

Kompendie – Det udvalgte folk

Seniorkursus Vork – Efteråret 2018

Instruktører:

- Stine Berg Sørensen, stinebergsoerensen@gmail.com
- Signe Randorff, signerandorff@hotmail.com
- Anders Jørgensen, andejo@outlook.com

Resume af gruppen

Gruppen var en udfordringsgruppe med et forkyndelsestema. Deltagerne i gruppen gennemlevede de udfordringer forskellige personer i biblen har gennemgået, både i det gamle og det nye testamente.

Vi har samlet nogle aktiviteterne til jer i dette kompendium, som vi håber, at I kan gøre brug af ude i jeres kredse. Hvis I mangler noget, så må I endelig skrive, så ser vi om, vi kan finde ud af det. Tusind tak for et fantastisk efterår.

Vork-hilsner fra Anders, Stine og Signe



Indholdsfortegnelse

Babelstårnet	3
Jacob og Esau	3
Løb med de 10 plager	5
Noahs ark	6
David og Goliat	6
Forsvundne får	8
Helbredelsesløbet	9
Missionsleg	11
Jonas og hvalen	12
Bilag 1	14
Bilag 2	15

Babelstårnet

En øvelse med lego og sprogforvirring

Materialiste

- Legoklodser til at danne det antal figurer du ønsker deltagerne skal lave.
- En trinvis instruktion i, hvordan tårnet skal bygges, oversat til mange forskellige sprog (Bilag 1)

Forberedelse

Før aktiviteten skal man have skrevet en trinvis instruktion, til at opbygge en legofigur. Banen deltagerne skal løbe på, skal naturligvis være udvalgt.

Selve aktiviteten

Del gruppen i 2 hold eller mere, afhængigt af hvor stor gruppen er eller hvor udfordrende opgaven skal være.

Hvert hold skal nu bygge en legofigur ud fra en udleveret instruktion. Deltagerne må nu tage en legoklods af gangen og løbe ud til deres legoplade, og placerer klodsen, der hvor instruktionen siger de skal. I bedste babelstårn stil, er instruktionerne desværre blevet oversat til alle mulige forskellige sprog, så deltagerne må enten gætte sig frem, eller forsøge at bruge google translate/andre oversættelsesmetoder.

Hvad deltagerne ikke ved er, at alle grupperne bygger den samme figur. Til slut er det spændende og se, om figurerne er ens, og hvem der er kommet tættest på.

Husk:

- Brug flere sprog, således at hver klods der placeres, kræver et nyt sprog (se bilag 1).
- Placer grupperne væk fra hinanden, så de ikke gennemskuer, at det er den samme figur, og så de ikke hjælper hinanden.
- Placer pladen, hvor figuren skal bygges, så langt væk, at man ikke bare lige kan råbe ned til holdet.
- Sørg for, at der kun løber en fra holdet af gangen.

Jacob og Esau

Gruppen er nødt til at flygte, fordi de har prøvet at snyde og tilrane sig noget, de ikke har fortjent. Under flugten til sikkerhed skal de lave med. Da man risikerer at blive fanget, hvis man står for meget stille, ar madlavningen nødt til at foregå i bevægelse.

Materialeliste

- Platform med fastskruede trangiaer, der kan bæres.
- Ingredienser til madlavning
- Køkkenredskaber til madlavning
- Gas til trangiaer (aktiviteten bør af sikkerhedshensyn ikke udføres med spritbrændere.
- Kort med indtegnet rute

Forberedelse

Instruerer deltagerne i sikkerheden. Forbered posterne der kommer undervejs.

Selve aktiviteten

Deltagerne skal lave aftensmad imens de går en rute. D.v.s. at de skal bære rundt på trangiaerne, imens de tilbereder mad. Dette kan gøres, ved at have skruet trangiaer fast på en bærelignende anordning, så de der bærer trangiaerne ikke kommer for tæt på brænderne og de varme gryder. Imens de går skal holdet skære grøntsager, svitse kød, etc. Holdet skal desuden have spist undervejs.

På ruten er der forskellige poster, som holdet skal nå frem til inden for bestemte tidsgrænser. Ved de første poster udleveres nogen af ingredienserne (husk at rækkefølgen skal give mening i forhold til madlavningen, så kartoflerne eller pastaen ikke først udleveres 20 min. før aktiviteten slutter). Hvis deltagerne kommer for sent til posterne får de enten ingenting udleveret, eller de får kun udleveret en reduceret mængde.

Husk:

- Sikkerhed frem for alt. Trangiaerne skal stå fast, så der ikke pludseligt vælter kogende vand ud på en deltager.
- Løbet er sjovest med bemandede poster undervejs.
- Sværhedsgraden øges, hvis holdet ikke kender hele ruten fra starten, men får udleveret den næste posts placering og det næste ankomsttidspunkt ved hver post.

Løb med de 10 plager

Deltagerne er blevet fanget som slaver i Egypten. For at slippe dem fri har Gud nedkaldt de ti plager over Egypten. Desværre er deltagerne også nødt til at overleve plagerne, for at slippe ud.

Materialeliste

- 1L vand/sodavand pr deltager
- En fluesmækker pr deltager
- En bordtennisbold pr deltage
- Opstillet forhindringsbane til fluesmækkerposten
- Et æg pr deltager
- Opstillet forhindringsbane til byldeposten
- En isklump pr deltager /tager ca et døgn at lave, så forberede denne del i god tid).
- En levende græshoppe pr deltager. Jo større jo bedre
- Et mørkt rum
- En kunstig lort
- Evt ægte lort til at sprede lugt
- En ting pr deltager til at fiske op af den kunstige lort.

Selve aktiviteten

Løbet er alle mod alle. Forslag til poster:

- Vand til blod: Blodet skal ud af vores land - og derfor skal de drikke en liter blod/saftevand for at komme videre. 1-1,5 liter. Kan gøres sværere ved at bruge rød sodavand.
- Myg/bremser/frøer: Med en fluesmækker skal man vifte en bordtennisbold gennem en lille forhindringsbane. Kun fantasien sætter grænser.
- Pesten/ Bylder: En forhindringsbane hvor deltageren har fået en byld/æg på hænderne og skal gennemføre banen hurtigt. De giver ikke minus hvis ægget går i stykker. Jo flere forhindringer hvor deltagerne skal bruge sine hænder, des sjovere
- Hagl: Deltageren får udleveret en kæmpe isklump, hvori der er indfrosset en ting. De skal nu smelte tingen ud, uden at smadre isterningen.
- Græshopper: Levende græshopper i baderummet, de skal finde en bestemt og sige, hvilket bogstav, som står bag på den. Alternativt skal de bare fange en græshoppe og tage den med ud til den postansvarlige.
- Mørke: Træder ind i et mørkt rum , hvor de lugter af lort (anskaf evt. en hæstepære for lugtens skyld). Hesten er kommet til at spise noget, som de gerne vil have tilbage. De skal ind og finde den ting i lorten (af hygiejniske årsager bør man ikke bruge rigtig afføring, hverken fra mennesker eller dyr - lav en klam blanding af hvad du end kan finde i køkkenet og gem de ting deltagerne skal finde heri).

Noahs ark

Aktiviteten gik ud på at deltagerne, ligesom Noah, skulle bygge en ark og vælge ud fra deres samlet baggage hvad de ville have med ombord.

Materialeliste

- Kanoer
- Rafter
- Besnøringsreb
- Plader
- Skruer
- Skruemaskine
- Redningsveste
- Padler

Forberedelse

Instruerer deltagerne i sikkerhed på vandet.

Selve aktiviteten

Aktiviteten gik ud på at bygge en tømmerflåde, hvor tre kanoer var det flydende element i konstruktionen. Herefter sejlede vi ude på vandet i en lille lukket sø, hvor vi spiste frokost ombord på tømmerflåden.

David og Goliat

Aktiviteten gik ud på at deltagerne skulle kæmpe mod Goliat, ligesom David engang havde gjort det med en slangebøsse.

Materialiste

- Luftgevær + Hagl + Balloner (eller noget andet man kan skyde efter)
- Slangebøsse
- Skeer
- Murerbaljer + Mugs
- Halve rør
- Murerspande
- Vandballoner

Forberedelse

Sætte poster op og grave en slangebøsse ned.

Selve aktiviteten

- En uoverskuelig opgave, som man skal løse med midler, der ikke er tilstrækkelige. Hele gruppen er sammen rundt på løb til en række små opgaver:
 - a. Skyde til måls: Med luftgevær. Enten kan du skyde med geværet og ramme tingen, misser du skal der løbes en lang rute eller du kan vælge ikke at skyde og dermed løbe en kort rute og vælte tingen.
 - b. Murerbalje: Du skal fragte en murerbalje med vand fra et sted til et andet. Du kan gøre det hurtigt og bruge mullerne - eller vente på at de har fjernet noget af vandet via. mugs.
 - c. Grav et hul: Deltagerne får af vide at slangebøssen er gemt på en af følge lokationer (lokation 1, 2 og 3). Enten kan deltagerne løse en koden om hvilken lokation slangebøssen er gravet ned på og grave den op eller også kan de bare løbe ud til de tre lokationer og begynde og grave. Når man først er løbet ud til en lokation, må man kun grave på lokationen eller løbe retur. Løber man retur, må man ikke løbe ud igen. De tre lokationer, ligger langt væk fra hinanden, og man kan derfor ikke se om de andre finder slangebøssen.
 - d. Fragte vand: Deltagerne skal fragte vand fra et sted til en andet. De får udleveret et halvt rør pr mand, som de må bruge. Enten kan de løbe hver især, eller lave en rende sammen som de kan fragte det igennem.
 - e. Slingen: Deltagerne skal kaste vandballoner mod Goliat, når de har fyldt vandballonerne op skal de fragtes hen til slyngen. Der er to ruter. På den korte rute skal deltagerne kaste ballonerne fra mand til mand - på den lang rute skal deltagerne løbe stafet frem og tilbage og ikke kaste vandballonerne.
De vælger selv, hvilken rute, tager bruger.

Forsvundne får

Denne aktivitet gik ud på at deltagerne skulle finde en masse poster som var et symbol på nogle får.

Materialeliste

- Poster
- UV lygter
- Perler
- Kort

Forberedelse

Sætte poster op og tegne kort over posterne.

Selve aktiviteten

Aktiviteten går ud på at deltagerne deles i to hold og får udleveret et kort og en uv lygte. Ved at lyse på det udleveret kortet kan deltagerne se hvor posterne er. Når deltagerne så løber ud til posterne hænger der et nyt kort som indikere hvor fårene er, dog er nogle af fårene der ikke længere, da de har "flyttet" sig (posterne er ikke hængt op). Når de så løber ud til et af fårene hænger der er perle som de skal tage med retur, og kan nu løbe videre til et af de andre får eller retur til en af posterne hvor man kan se hvor fårene er henne.

Helbredelsesløbet

Holdet er samlet som gruppe. Og en række personer har en handicap. Det gælder om for hele gruppen at få helbredt de forskellige handicaps i gruppen vha poster.

Materialeliste

- To bære
- Gaffatape + Grillhandsker
- Blindebriller + Papir + blyanter
- Høreværn + Baljer med vand
- Modellervoks
- Hegnspæle + Afspærringsbånd
- Spader til at grave et stort hul + Snorkel + Dykkerbriller +Pressing

Forberedelse

Grav et stort hul og sæt poster op.

Selve aktiviteten

Holdet skal samlet rundt til en række poster, og løse nogle opgaver. Ved hver post er der en opgave, som en eller flere fra holdet skal løse, hvis dette lykkes, får personen eller personerne sit helbred igen.

Indhold:

- Forskellige roller til deltagerne:
 - Død: Skal bæres på en bære
 - Lam: Skal bæres på bære
 - Spedalsk: Kan ikke bruge sin hænder
 - Besat: Må kun gå baglæns
 - Blind: Kan ikke se
 - Hørelsen: Kan ikke høre
 - Normale:
- Poster:
 - De blinde: Tegn og gæt → De blinde tegner de andre fra holdet skal gætte hvad det er
 - De døve: Syng en sang → De døve skal synge med hoved under vand og de andre fra holdet skal gætte hvad de synger
 - De spedalske → De spedalske skal bygge noget i modellervoks og de andre fra holdet skal gætte hvad det er
 - De besatte → De besatte skal gå igennem en bane, der er nogle ting, som vedkommende ikke må ramme ind i. Og de andre skal guide personen

- De lamme → De lamme skal igennem en forhindringsbane ved at de andre fra holdet løfter personen
- De døde → De døde skal begraves



Missionsleg

Materialeliste

- Hegnspæle
- Tuscher: fire farver (rød, gul, grøn, blå)
- Genstande: perler, klips, post-it, klodser
- Udprint af bankoplader + figurer (se bilag 2)

Beskrivelse af aktiviteten:

- Deltagerne får givet en bankoplade, med 49 felter med forskellige ansigter på
- De arbejder individuelt.
- De får givet et mønster, som de skal lave på bankopladen, ved at løbe rundt til hegnspæle med ansigter på.
- Udover at finde det rigtige ansigt, så er hvert mønster i en speciel farve. Så deltagerne skal både finde det rigtige ansigt OG farve for at de bliver godkendt
- Ved hver hegnspæl er en mærkat med hvilket ansigt, sammen med en farve: gul, grøn, rød, blå. Der er en tusch med den pågældende farve, ved hvert ansigt.
- Så de streger på bankopladen, den **farve**, som er på **mønsteret**, og tager desuden en genstand, som indikerer **ansigtet**.
- Det gælder om at gruppen skal samle flest ind - men også om at blive den person, som fik flest individuelt - vedkommende bliver hædret på vejen ind til Jerusalem

Jonas og hvalen

Materialer:

- Afspærringsbånd
- Hegnspæle
- Brænde
- Økse
- Huggeblok
- Tændstikker
- Avispapir
- Vand

Indhold:

- Deltager bliver vækket af Gud (Halleluja). Han er vred - han synes ikke, at de har tjent ham godt nok. Når Gud er gået, bliver vi enige med dem om, at vi hellere på flygte fra Gud (lig Jonas). Vi flygter væk fra bakken - og på hestebakken bliver vi fanget i Hvalens Bud - Gud taler til os og fortæller, hvad der er sket.
- Vi skal have hvalen til at nyse, og det gør vi ved at irritere den - vi skal tænde et bål og røgen fra den vil gøre, at vi kan slippe ud.
- Deltagerne skal hurtigst muligt tænde et bål på et græsstykke (højest oppe)
- Alle materiale, som man skal tænde bålet med ligger nede af bakken forskellige steder. De forskellige ting er smidt ud forskellige steder i hvalens tarmsystem, så man skal løbe i mindre gange frem og tilbage for at nå frem til tingene.
- Efter et vist tidsrum (5-7 min.), så kommer der vand ind i hvalen, da den åbner munden, og bålet på toppen vil blive overhældt med vand.
- Deltagerne må alle løbe rundt i tarmsystemet, men der kan kun være plads til én person i gangene og 2-3 personer i små rum undervejs, og de må kun fragte én ting af adgangen. Hvis nogen ikke overholder reglerne (løber med flere ting eller flere personer i gangen) så bliver bålet også overhældt med vand.



Bilag 1

Den guddommelige opskrift på en genvej ind i himlen (oversat version, der udleverestil deltagerne)

1. Vendoseni bllokun e verdhë në këndin e poshtëm të majtë.
2. Prendi il blocco blu su due volte sei punti. Mettilo in modo che copra il blocco giallo, e il resto punti verso nord.
3. Laita sininen litteä solmu niin, että se peittää sinisen lohkon uloimman 2 ternin. Se ei saa ylittää keltaista pintaa
4. Neem een groene twee keer twee blokken en leg deze op de figuur zodat deze de twee op het oosten gerichte vierkanten van blok nummer twee bedekt die niet bedekt zijn door een platte blauwe steen
5. Placez le petit bloc noir sur la figure de façon à recouvrir le dernier bloc bleu, qui était le numéro deux.
6. Cuir an clog gorm is lú ar an bhfigiúr agus mar sin clúdaíonn sé clog dubh agus glas chomh fada ó dheas agus is féidir.
7. Stavi dugu bijelu boju na dva istočna kvadrata zelenog zvana tako da drži tri polja iza zelenog.
8. Angkat gambar sepenuhnya dari pelat dan putar sembilan puluh derajat sehingga blok merah rata mengarah ke barat dan putih ke utara.

Den guddommelig opskrift på en genvej ind i himlen – dansk version

1. Sæt den gule klods i nederste venstre hjørne.
2. Tag den blå blok på 2 x 6. Sæt den på den gule, så hele den gule klods er dækket og resten peger mod nord.
3. Sæt en blå flad klods på, så den dækker de yderste 2 tern af den blå klods. Den må ikke overlappe den gule
4. Tag en grøn to gange to klods og sæt den på figuren, således at den dækker de to østvendte felter af klods nummer to, der ikke er dækket af en flad blå klods
5. Sæt den lille sorte klods på figuren, så den dækker det sidste af den blå klods, der var nummer to
6. Sæt den mindste blå klods på figuren, så den dækker både en grøn og en sort klods, så langt sydpå som muligt.
7. Sæt den lange hvide på de to østligste felter af den grønne klods, så den stikker 3 felter ud over den grønne.
8. Løft figuren af pladen og drej den halvfems grader, så den flade røde klods peger mod vest og den hvide mod nord.

Bilag 2



