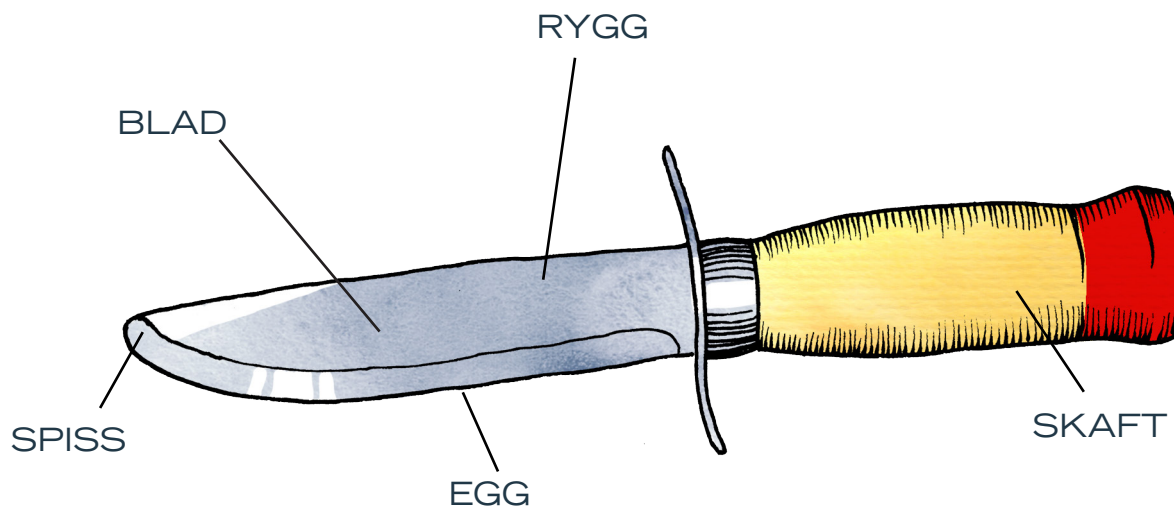
FASIT

1. Flagg B var riktig tegnet.
2. (Konglekasting)
3. Ridderen het Georg, også kjent som St. Georg.
4. (Halvstikk)
5. Setning nr. 5 var feil. Ilden er ikke et symbol på Jesus, men på Den hellige ånd.
6. I glasset var det 57 fyrstikker
7. Stifinnerne har rødt skjerf.
8. (Pil og bue)



6. Aktiviteter

Spikking og knivregler



KNIVREGLER

SPIKK ALLTID FRA DEG, ALDRI MOT DEG.

SPIKK ALDRI MOT NOEN ANDRE.

NÅR DU IKKE SPIKKER, SKAL KNIVEN ALLTID LIGGE I SLIRA.

Speidere bruker ofte kniv og på tur er kniven et nyttig redskap. Men den kan også være farlig. Derfor har vi noen enkle regler for knivbruk, og barna må ha kjennskap til disse.

Det er også viktig å understreke at barna ikke må gå eller løpe rundt med kniv i hånden. Finn et egnet sted til spikking, gjerne stubber eller små steiner. Barna må ha god fotstøtte når de spikker, og det kan være greit å spre beina og støtte albuer mot knærne.

Når det gjelder emner man kan ta i skogen, så skal skogeier spørres. Kratt av bjørk og andre treslag kan man oftest ta, bare man ikke etterlater store sår og stygge kutt i trær.

HA ALLTID FØRSTHJELPSUTSTYR I NÆRHETEN NÅR BARN SPIKKER.

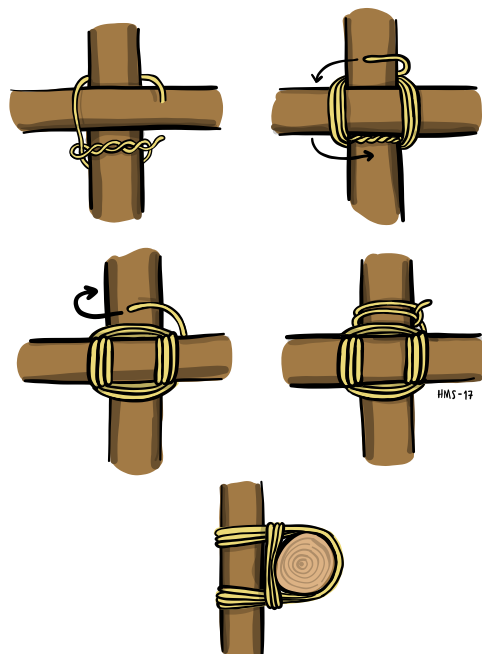
Sverd / kors

En viktig rekvisitt denne helgen blir sverdet som barna skal surre selv. Sverdet lages enkelt av to emner trevirke av ulik lengde. Disse bør man ha klare på forhånd. Sverdet skal surres sammen ved bruk av vinkelsurring, og når man snur sverdet, så ser man at det også er et kors. Sverdet surres før rollespillet.

Utstyr: To grener med en diameter på 1,5 - 3 cm er bra for denne aktiviteten.
Den ene grenen skal være ca dobbelt så lang som den andre.
Tau (sisal eller hyssing).



Vinkelsurring



Skjerfring - skjold

Speidere bruker som oftest en skjerfring for å holde skjerfet samlet rundt halsen. En skjerfring kan man lage på ulike måter, men som oftest har den form som en ring og den blir tredd på skjerfet. Denne helgen lager vi et skjold i skinn i stedet for en ring. En dragekjemper må jo dessuten ha et skjold.

Utstyr: Skinn, saks, kopioriginal og vannfast tusj.

Fremgangsmåte:

Klipp ut malen i papir

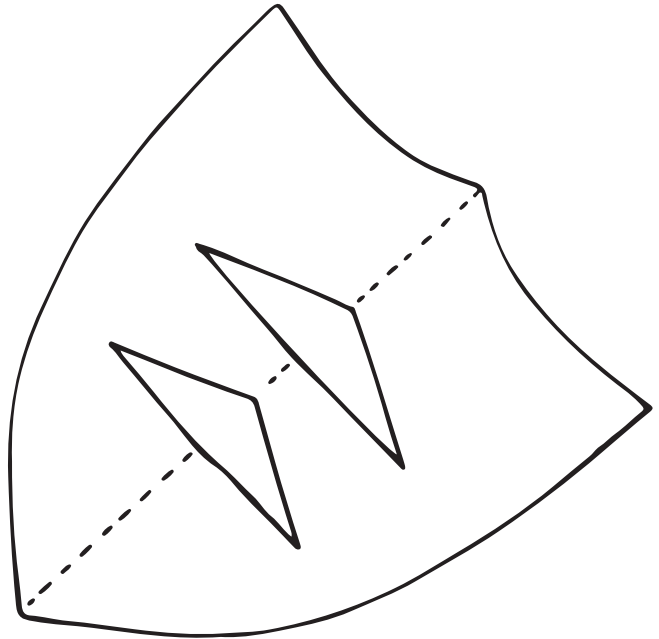
Brett langs stiplede linje

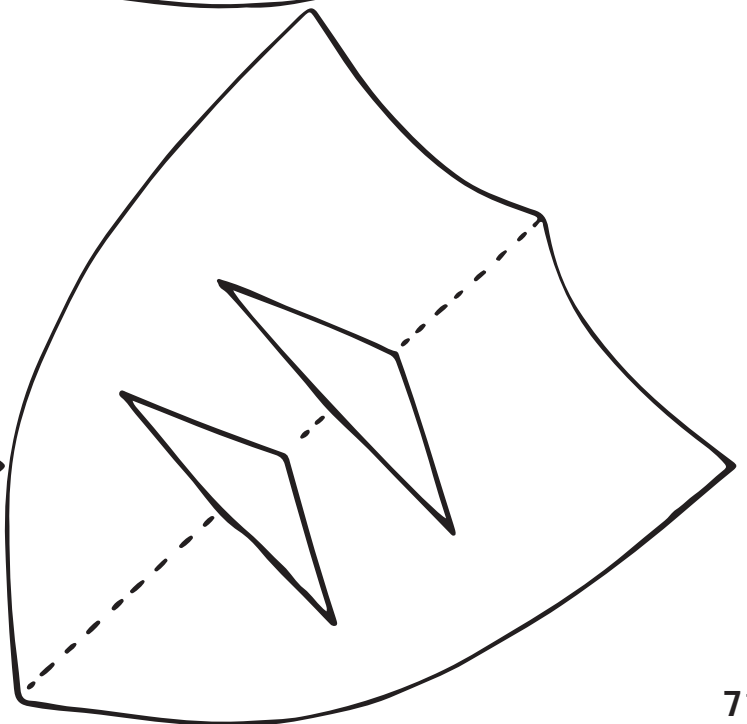
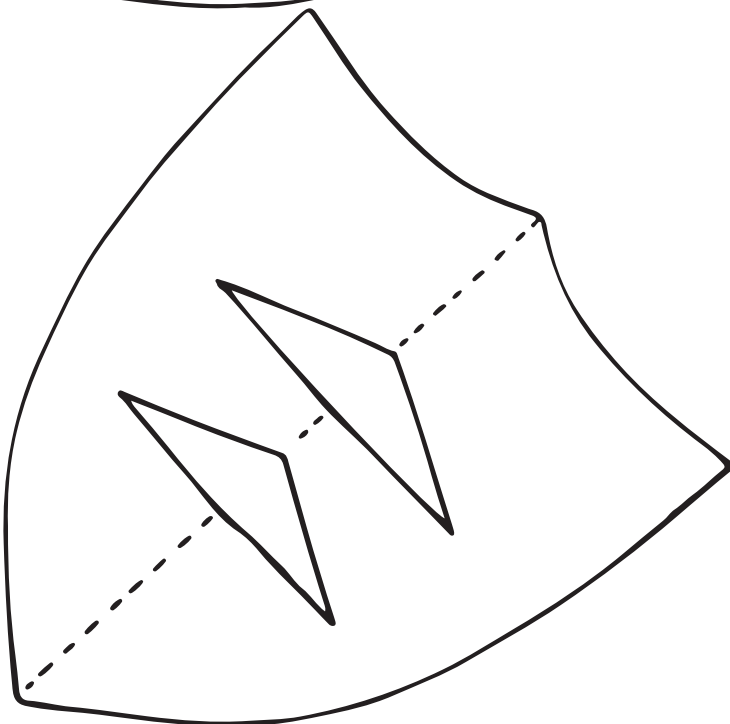
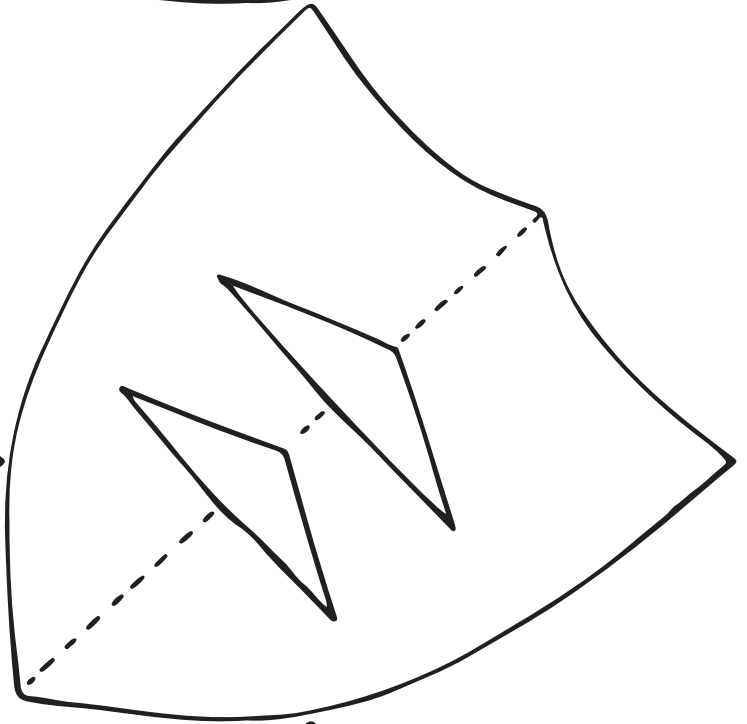
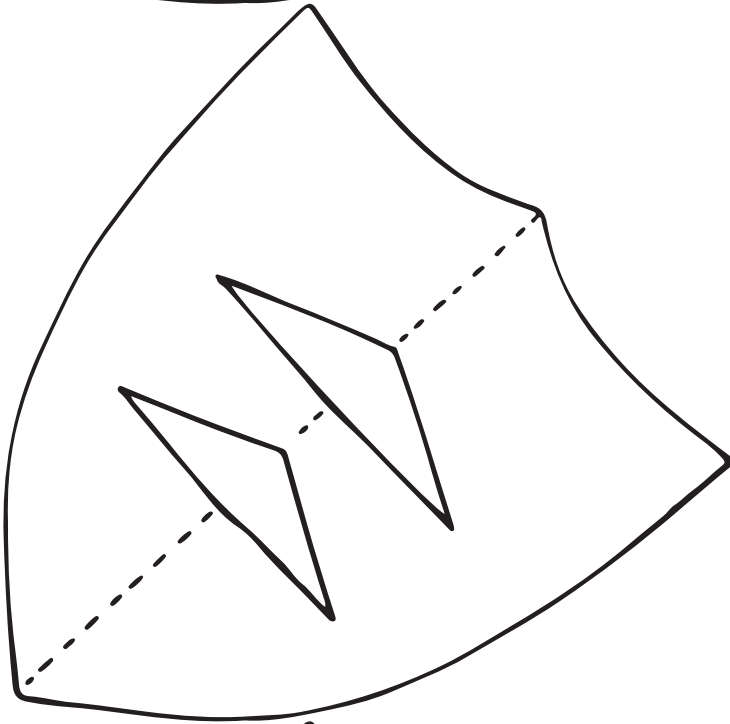
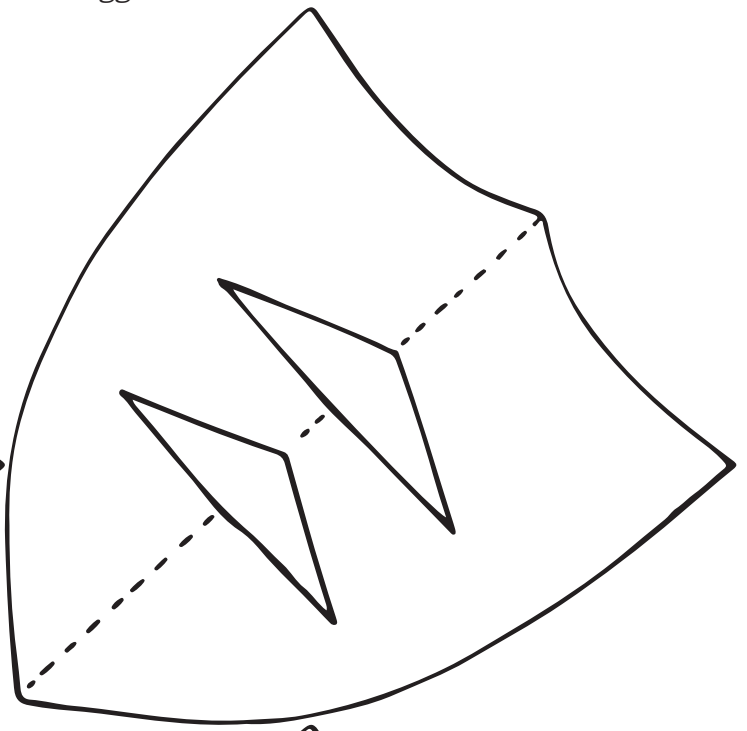
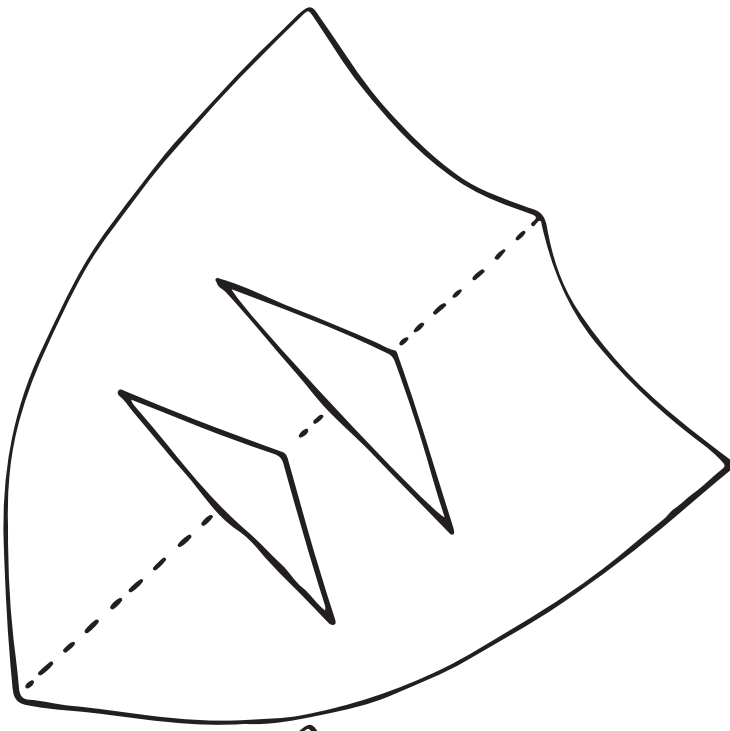
Klipp ut trekantene etter at du har brettet malen.

Tegn rundt malen på skinn og klipp ut skjold og trekant.

Skriv navn øverst på skjoldet og tegn på kors/sverd.

Tre skjerfet gjennom. Se bilde eksempel.





Kostymer

Her er eksempler til enkle rollespillkostymer til barna.

Utstyr: Strie eller annet stoff, sisaltau, bølgepapp, gaffatape, saks, tusj.

Kjortel: Stoffet bør måle ca 50 cm X 200 cm. Det brettes dobbelt, slik at det måler 50 x 100 cm. Klipp hull til hodet og trær den på og knytter rundt livet.

Skjold: Tegn et enkelt brystskjold og klipp ut to like deler i bølgepapp. Delene kan teipes sammen med gaffateip, slik at det henger over skuldrene, eller man klipper ut delene slik at det er sammenheng mellom bryst og ryggstykket i selve pappen, slik som på bildet. Delene teipes under armene, i midjehøyde, slik at det henger godt på. La barna tegne kors og pynte slik de vil.



Pil og bue

En morsom aktivitet er å lage sin egen bue og piler. Man kan arrangere konkurranser og skyte på ulike typer blink.

Utstyr:

- Greiner,
- Kniv og grensaks
- Tau

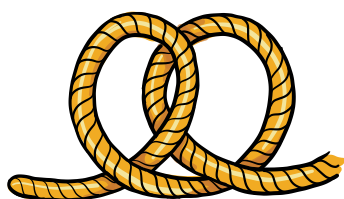
BUEN: Man trenger en lang grein på ca en meter. Det er viktig at denne greinen ikke er for myk, den skal bare så vidt kunne bøyes. Tau i hver ende festes med dobbelt halvstikk, førs i den ene enden, så strammer man buen og så festes det i andre enden. Det kan være lurt å øve på dobbelt halvstikk noen ganger først. For å lage så rene kutt som mulig der grenene tas av trærne, anbefaler vi å bruke grensaks.

PILER: Man trenger litt tynnere grener enn buen. Disse må være så rette som mulig. Den andre enden spikkes spiss. I den ene enden skjæres ett tverrsnitt slik at pilen kan spennes mot tauet på buen.

OBS! En voksen bør hjelpe med snittet i enden, det kan være fort gjort å skjære seg.



Dobbelt halvstikk



Pinnebrødspidd

Greiner som skal brukes til matlaging må være ferske og barken skal fjernes. Når man skal steke pinnebrød på bål trenger man en lang grein man kan surre deigen rundt. En grein som er 1-1,5 m lang og så rett som mulig er et godt utgangspunkt. Den kan være ca 1,5 - 2 cm i diameter.

Barna må bruke kniven og fjerne barken over et område på ca 30 cm i den ene enden av pinnen. Husk knivreglene.

Utstyr:

- Greiner
- Kniv
- Grensaks



Vedlegg 6.8 VISP

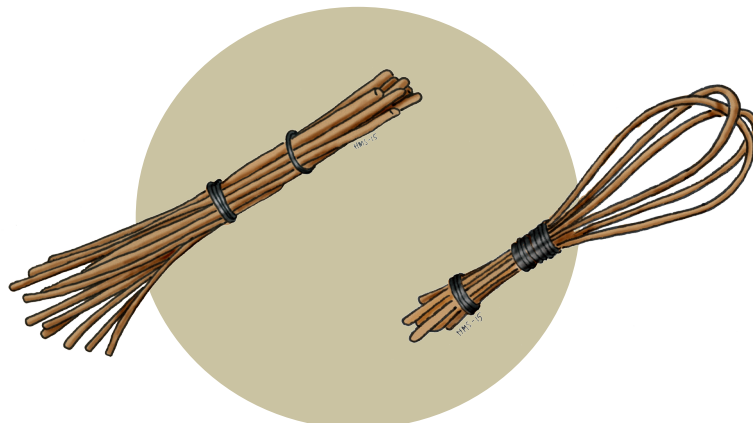
Visp

Hvis det er for tørt til å tenne bål, kan man lage seg en visp i stedet for å spikke pølsepinne eller spidd til pinnebrød.

Utstyr:

- Kniv
- Tau eller blomsterstreng
- Ferske, tynne pinner på ca 25 cm (dobbelt så lange om man lager visp med bue).

Pinnene "skrelles" og surres sammen til en visp. Denne kan brukes til å røre med i for eksempel tomatsuppe som lages på stormkjøkken.



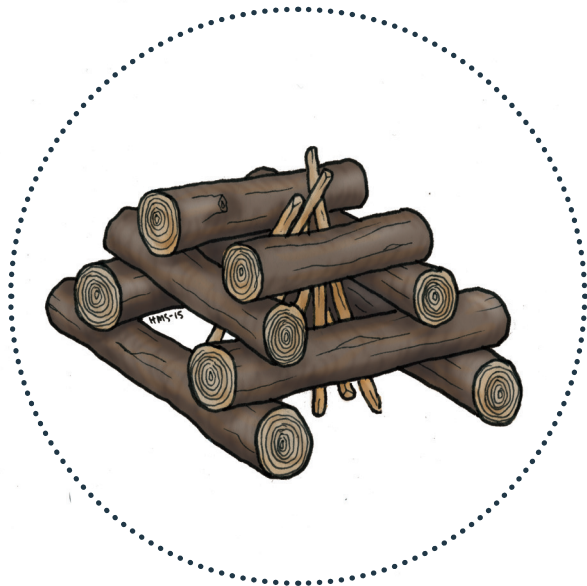
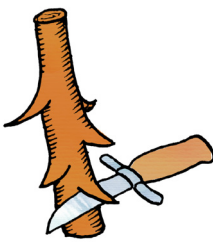
Bygge og tenne bål

Regler for å tenne bål

I løpet av helgen skal man tenne bål til både matlaging og til leirbål lørdag kveld. I april kan det være tørt og skogbrannfare. Dette må dere ta hensyn til, og en bålpanne kan være et alternativ dersom bålet ikke kan bygges rett på bakken. Fra 1.januar 2016 ble bålreglene endret og lyder nå slik:

Hovedregelen om bål står nå i forskrift om brannforebygging § 3 tredje ledd og lyder slik: «Det er i tidsrommet 15. april til 15. september forbudt å gjøre opp ild i eller i nærheten av skog og annen utmark uten tillatelse fra kommunen. Kommunestyret selv kan gjennom lokal forskrift fravike dette forbudet dersom lokale forhold tilsier det. Det er likevel tillatt å gjøre opp ild der det åpenbart ikke kan medføre brann.»

Utsnittet over er hentet fra allemannsretten.no - der finner dere mer informasjon om det å gjøre opp ild ute.



Pagodebål

Utstyr:

- Opptenningsved og større vedkubber
- Kniv for å spikke flis til opptenning
- Evt. avis eller never/bark til opptenning
- Fyrstikker

Et pagodebål er fint og enkelt å starte med. Begynn med store kubber nederst og opptenningsved og flis øverst. Bålet tennes fra toppen.

Ha alltid vann til slokking i nærheten, dersom bålet kommer ut av kontroll. I april kan man også dynke området rundt bålet godt, dersom det er mye brennbart rundt bålplassen. Husk å slokke bålet helt etter dere, og rydd bålplassen før dere forlater området.

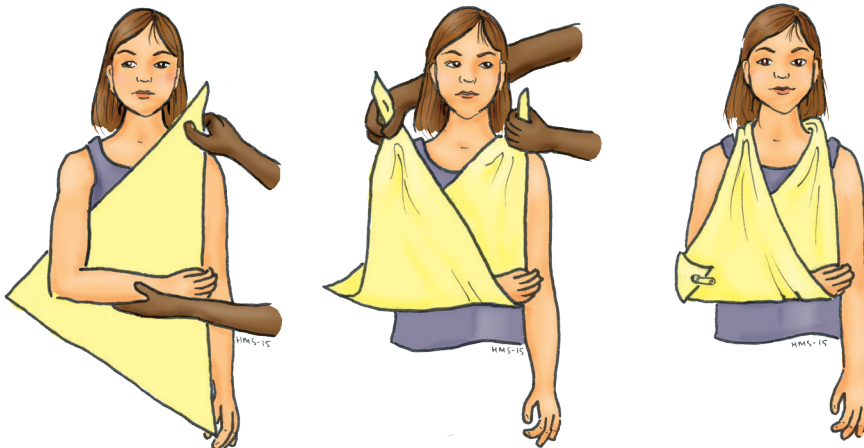
Førstehjelpsaktivitet

Forslag til aktiviteter

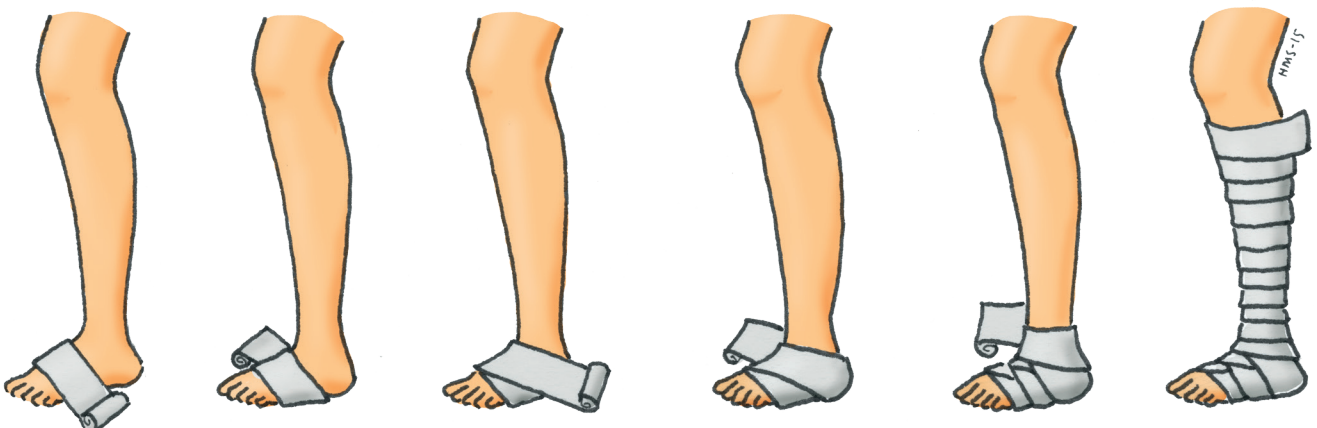
Lære å rense og plastre et skrubbsår.
Plastre et kutt.
Lage en bære.
Legge en fatle.
Legge en hånd- og en ankelbandasje.
Doktorsisten.

Utstyr:

- Ketchup og grus/jord til å lage sår med.
- Drikkeflaske med vann til å spyle rent.
- Diverse typer plaster.
- Elastiske bandasjer.
- Fatle. (Speiderskjerf kan brukes, kan til nød bruke gjesteskjerf.)
- To kosteskaft eller tilsvarende stokker til å lage jakkebære av.



Speiderskjerfet kan brukes til å legge fatle på en skadet arm som må holdes i ro.



Støttebandasje på fot, steg for steg.

Førstehjelpsøvelse

Et av barna eller en leder kan spille skadet. Lag et skrubbsår med grus og ketchup, marker et kutt med en stripe ketchup, eller fortell at du har en vond hånd og vond ankel. Barna skal hjelpe den skadde og dere kan veilede dem mens de jobber. De kan også forsøke å legge bandasjer på hverandre og hjelpe den skadde etterpå.

Til slutt lager de en jakkebåre og bærer den skadde «hjem».

Hvordan dere legger bandasje, lager fatle og jakkebåre ser dere av illustrasjonene.

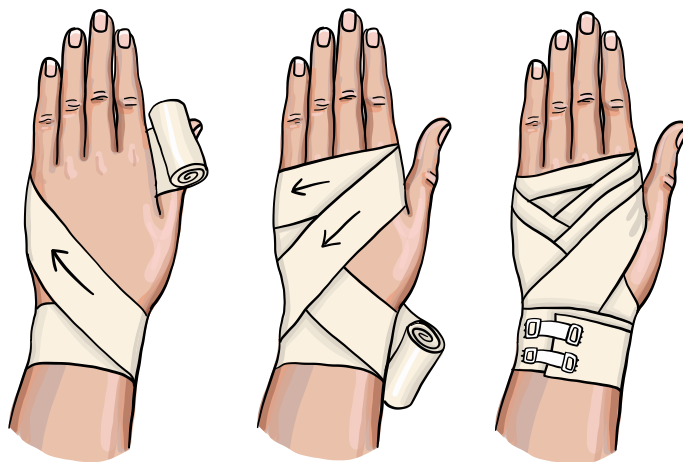
Skrubbsår vaskes med rent vant. Bruk drikkeflaske til å spyle med. Sett på plaster. Bruk sterile kompresser og plastertape hvis såret er stort.

Kuttsår blør seg ofte rent av seg selv. Skyll om nødvendig. Sett et plaster stramt på tvers over såret slik at dere drar kuttflatene sammen.

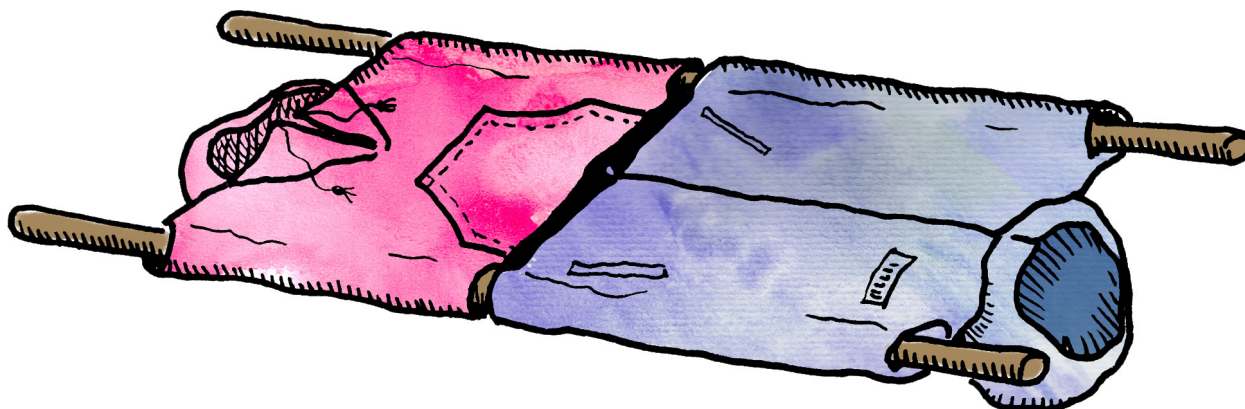
Lek: Doktorsisten

Akkurat som vanlig sisten, men nå skal den som «får» sisten holde sin ene hånd på det stedet han ble slått, helt til han/hun har greid å gi sisten til en annen. Blir det veldig vanskelig å løpe – kanskje fordi han må holde seg på ankelen e.l., kan den som har sisten bestemme at de andre også må holde hånden på sin ankel når de løper. Det kan være lurt å avgrense området man kan løpe rundt på da det kan være vanskelig å bevege seg fort og langt.

Legging av bandasje



Jakkebåre



Kodeknekking - gitterkode og sporløype

Speidere må kunne løse ulike koder fordi koder dukker ofte opp både på leir og i konkurranser. Gitterkode er en av mange koder, og nøkkelen til å knekke denne koden finnes i deltakerheftet. Her finnes også en kode barna kan knekke. I tillegg kan det være moro å lete etter poster som er satt opp ute og løse koden på én og én post. Denne sporløypen inneholder 6 poster og har et eget svarark. Postene trenger man ikke å finne i rekkefølge, men det er viktig at man skriver inn løsningen på riktig sted på svararket, slik at man får løsningssetningen "Det er supert å være ute" til slutt.

Svarark og postene følger på de neste sidene, to og to på hver side, slik at det ferdige formatet er A5, etter printing og deling.

Utstyr:

- Deltakerheftet - der står nøkkelen for å løse gitterkoden.
- Poster til sporløype - må printes og lamineres eller legges i plastlommer
- Svarark
- Blyanter
- Tau til å henge opp sporløypa med.

GITTERKODE

	○	
A	B	C
D	E	F
G	H	I

	◻	
J	K	L
M	N	O
P	R	S

	△	
T	U	V
X	Y	Z
Æ	Ø	Å

Eksempel

○	=	B
◻	=	I
△	=	L



Tips:

Du har tre gitter med tre ulike symbol over: Sirkel, firkant og trekant.

Se først på symbolet i kodetegnet du skal løse, finn det rette gitteret og til sist gitterformen.

Hvilken bokstav får du da?

SVARARK:

Bruk kodenøkkelen og løs kodene etter hvert som du finner dem. Husk blyant.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

NAVN:



**KFUK-KFUM
SPEIDERNE**

SVARARK:

Bruk kodenøkkelen og løs kodene etter hvert som du finner dem. Husk blyant.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

NAVN:

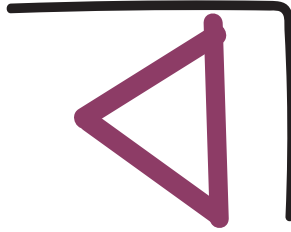
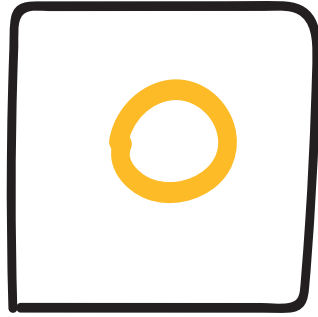
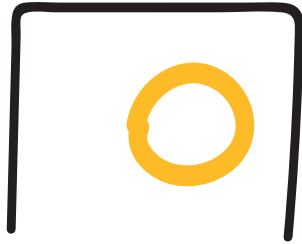


**KFUK-KFUM
SPEIDERNE**



KFUK-KFUM
SPEIDERNE

1.

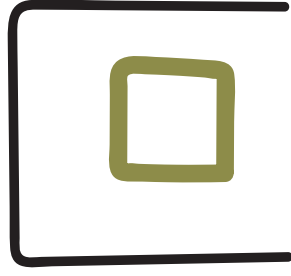
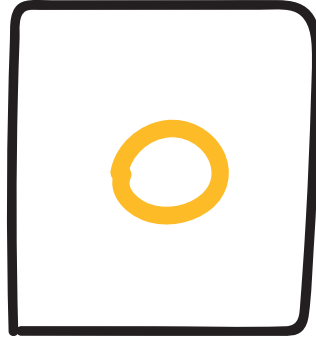


Bruk kodenøkkelen og løs gitterkode
nr. 1. Skriv ordet på arket ditt.



KFUK-KFUM
SPEIDERNE

2.

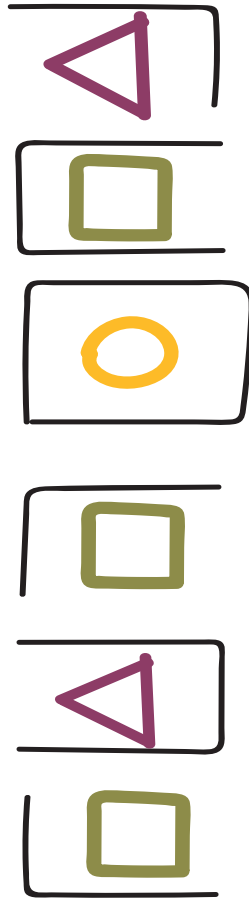


Bruk kodenøkkelen og løs gitterkode
nr. 2. Skriv ordet på arket ditt.



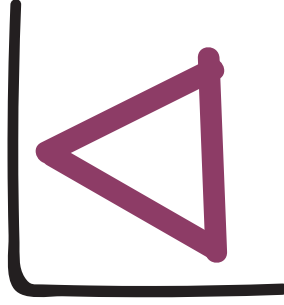
KFUK-KFUM
SPEIDERNE

3.



Bruk kodenøkkelen og løs gitterkode
nr. 3. Skriv ordet på arket ditt.

4.



Bruk kodenøkkelen og løs gitterkode
nr. 4. Skriv ordet på arket ditt.

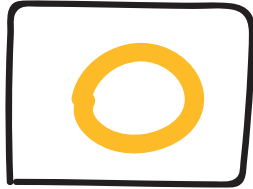
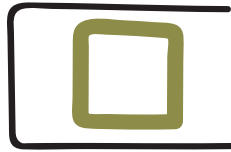
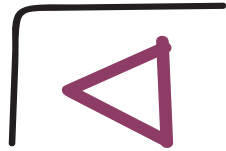


KFUK-KFUM
SPEIDERNE



KFUK-KFUM
SPEIDERNE

5.

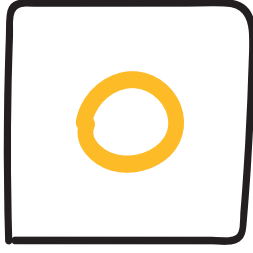
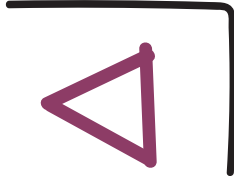
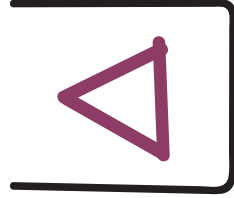


Bruk kodenøkkelen og løs gitterkode
nr. 5. Skriv ordet på arket ditt.



KFUK-KFUM
SPEIDERNE

6.



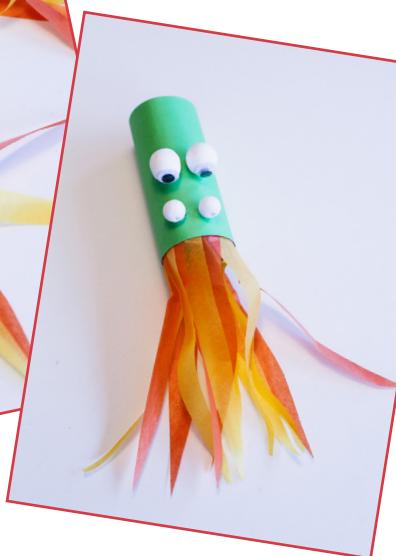
Bruk kodenøkkelen og løs gitterkode
nr. 6. Skriv ordet på arket ditt.

Ildsprutende dorulldrage

Utstyr: Dorullkjerne, farget papir, vattkuler i to ulike størrelser, plastøyne, silkepapir, saks og lim.

Det er behov for både limstift og flytende hobbylim, evt. limpistol.

I stedet for farget papir kan maling brukes. Da trenger man også pensel.



- Klipp det fargede arket så det passer til dorullkjernen og lim det rundt.
- Klipp av rundt kantene dersom det er for langt.
- Klipp ut lange remser av silkepapiret og lim dem langs kanten inne i dorullkjernen.
- Lim plastøynene på vattkulene. Her er det best med flytende skolelim eller limpistol.
- Lim nesebor og øyne fast til dragen. Vattkulene kan males før de limes fast.
- Blås forsiktig inn gjennom åpningen og få silkepapirflammene til å bevege seg.

Kristne symboler i krympeplast

Utstyr: Krympeplast, blyant, saks, fargeblyanter eller tusjer, hullemaskin, stekeovn, nøkkelringer, deltakerheftet.

Krympeplast får man kjøpt i hobbybutikker og det er en morsom aktivitet. Man kan lage fine nøkkelringer, magneter til å ha på kjøleskapet eller smykker.



Del et ark (tilnærmet A4) med krympeplast i fire til seks like store deler. Da blir bitene passe store til at de passer til nøkkelringer eller magneter når de er ferdig krympet. La barna velge et eller flere av de kristne symbolene fra deltakerheftet. Symbolet tegnes med gråblyant og fargelegges med tusj eller fargeblyant. Vannfast tusj anbefales dersom man velger tusj.

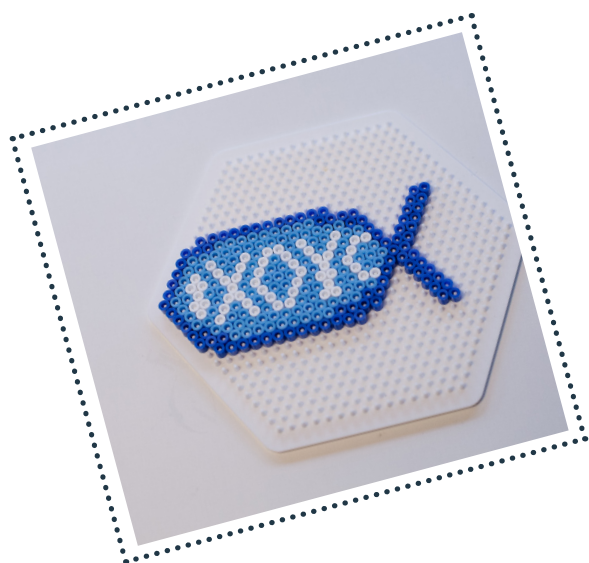
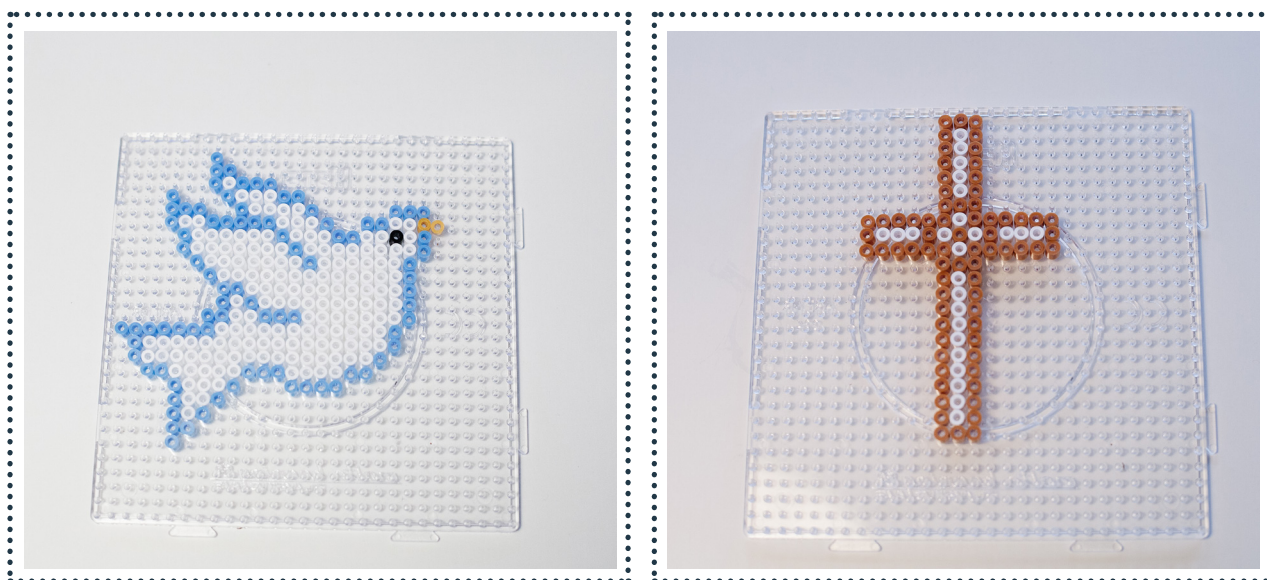
Motivet klippes ut. Unngå spisse hjørner, klipp i buede linjer, for etter krymping blir hjørnekanter svært spisse. Dersom man skal lage nøkkelring må man ta hull med hullemaskin før man legger bitene i stekeovnen.

Legg alt på bakepapirkledd plate og følg stekeanvisning som følger med krympeplasten. Fest på nøkkelring eller lim til slutt på magnet på det ferdig motivet, som blir hardt etter krymping.

Kristne symboler med HAMA-perler

Utstyr: Hama-perler, store firkantede og sekskantede perlebrett, strykejern og bakepapir.

Perling er moro og noe de fleste barn har gjort før. Her kan de perle etter bildene under, eller de kan prøve å lage egne varianter av de kristne symbolene. Det kan være lurt å tegne mønsteret først på ruteark.



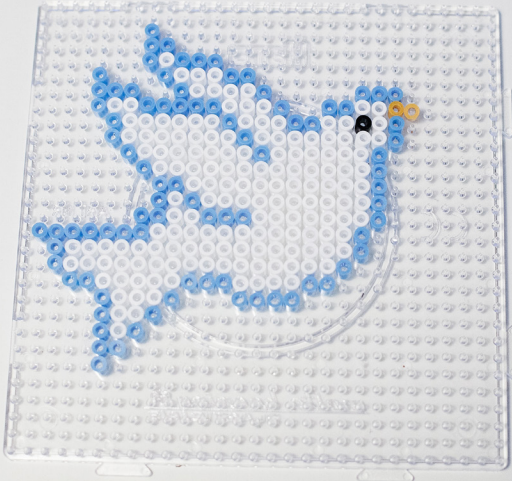
Kan dere
lage dere
andre
symboler?

Når motivet er ferdig perlet skal det strykes slik at perlene smelter sammen.

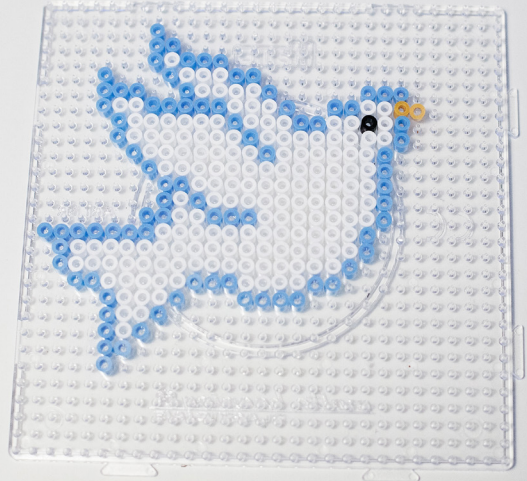
Sett strykejernet på midels varme og legg bakepapir over motivet. Beveg strykejernet kontinuerlig over motivet, og sjekk innimellom at alle perlene er smeltet sammen. Dersom man har for høy varme risikerer man at man smelter taggene på perlebrettet også, og man klarer da ikke å ta av motivet fra brettet.

Når den ene siden er ferdig strøket, snur man alt sammen og tar bort perlebrettet. Legg bakepapiret over igjen og stryk den andre siden. Etter avkjøling blir det helt hardt og man kan ta tråd i og henge dem opp.

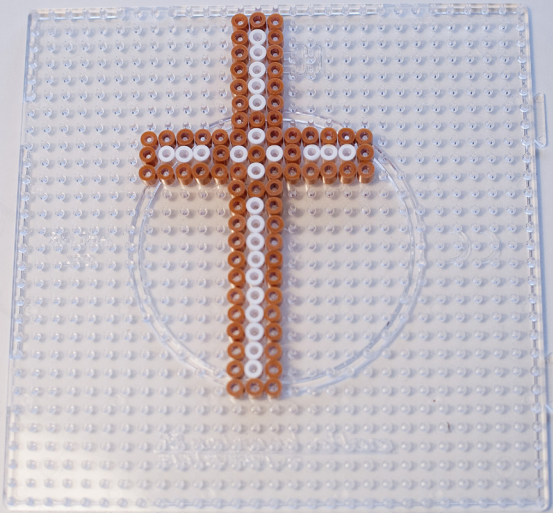
Due
Stort firkantet brett



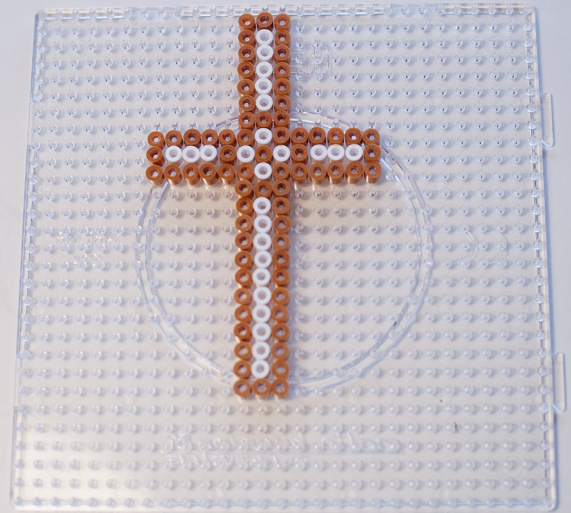
Due
Stort firkantet brett



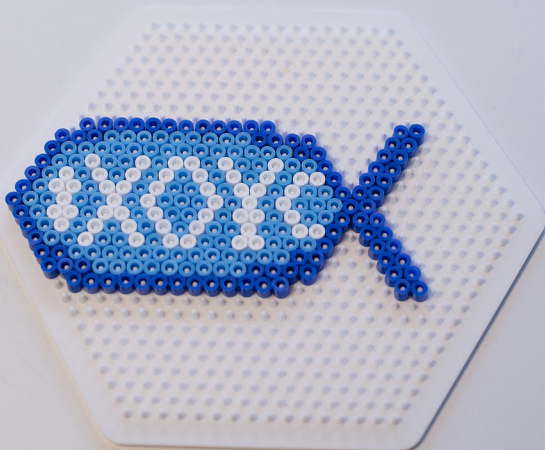
Kors
Stort firkantet brett



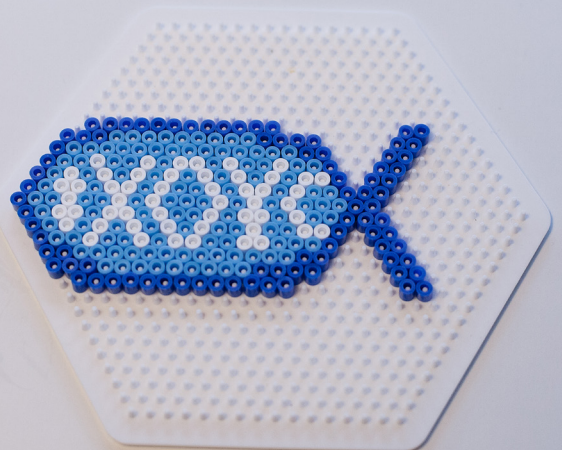
Kors
Stort firkantet brett



Fisk
Stort sekskantet brett



Fisk
Stort sekskantet brett



Drageverksted - bygg din egen drage

Utstyr:

- En stor plastpose eller søppelsekk (helst den hvite tynne typen).
- Vanlig teip, gjerne bred teip.
- 6 sugerør.
- 5 - 6 meter tynn snor.

Dragen er liten og enkel, den egner seg best i moderat vind. Til gjengjeld er den svært lett å lage og koster så og si ingen ting, alle materialene finner du sannsynligvis hjemme. Dere trenger også noe å måle med og tusj til å tegne opp på plasten.

1. Tegn opp dragen

Tegn opp etter figuren og målene som vist på figuren.

2. Klipp

Klipp ut dragen.

3. Skjøt sammen sugerør

Splitt sugerørene litt i enden med en saks, skjõt dem sammen, teip rundt til. Dette skal være dragens spiler og du skal ha to spiler på 41 cm hver.

4. Teip spilene til dragen.

Se illustrasjon 2.

5. Teip alle hjørner

Alle hjørnene skal nå forsterkes med teip. Her kan dere gjerne bruke en bredere teip.

6. Fest bisselet

Lag små hull i to av dragens hjørner, pass på at hjørnene er forsterket med teip først. Fest et snøre på 153 cm som vist på figuren. Du har nå laget dragens bisselet.

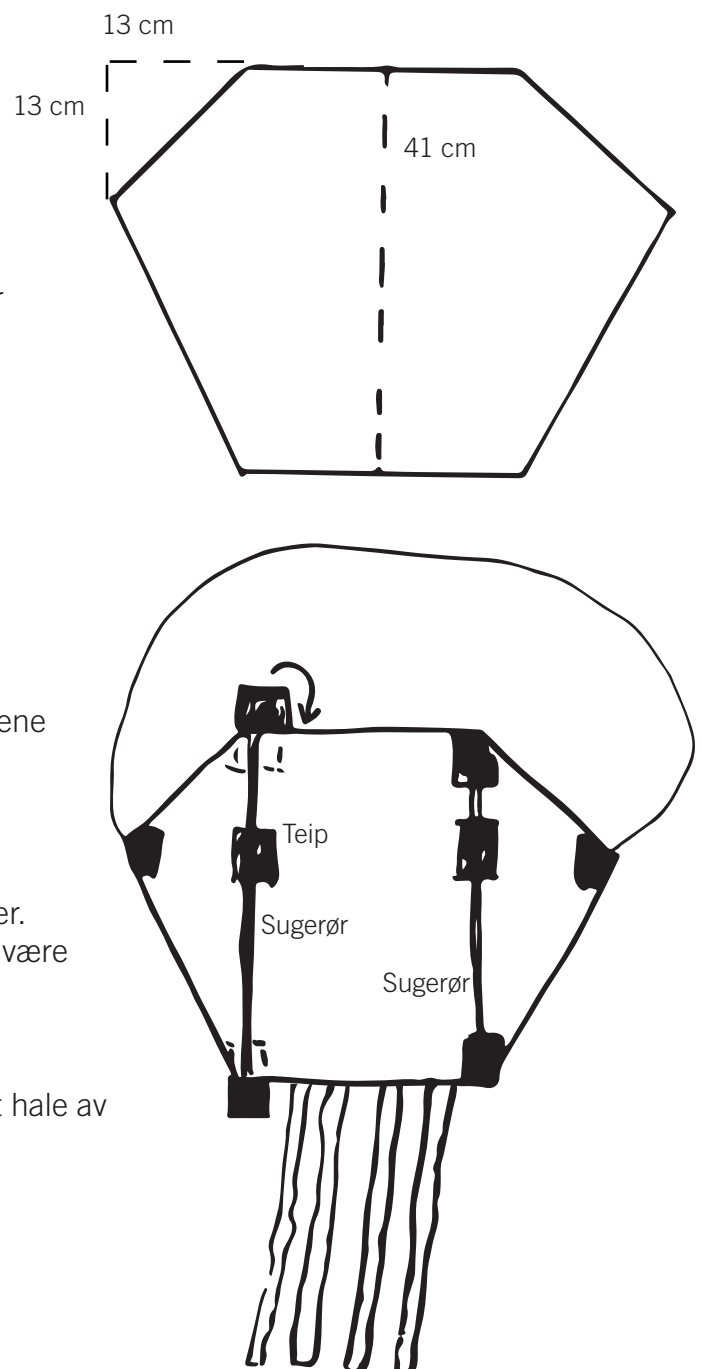
7. Sett på snor

Finn midten på bisselet, lag en løkke og fest snøret her. Snøret kan du feste i en pinne el. Snøret trenger ikke være lenger enn 5-6 meter. Prøv deg frem.

8. Hale

Dragen kan fly som den er nå, men lag gjerne en kort hale av plaststrimler i forskjellige farger for å stabilisere den.

Pass på at spilene vender fra deg når du flyr dragen.
Pass opp for luftledninger!



Dragepinata

Utstyr: Dragepinata, godteri, speiderskjerf og sverdene barna surret tidligere. Bruk godteri hvor hver bit er innpakket, siden dette faller ned på bakken.

En morsom aktivitet lørdag kveld kan være å la barna få kjempe om godteriet mot en dragepinata, med bind for øynene.

Pinataen fylles med godteri og heises opp i et tre eller en krok i taket. Dersom man lar tauet fra dragen gå via grenen eller kroken og ned igjen, kan man via tauet styre høyden litt etter høyden på barnet, og også gjøre det vanskeligere å nå den, ved å trekke den opp og ned mens barna slår etter den.

Hvert barn får speiderskjerfet for øynene og med sverdet sitt skal de etter tur forsøke å slå på dragen til innholdet kommer ut.

På internett kan man finne flere butikker som selger ferdige pinataer i form av drager. Et eksempel er festmagasinet.no. Bildene under er hentet derfra.



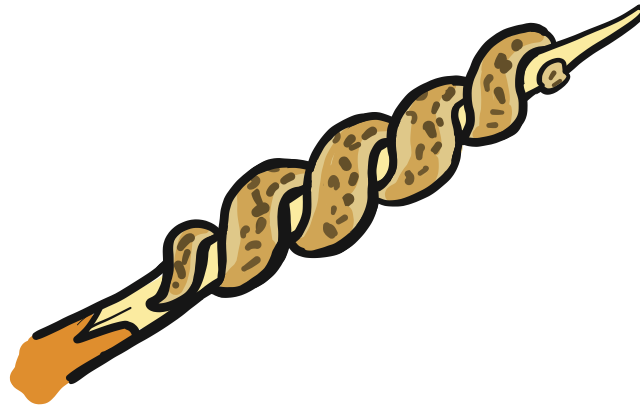
Godteriet til lørdag kveld finnes i magen på dragen!



Pinnebrød

Du trenger:

- 2 kopper mel
- 1 ts bakepulver
- litt salt
- 2 ss sukker
- vann



Bland ingrediensene og spe med vann eller melk til du får en passe fast deig. Den skal ikke være klissete. Rull deigen til en pølse og tvinn den rundt en pinne. Jo tynnere pølsa er, jo jevnere stekt blir pinnebrødet. Snu pinnen over glørne slik at brødet blir jevnt stekt.

Pinnebrødet kan varieres på flere måter:

- Med mindre sukker, skinke, basilikum og soltørkettomat i deigen
- Med gurkemeie og rosiner i deigen (lussekatter)
- Med sukker og kanelblanding på før grilling
- Uten sukker i deigen og med grovt mel og frø
- Med syltetøy på det ferdige brødet



Pizza på bål

Utstyr:

- Grillklype (lurt, men ikke nødvendig)
- Aluminiumsfolie – tykk type, ca 30 cm per person
- Ostehøvel
- Smør
- Pizzadeig og fyll

Fyll: F.eks. Pølsebiter eller kokt skinke, mais, sopp, ost, ketchup eller tomatpuré.

Pizzadeig:

Lages av mel, vann litt salt og helst pizzagjær (da blir den smidigere og lettere å strekke). Begynn med 1 liter vann (*lunkent hvis deigen skal brukes snart, kaldt om den skal brukes om flere timer*), 2 liter mel og 1 pk gjær. Rør inn mer mel til deigen er passe.

Slik gjør du:

Ta et stykke aluminiumsfolie og smør det godt med smør der deigen skal være.

Ta en passe klump med deig, kna den godt og klapp den og da den flat, jo tynnere jo bedre. Ta på ketchup eller tomatpuré. Legg på fyllet og skiver med ost på toppen.

Smør litt smør på toppen av osten, slik at ikke all osten henger fast i folien.

Brett sammen folien og krøll godt i alle åpninger. Legg pakken i bålet. Bruk grillklypen eller to pinner og snu pakken ofte. Det vil avhenge av varmen i bålet hvor lenge pakken må ligge, men sjekk den etter 6-8 minutter.



Tomatsuppe på stormkjøkken

Speidergruppene har ofte flere stormkjøkken dere kan bruke. Ved å la hver patrulje få sitt stormkjøkken blir alle aktivisert i matlagingen. Skal maten bæres langt er det nok enklest å bruke posesuppe, ellers vil vi anbefale å bruke hermetiske, hakkede tomater som utgangspunkt.

Oppskrift ved bruk av pose:

Rør ut pulver og vann.

Når det koker tilsettes ca 1,5 dl makaroni.

Kok etter anvisning på suppe og makaronipakke.

Pølsene skjæres i biter, ca en liten middagspølse per barn. Pølsebitene has i suppen mot slutten av koketiden, og skal koke bare ett par minutter, slik at de blir gjennomvarme.

Ved bruk av tomatbokser:

- 1 boks hakkete tomater.
- 0,5 liter vann. Ikke bruk mere vann enn at dere får plass til resten av ingrediensene i gryten.
- 1 buljongterning. (Husk at den kan inneholde gluten.)

Når det koker tilsettes ca 1,5 dl makaroni. Kok etter anvisning.

Pølsene skjæres i biter, ca en liten middagspølse per barn. Pølsebitene has i suppen mot slutten av koketiden, og koker bare ett par minutter, slik at de blir gjennomvarme. Resultatet blir mer grøt enn suppe, men da metter det godt.



Trefjøl er flotte skjærebrett og en godt vasket speiderkniv er god å dele pølsene med.



Noen kan lage kvister til vispen, mens andre kutter pølser. Det kan også gjøres slik at alle finner en kvist hver som surres til patruljens visp. Det kan ta litt tid å finne myke finne kvister som egner seg til å bøyes.

Gi gjerne barna en gulrot i tillegg.

Sjokoladebanan

En dessertklassiker!

Ta en banan og skjær et snitt på langs på innsiden av bananen. Stikk inn sjokoladebiter og pakk bananen inn i aluminiumsfolie. Stekes i noen minutter i glørne i bålet, og spises så med skje. Mmmmmm!!



Grillspyd

En enkel lunsj eller middagsrett er å lage grillspyd. Barna kan være med og forberede ingrediensene og legge dem i boller eller poser.

Forslag til ingredienser til grillspyd:

- Pølsebiter
- Kjøttboller
- Paprikabiter
- Osteterninger
- Løkbåter
- Andre grønnsaker

Forslag til flere matretter på bål og stormkjøkken finner du i *Aktivitetsbanken* på **kmspeider.no**