

Kompendie – Hvor går grænsen?

FDF Seniorkursus Vork – Efteråret 2022

Instruktører:

- Maria Ladeoged Eriksen, marialeriksen@gmail.com
- Ida Marie Beck, idamariebeck@gmail.com
- Sofie Paarup Thomasen, paarupthomsen@hotmail.com

Resume af gruppen

Formålet med gruppen “Hvor går grænsen” har været at undersøge grænser, både deltagernes individuelle grænser men også fællesskabets fysiske og psykiske grænser. Vi har gennem forskellige aktiviteter, udfordringer og refleksion udforsket grænselandet. Aktiviteterne har bestået af alt fra at skulle stå på en scene og performe foran andre til at blive presset på søvmangel og fysisk udholdenhed.

Deltagerne har oplevet og reflekteret over, hvordan de reagerer i pressede situationer og hvordan det påvirker gruppedynamikken, når man på skift er udfordret. De har oplevet hvor vigtig god og ærlig kommunikation er for samarbejdet i en gruppe.

Gruppen har lagt vægt på vigtigheden i at lære sine egne grænser at kende, at mærke efter om en udfordring reelt er grænseoverskridende og man skal sige nej, eller om det er et sted man kan rykke sin grænse og sige ja.



Indholdsfortegnelse

Escaperoom	2
Dilemmaspil	3
Nordkorea	4
Teaterlege	5
Tør du?	6
bilag 1 - dilemma	7
bilag 2 - Nordkorea	9
bilag 3 - Tør du?	10
bilag 4 - Escaperoom	14

Escaperoom

Escaperoom kina style

Materialeliste

Alle materialer der skal bruges, står i escaperoom-arbejdsplanen og det print der skal bruges, er vedhæftet og næsten printerklar. Se bilag

Forberedelse

Den lille røde printes ud og laves til en lille bog med rødt omslag og er den bog, som man skal bruge en del for at kunne løse escaperoomet.

Ting til escaperoom printes og hænges op i et lokale

Noter

Hvis man ikke helt kan følge tråden, så er man selvfølgelig altid mere end velkommen til at freestyle og bruge bidder af escaperoomet. Det nemmeste er at starte med slutningen og så arbejde sig tilbage mod starten af escaperoomet, så man ikke mister nogle tråde.

Dette escaperoom kræver en person, som går inde i rummet samtidig med, at nogle løser det, da der skal gemmes nogle ting på personen (kimono, hat, vifte med bl.a. nøgle).

TIPS:

Steder der manglede clues:

Kattenes øjenfarve

At der var indhold i nogle af gummixænderne

I kommer til at skulle lave en blå nipnapper. Find evt. vejledning på nettet. Når i har lavet den og tegnet tegnene ind, så kan i se om i ikke kan kopiere tegnene over på et ufoldet stykke papir, så man ikke kan følge folderne.

Held og lykke med det!

Dilemmaspil

Deltagerne hører en række udsagn og skal så placere sig ift. "grænsen". de kan placere så "lige på grænsen", "over grænsen" og "under grænsen". Undervejs diskuteres deres valg.

Materialeliste

- Udprintede dilemmaer (se bilag)
- Noget til at markere en grænse

Forberedelse

Print dilemmaer og lav en grænse

Selve aktiviteten

Instruktør læser udsagn op én efter én. Deltagerne skal så placere sig ift. "grænsen". de kan placere så "lige på grænsen", "over grænsen" og "under grænsen" alt efter hvordan de har det personligt med udsagnet. Instruktør spørger hvorfor deltagerne har placeret sig, som de har.

Nordkorea

Diktatorleg

Materialeliste

- 1 l fløde
- Sakse
- 3 løg
- 3 dåser
- 3 glas
- vand
- 3 skovle
- målebånd
- 3 glas med sild
- øglefødde
- Hvidløg
- 3 A5-ark
- 3 dåser makrel
- Printede udfordringer (Bilag)

Forberedelse

Find materialer frem og print udfordringer

Selve aktiviteten

Deltagerne deles i grupper af tre. I hver gruppe vælger de i fællesskab en diktator. Diktatoren får udleveret en kuvert med udfordringer i. Diktatoren trækker en udfordring og skal nu diktere hvem af de øvrige gruppemedlemmer der skal udføre opgaven. Nægter diktatoren at diktere får gruppen -5 point. Nægter den udvalgt person at udføre opgaven får gruppen -2 point. Udfører personen opgaven får gruppen 3 point. Accepterer personen udfordringer men fejler i udførelsen af den, får gruppen -3 point.

Teaterlege

Fartpatruljen: Et par spillere er ude at køre i en bil. De bliver stoppet af Fartpatruljen (en motorcykelbetjent). Passageren bliver sendt udenfor døren, mens publikum bestemmer grunden til at de kørte for hurtigt. Føreren gentager publikums forklaring til betjenten. Passageren hentes herefter ind og afhøres af betjenten. Bag ryggen på betjenten forsøger føreren at mime "sin" forklaring til passageren, og spillerne forsøger på denne måde at få deres forklaringer til at stemme overens.

Big booty: Se forklaring af legen her: <https://www.youtube.com/watch?v=YkTzQsgsUoE>

Hik hak huk: Se forklaring af legen her: <https://www.youtube.com/watch?v=GfGkAZBTZj8>

7 gode grunde: Alle står i en rundkreds. En starter med at sige fx: "7 gode grunde til at spise en stor laks" (det kunne være 7 gode grunde til at gøre hvad som helst). Personen til højre skal nu komme med 7 gode grunde til at spise en stor laks. Undervejs tæller gruppen grundene sammen, så efter den første grund råber gruppen i kor "1" så "2" osv.

Bunny bunny: Alle står i en rundkreds og klapper i takt. Bunny sendes nu rundt i rundkredsen. Det gøres ved at en person laver kaninfingre ind mod sig selv og siger "bunny bunny" til rytmen, og derefter retter kaninfingrene mod den person bunny skal sendes videre til. Sådan sendes bunny rundt i rundkredsen. Legen kan udvides med bornholmerure, illere mm.

Tør du?

Deltagerne kan trække en masse grænse udfordrende opgaver som enten skal løses alene, i par eller hele gruppen, når en opgave er løst får man point

Materialeliste

- Printede opgaver (se bilag)
- Mikrofon + soundboks til gården
- Print af tekster til "stor mand" + "lad det ske"
- A4-papir + farveblyanter [plakat]
- Sakse [hårtot]
- Papir + blyant [digt + andre udfordringer]
- Melorme
- Hat
- 10 x A5-papir
- Død mus + frø
- køkkenvægt
- små poser

Par-opgaver

- Snor [de skal bindes sammen]
- Død mus + død frø

Alle-opgaver

- 9 voksenbleer
- Bøtte til spyt
- Print af sang

Forberedelse

Print og klip alle opgaver. Fordel i forskellige skåle alt efter hvilken kategori de hører til. Find materialer frem.

Selve aktiviteten

Man kan starte med at lave "alle"-aktiviteterne sammen eller man kan lave dem undervejs som afbræk fra de andre opgaver. Deltagerne kommer og trækker opgaver enten individuelle eller par opgaver. Derudover får alle deltagerne en unik individuel opgave, som giver mange point, hvis den løses. Denne opgave er hemmelig. Tidsrammen er fleksibel, men det er fedest at have god tid!

bilag 1 - dilemma

Dilemmaer:

Du er til fest og kysser med din ven/venindes eks-kæreste

Du aflyser en aftale med din ven/veninde fordi du hellere vil være sammen med en anden den dag

Du ser at resten af kagen fra klassens time bliver smidt ud, så du går hen i skraldespanden og fisker et stykke op da alle er gået

Du skal i biografen og blander bland-selv-slik undervejs kommer du til at smage lidt på varerne, mens ekspedienten ikke kigger

Du er på picnic-tur med nogle venner, og skal pludselig skide helt vildt, så du finder et buskads i parken og får det overstået

Du er på vej hjem fra FDF. Det er blevet mørkt og du har glemt lys til din cykel. Heldigvis sidder der lygter på cyklen ved siden af, så du rapser dem og cykler hjem med lys på cyklen.

Dig og din gruppe skal holde oplæg om klimakrisen i skolen idag, men du orker det virkelig ikke, så du lyver og skriver til de andre at du er blevet syg og bliver hjemme.

Du har lovet din mor at slå græsset i haven, men du orker det virkelig ikke, så du betaler din lillebror 30 kr for at gøre det for dig.

Du skal til fest og du har lovet dine forældre at du ikke drikker mere end de 6 øl de har givet dig med, men til festen går du helt amok i shots og du bliver så fuld at du bliver nødt til at ringe til dine forældre, for at de kan komme og hente dig

Det er fredag og du køber bland-selv-slik i Brugsen. Da slikket skal vejes, løfter du lidt på posen, så prisen bliver mindre end den burde være.

Du låner din søster/brors trøje og kommer til at smide den væk da hun/han spørger efter den, siger du at du aldrig har lånt den og ikke ved hvor den er blevet af.

Du sidder på en cafe og spiser nachos med en ven/veninde. Da du kommer hjem kommer du i tanke om at i har glemt at betale. Du tænker fedt, det var en billig omgang nachos.

Du er til en fest og ser pludselig at din venindes kæreste kysser med en anden. Du skynder dig at tage et billede og sender det til din veninde.

bilag 2 - Nordkorea

Skal kysse diktatorens fødder
Byg et højt tårn for diktatoren (det højeste tårn får 2 ekstra point)
Skal smide en tøjgenstand
Skal drikke en en kvart liter fløde (gruppen får to minuspoint hvis mælken ikke drikkes)
Syng en hyldestsang til diktatoren
Skal fodre den anden med et løg
Skal fylde en dåse med tis (gruppen med mest tis får to point)
Fremsig et digt for diktatoren
Hæld et glas vand udover den anden
Grav et stort hul (gruppen med det største hul får 2 point)
Giv den anden en lussing
Bær diktatorens ting resten af vejen
Klip en tot hår af (mindst 4 cm/eller til bund)
Skal have stripset hænder eller fødder sammen (hvis det løsnes inden de kommer ud af Nord Korea er der 2 minuspoint)

Drik væsken fra et glas sild
Skal afgive sin sovepose i nat
Skal spytte den anden i ansigtet
Skal tage bukserne af indtil de er ude af Nord Korea
Skift sko ud med øglefødder indtil i kommer ud af Nord Korea
Spis et fed hvidløg
Spis A5 ark
Skal give den anden lussinger med sild
Skal sutte på den andens tæer
Skal fodre den anden med en hel dåse makrel

bilag 3 - Tør du?

Individuelle opgaver kan løses flere gange

Opgave	Regler	Point
Snig dig ind på et indeværelsestoalet og gå på toilettet uden at skylle ud.	Tag en selfie Du må ikke blive opdaget	3
Syng Stor Mand i mikrofon i gården	Point for indlevelse	1-3
Lav en plakat med et vigtigt budskab og hæng den op i spisesalen.	Du må ikke blive opdaget	2
Klip en tot hår af	Point for hvor lang totten	3-5

	er ifht. din hårlængde	
Dyp håret i søen	Point for hvor meget hår der kommer under vand.	3-5
Hæld vand på dine bukser, så det ligner du har tisset i bukserne.	Point for hvor godt det ligner. Vi vurderer.	4
Hug én kævle i 10 stykker. Få en smed til at godkende det og bring de 10 stykker tilbage til os.		2
Spis græs og sig som en ko		3
Skriv et digt hvor du beskriver en pinlig episode du har oplevet		3
Bevæg dig som en orm fra spisesalen og ud på den anden side af gården.		2
Spis melorme uden at bruge tænderne (de skal gumles, suttes, mases eller lignende.)	Må ikke bare sluges. Vi godkender.	2
Gå med en flot hat resten af dagen.		5
Hold den døde mus i 30 sek		4
Hav den døde frø i ansigtet i 30 sek.		5
Spis et halvt a4 ark		3
Bind så mange snørrebånd sammen du kan	point for hvert par sko du har bundet sammen	
Gem dig i en skraldespand indtil nogen finder dig		4
Find 10 mennesker og spørg om de vil være din ven. Kom med gode argumenter for hvorfor du er en god ven. Få deres underskrift, når de har indvilliget i at være din nye ven		4
Gå rundt om bygningerne og kig ind ad vinduerne indtil nogen spørger dig hvad du laver (IKKE INSTRUKTØRFLØJEN)		3
Læg dig på lur og udspioner en anden gruppe. De må ikke opdage dig i 10 minutter.	Kom tilbage og rapporter hvilken gruppen det var og hvad de har lavet i den tid du har kigget på dem	3
Stil dig ud på boldbanen og skrig alt hvad du kan i 30 sekunder		2

Unikke individuelle opgaver

Opgave	Regler	Point
Overbevis en smed om at du har stoppet et toilet	Du skal få smeden helt med hen til et toilet før du afslører at det ikke er rigtigt	5-10
Overbevis en medarbejder, som du ikke kender, om at du har en gave til dem. Få personen til at gå hele vejen med ned til bålhytten, hvor du kigger i din taske og "opdager" du har glemt den.	.	5-10
Bild kursuschef Amalie ind at du har ridset hendes bil ved en fejl.	Du skal få hende helt med hen til bilen før du afslører at det ikke er rigtigt	5-10
Spørg Emilie (smed) om en graviditetstest.	Du skal få hende til at undersøge sagen yderligere og være på vej til enten selv eller få en anden til at køre efter testen.	5-10
Sæt dig ind i instruktørcaféen og sid der i 5 min. Hvis du sidder der kortere tid, så får du ingen point.		5-10
Overbevis en af FFGUM drengene om at du har et crush på ham.	Vi vil høre ham snakke om det om aftenen til instruktørmøde.	5-10
Gem dig i Halle og forskræk en smed. PAS PÅ DE IKKE STÅR MED FARLIGE REDSKABER!		5-10
Overbevis en medarbejder om at du har slået håndledet og tror den er forstuvet, så du har brug for en forbinding. Hvis de prøver at få dine instruktører til at tage sig af det, så find på en undskyldning for, hvorfor vi ikke vil tage os af det.	Du skal komme tilbage med forbinding på håndledet.	5-10
Få lavet et photoshoot med Kyed. Du skal fortælle ham at du virkelig gerne vil.	Point for at få taget billederne	5-10

Par-opgaver

Opgave	Regler	Point
Byt alt tøj undtagen undertøj.	Jo flere tøjdele der byttes, desto flere point gives.	4
Børst tænder med hinandens tandbørste		4
Lav en koreografi til en dans og fremfør den ved flagstangen.	Point for skønhed og performance	3
Lav en tiktok/instastory, læg videoen op og tag seniorkursus vork		4
Skriv et digt, hvor I komplimenterer dine instruktører	Point for ømhed	1-5
Skriv et nyt vers på "nu går solen sin vej" til Amalie og Emma	Point for ømhed	2-4
Vær bundet sammen under hele næste udfordring		3
Lav dukketeater med den døde mus og den døde frø	Point for storyline	5

Alle-opgaver

Opgave	Regler	Point
Tis i voksenble	Alle for point hvis alle gøre det. Hvis nogen ikke gør det, får de minus point og dem der gør det får flere point	5-10
Få en tåre til at lande på et stykke toiletpapir	den første til at græde får 9 point og så derned af	1-9
Nyseleg	den første til at nyse får 9 point og så derned af	1-9

Bøvse alfabetet - hvis man ikke kan bøvse ryger man ud og får lavest antal point		1-9 point
Kan du huske de andres navne	Efternavn og andre detaljer giver + point	op til 5 point
Stå i rundkreds og skiftes til at synge en linje fra en sang	Deltagerne giver hinanden point fra 1-10	1-10
Saml 1 dl spyt samlet		5 point
Hoppe i søen	Hvem vil gøre det? Klæde om	10
Stå skiftevis på bænk og fald ned		5
Ormen		5
Træstammen		5

bilag 4 - Escaperoom

Escaperoom

Alle materialer der skal bruges, står i escaperoom-arbejdsplanen og det print der skal bruges, er vedhæftet og næsten printerklar.

Den lille røde printes ud og laves til en lille bog med rødt omslag og er den bog, som man skal bruge en del for at kunne løse escaperoomet.

Hvis man ikke helt kan følge tråden, så er man selvfølgelig altid mere end velkommen til at freestyle og bruge bidder af escaperoomet. Det nemmeste er at starte med slutningen og så arbejde sig tilbage mod starten af escaperoomet, så man ikke mister nogle tråde.

Dette escaperoom kræver en person, som går inde i rummet samtidig med, at nogle løser det, da der skal gemmes nogle ting på personen (kimono, hat, vifte med bl.a. nøgle).

TIPS

Steder der manglede clues:

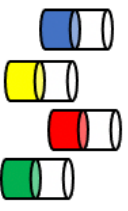
- Kattenes øjenfarve
- At der var indhold i nogle af gummienderne

I kommer til at skulle lave en blå nippapper. Find evt. vejledning på nettet. Når i har lavet den og tegnet tegnene ind, så kan i se om i ikke kan kopiere tegnene over på et ufoldet stykke papir, så man ikke kan følge folderne.

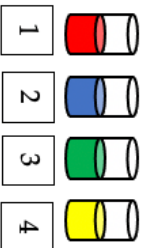
Held og lykke med det!

ESCAPEROOM - SIDE 1 af 3

Glas med farvestof i (står tilfældigt)

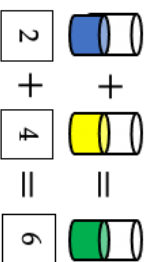


Glas med farvestof i (står i bestemt rækkefølge ud fra ledetråd i "Den lille røde")



Seddell med tal ud for glassene fra 1-4

Opskrift i "Den lille røde":
Glas 2 og 4 skal blandes



Seddell: Brug summen af de to glas der blev blandet (fra banan)

Metalrør med blåt kvadratisk papir med diverse koder på
Papir kan kun tages ud med spisepinde, der ligger ved siden af røret

I "Den lille røde" er der en opskrift på, hvordan nipnapperen laves korrekt, så tallene og tegnene passer

Gemt i en blå kuglepen ligger en vejledning til, hvor man starter på sin nipnapper (starter ved 6 → så 5 → så 8 → så 8 igen [8 er tallet til koden])

(Ledetråden til blå farve er, at papiret er blåt + kuglepennen er blå)

6

8

Rækkefølgen på de fire farvekoder er øjenfarven på kattene på billedet, der hænger på væggen [grøn, blå, rød, gul]

Kodelås med 4 cifre

Andedam med 20 ænder, hvor der er klistret en magnet på toppen og et tal i bunden

Fiskestang ligger ved siden af. Der er opsat rødt spærrebånd: "Adgang forbudt" → man skal fiske ænderne op.

Summen af tallene = 313

Summen af 313 = 7

7

Under tallerkener hvor der har været klam mad på, er der nogle tallerkener med ænder på, nogle med røde cirkler på og en med teksten: "sum af sum", som er ledetråd til, at tallene skal lægges sammen.

2

Inde i 2 af ænderne er der hhv. 1 batteri og en seddel med teksten: "Kig hvor man kigger ud" (ledetråd til 2 bananer, der er gemt udenfor bundet til fiskesnøre tapet fast i vindueskarmen)

På væggen er kinesiske tegn for farver. Sv.t. hvor sedlen viser hen er kinesisk tegn for farven gul

Bag stort Mao-billede på væggen er der skrevet gade med Peter og citronerne (se bilag). Svaret giver 2.

1. lås
Boks med 5 låse
Indeholder UV-lygte uden batteri

SIDE 2

Stort kryds på gulvet

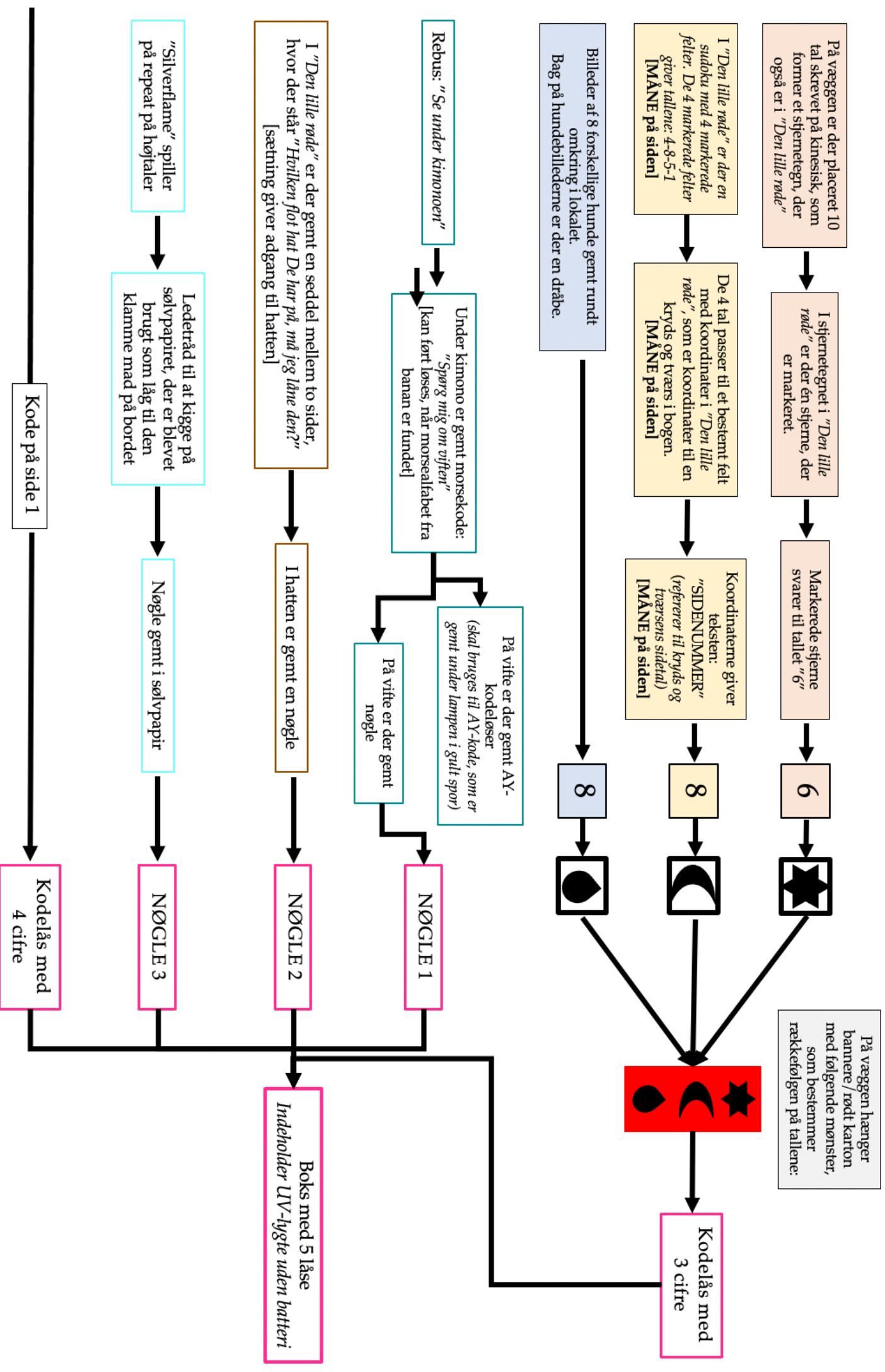
2 bananer hængt fast i fiskesnøre og placeret udenfor:

1. banan: Seddel: "Brug summen af de to glas der blev blandet"
2. banan: Morsealfabet

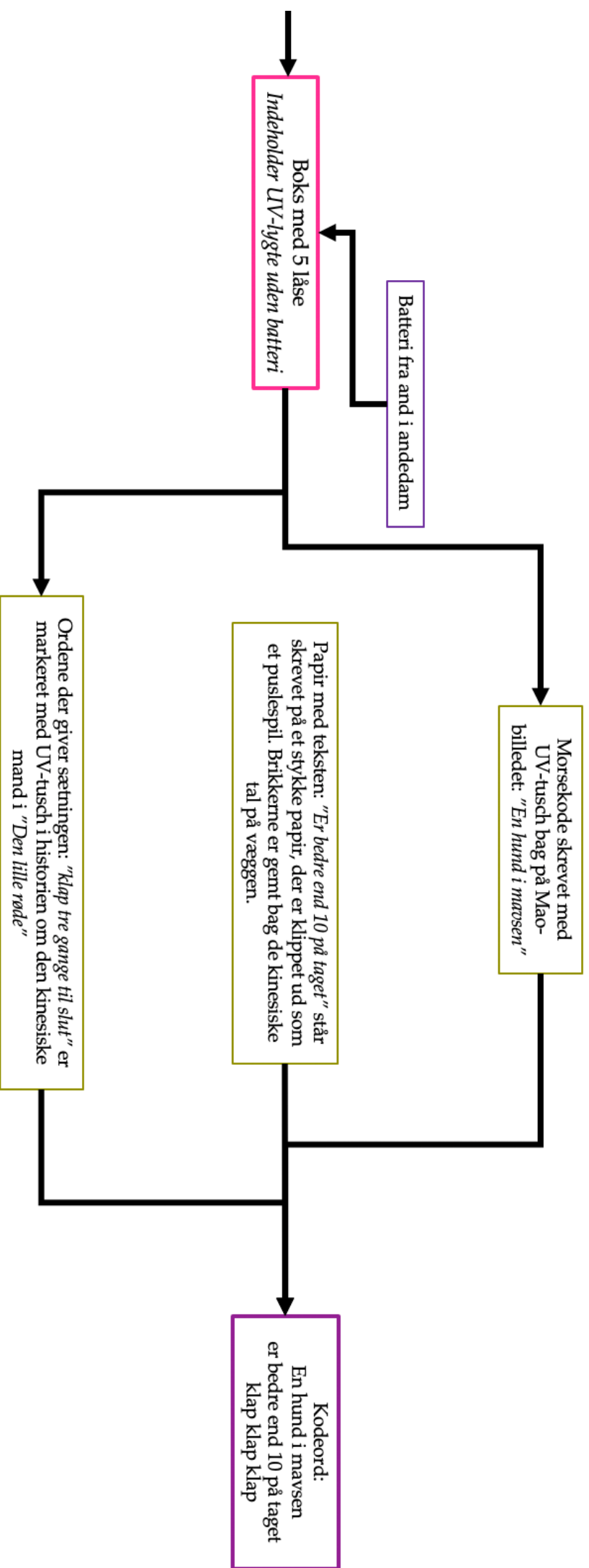
Tekst krypteret med AY-kode gemt under lampe:
"Kig mod døren
Gå tre skridt frem
Gå 2 skridt til højre"
(AY-kodeløser er gemt i viften)

Bag på alle farverne, er der klistret et lille Mao-billede fast, der er identisk til Mao-billede, der hænger på væggen som ledetråd

ESCAPEROOM - SIDE 2 af 3



ESCAPEROOM - SIDE 3 af 3



Print til sort-hvid

Brug summen af de to glas der blev blandet

Kig hvor man kigger ud

4	11	29	5
15	9	34	4
75	12	39	10
14	1	6	7
9	21	6	2

E				T										
I	A			N	M									
S	U	R	W	D	K	G	O							
H	V	F	L	Æ	P	J	B	X	C	Y	Z	Q	Ø	CH

AY-kodealfabet:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Æ Ø Å
Y Z Æ Ø Å A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X

Nox kx fntøn

Fdb hjø øwmåi

Bx omå nfmdøo amåh

Bx oj nfmdøo odg cwemå

Fdb kx qvbbåi

Tekst med gåde:

Peter har 30 citroner, men vælger at give halvdelen til sin lillesøster Fie, som giver 5 citroner til mor Lotte. Desuden giver Peter også 3 citroner til sin lillebror Kris, som spiser en enkelt af dem og lægger resten under sin seng. Mor Lotte køber 4 citroner og giver dem til Peter, fordi han er så gavmild. Peter spiser selv 3 af citronerne og åbner en bod på sin gade, hvor han får solgt 11 citroner til den nette sum af 4 kroner stykket. Hvor mange citroner har Peter tilbage?

Morsekode:

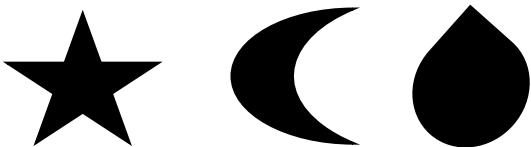
”Spørg mig om viften”

Start: //.../.--./---./-./--.//--/../--.//---/--//...-/..-./-./-./-//

Kinesiske tal fra 1-10 - hvert tal skaleres op til en halv A4-side:

一 二 三 四 五 六 七 八 九 十

Følgende tegn printes i stor skala, klippes ud og hænges op på rødt papir:



Print til farve



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Æ Ø Å
Y Z Æ Ø Å A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X



Red hóng se 红色	Yellow huáng se 黄色	Blue lán se 蓝色
Green lǜ se 绿色	Purple zǐ se 紫色	Orange chéng se 橙色
Brown zōng se 棕色	White bái se 白色	Black hēi se 黑色

- 一 = 1
- 二 = 2
- 三 = 3
- 四 = 4
- 五 = 5
- 六 = 6
- 七 = 7
- 八 = 8
- 九 = 9
- 十 = 10

J. Sparbøke
München



- ulat

+



- l



- efternavn

+



+



- st



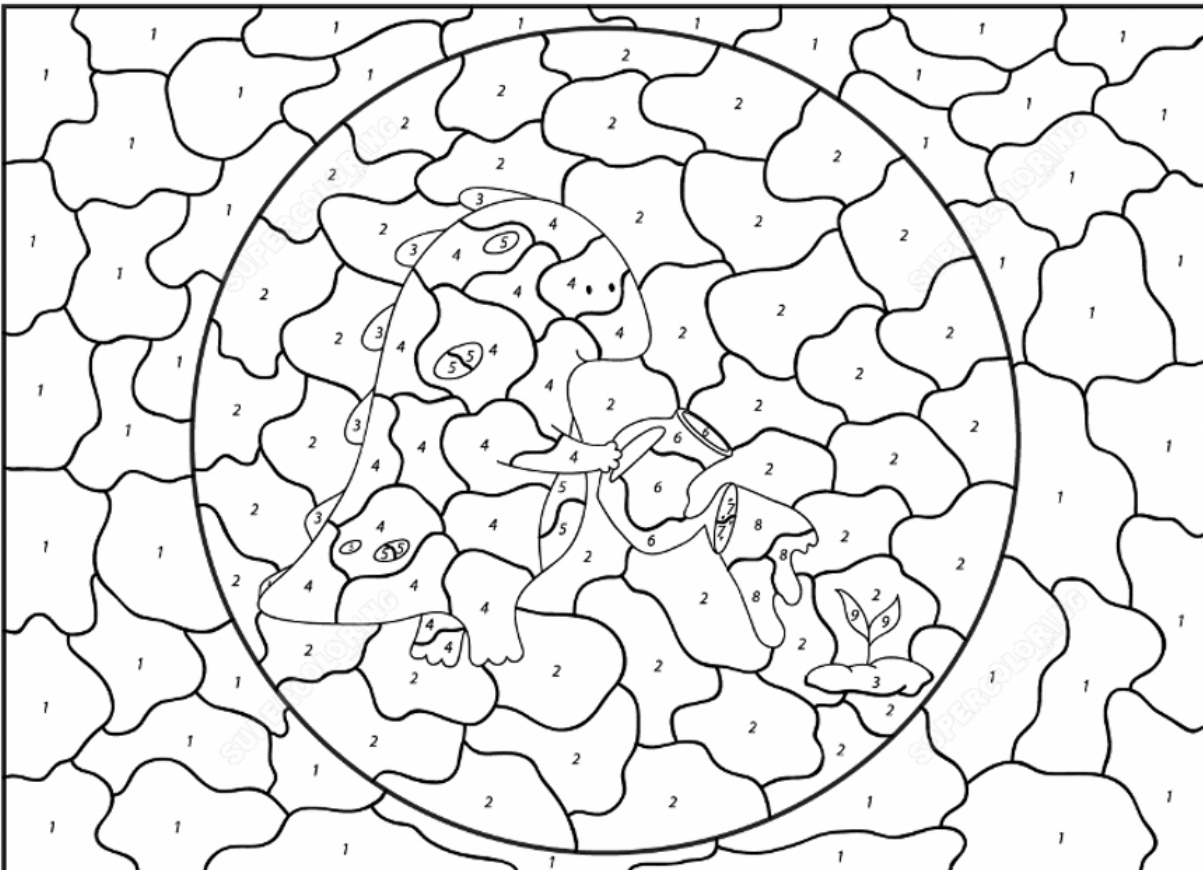


Print til "Den lille røde"
Printerklar





十 = 10
 九 = 9
 八 = 8
 七 = 7
 六 = 6
 五 = 5
 四 = 4
 三 = 3
 二 = 2
 一 = 1



- 1 = brun
- 2 = gul
- 3 = rødbrun
- 4 = lilla
- 5 = blå
- 6 = lyserød
- 7 = rød
- 8 = lyseblå
- 9 = grøn

1482	F4 K1 U8 C5 A8 Q9 A5
5915	G5 E8 C1 I4 O3 R3
9124	H4 I3 B2
4851	F1 A5 M3 D4 F6 J3 E1 P2 H5 J7
3941	K4 O9 C4 B6 F8 A2 P8
6597	I8 F4 C7 C3
5174	C2 F8 G4 H9 C9 B4 A3 K5 L3 I6 H5
7655	A2 Q4 F9 B3 I5 L3

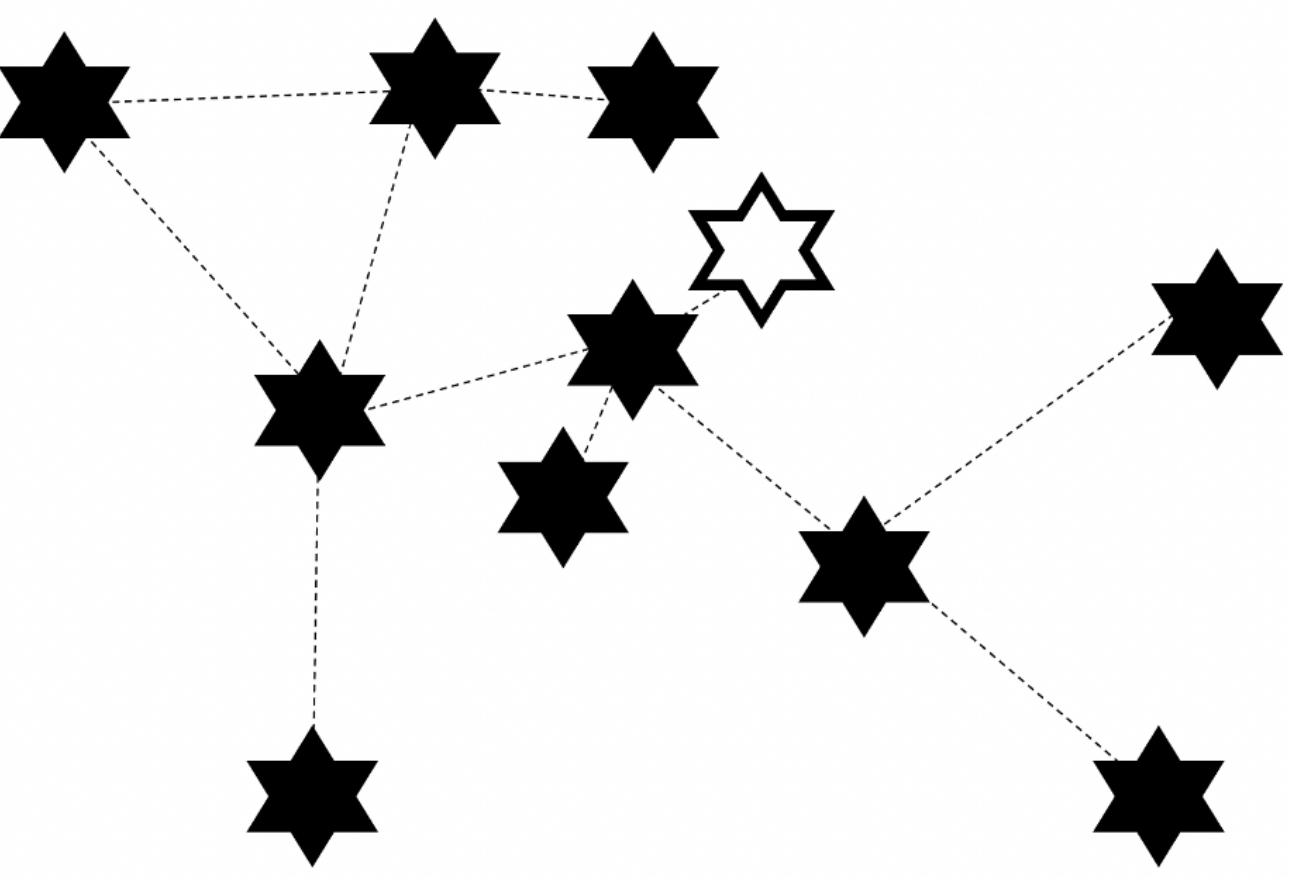
Den perfekte farve

Tag det blå glas og hæld over i det tomme glas

Tag det gule glas og hæld over i
opblandingsglasset med blå farve

Kinesisk origami

1. Tag et blåt stykke kvadratisk papir
2. Fold det ene hjørne over mod det modsatte hjørne og fold papiret ud igen.
3. Fold det andet hjørne over mod det modsatte hjørne og fold papiret ud igen.
4. Nu har du et kvadratisk papir med 2 foldestregere der krydser på midten.
5. Sørg for at papiret vender med skrifterne ned mod bordet.
6. Fold det ene hjørne ind til midten. Fold alle de andre hjørner ind til midten, så der dannes en firkant igen. På denne firkant vender skrifterne nu opad.
7. Vend firkanten om, så skrifterne vender ned mod bordet.
8. Fold hjørnerne ind mod midten igen.
9. Fold den lille firkant på midten, så den bliver rektangulær.
10. Stik fingrene ind i sprækkerne på papiret, der hvor der står tal.



At tro på sine drømme er at gå sovende gennem livet

Den bedste måde ikke at blive opdaget på er, ikke at gøre det

Den som skal herske over andre, skal først og fremmest kunne beherske sig selv

Der findes kun to slags gode mennesker: De døde og de ufødte

Dobbeltside til at gemme seddel bag

Hvis du vil vide, hvor uundværlig du er, så stik fingeren i et fad vand, træk den op og se, hvor stort hul den efterlader

Kejseren er rig, men han kan ikke købe endnu et år at leve

Le ikke ad alderdommen – bed til, at du selv når den

Udvis altid den største agtelse for en stille kvinde. Ingen kvinde ejer større visdom, end den som holder mund

Den kinesiske bonde og hans søn

[Ingen titel]

En gang var der en gang en meget fattig bonde, som levede alene med sin store søn.

Bonden var så fattig, at han havde svært ved at brødføde sig selv og hans søn, selv om de begge arbejdede hårdt fra tidlig morgen til sen aften. Det eneste bonden havde af værdi var to prægtige vilde heste, som han på et tidspunkt havde været så heldig at indfange.

Bondens naboer sagde til ham, at det var tosset at beholde hestene, når han kunne sælge dem for gode penge og få råd til både nye nyttige redskaber til landbruget og tøj til ham selv og sønnen. "Måske, hvem ved", sagde bonden.

En morgen da bonden kom ud til hestefolden, var hestene brudt gennem indhegningen og var løbet væk.

"Måske, hvem ved", sagde bonden.

"Sikke noget skidt", sagde bondens naboer. "Du skulle have solgt de heste i tide. Nu har du ikke længere mulighed for at tjene penge på dem".

"Måske, hvem ved", sagde bonden.

Et par dage senere dukkede hestene pludselig op igen. og ikke alene var de vendt tilbage.

De havde tiltrukket sig en flok andre meget fine heste, som bonden og hans søn nu indfangede. Så nu havde bonden ikke bare to prægtige heste men en hel flok.

"Hvor er det godt, at du ikke solgte hestene. Så var de ikke løbet væk og kommet tilbage med endnu flere heste til dig", sagde naboerne. "Hvor er det dog godt".

"Måske, hvem ved", sagde bonden.

Bondens søn gik nu i gang med at ride de nye heste til men blev smidt af en af hestene og brækkede begge arme og et ben. Nu kunne han ikke længere hjælpe sin far med at dyrke landbruget, hvor hans hjælp var virkelig påkrævet.

"Sikke noget skidt", sagde bondens naboer. "Nu er du i en meget værre situation end før. Hvor er det skrækkeligt"

"Måske, hvem ved", sagde bonden.

Kort tid efter kom landet i krig, og alle de unge mænd på egnen blev indkaldt til militæret. Men fordi bondens søn havde brækket begge arme og et ben, kunne han selvfølgelig ikke bruges som soldat, og han fik lov til at blive hjemme.

"Hvor var det dog godt, at din søn faldt af hesten og brækkede arme og ben. Han er måske ikke længere til så god hjælp for dig, men han er dog i sikkerhed og risikerer ikke at dø i krigen", sagde bondens naboer. "Hvor er du heldig".

