



FDF

FRIVILLIGT
DRENG- OG PIGE-
FORBUND

Kompendie – Fællesprogram

FDF Seniorkursus Vork – Påsken 2022

Instruktører:

- Emilie Clausen, emilie@c-compliance.dk, 41994901
- Emma Samuelson, emma@fdf.dk, 61674898

Resume af gruppen

FPF stod for to programpunkter på kurset; et kæmpe Vorkmesterskab og kaosleg med alle deltagerne. Fokus var at skabe et stort fællesskab, hvor deltagerne blev blandet på tværs af grupperne. Under fællesprogrammet kunne deltagerne opleve hvordan aktiviteter kan skabes i stor skala med mange deltagere.



Endnu gang TAK for et skønt kursus i jeres selskab. Vi håber på at se jer alle sammen igen rundt omkring i FDF-land.

Kærlig hilsen Emilie og Emma

Vorkmesterskabet

Vorkmesterskabet var et løb med 24 poster med en spilleplade som ramme/centrum. Der blev inddelt 10 hold, og for at gennemføre Vorkmesterskabet, skulle deltagerne løse poster, som gav dem mulighed for at rykke frem på spillepladen.

Selve aktiviteten

Løbet var designet som et stjerneløb med levende og døde poster.

Efter hver gennemførte post, skulle holdet tilbage til basen og rykke sin brik det antal felter, de havde optjent.

De sidste fem felter af spillepladen var "joker-felter", så hvis et andet holds brik stod på en af dem, kunne et hold vælge at rykke et andet holds brik tilbage i stedet for selv at rykke frem.

Vinderholdet var det hold, der først kom igennem hele spillepladen.

Der blev udleveret følgende til hver gruppe:

- Kort med oversigt over poster og antal felter der kunne vindes
- Stempelkort, som blev stemplet af postmandskabet alt efter hvor godt posten blev gennemført.

Posterne:

Levende poster

Omvendt kimsleg - I det markerede område er der gemt 30 forskellige ting. De får 7 minutter til at gå rundt i det markerede område og prøve at huske så mange ting som muligt. Deltagerne må ikke bruge telefoner eller skrive noget ned på denne post. Når tiden er gået, får deltagerne udleveret en liste med i alt 100 forskellige ting på. Det er nu deres opgave at markere de ting, som IKKE var at finde i det markerede område. De har ubegrænset tid til at markere på listen...

Musikkims Deltagerne skal lytte til et FPF-remixxxxx. De må lytte til tracket så længe de vil, men må ikke skrive noget ned eller anvende elektroniske devices.

Når deltagerne synes de har lyttet længe nok, bliver de ført væk (så de ikke kan høre musikken) og får udleveret et svarark.

Ideer til spørgsmål:

1. Hvor meget arbejder han på Mucki Bar ? (Deltid)
2. Hvor blev hun kysset ? (på kinden)
3. Hvilket dyr er jumbos tante? (Et struds)
4. Hvad snakkede de om i timevis? (the sweet and the sour)
5. Hvor langt er vi? (Vi er halvvejs)
6. Hvor mange gange bliver der sunget "Olivia" ? (2)
7. Hvad er svært at hoppe ud i høje hæle? (En hummer)
8. Hvad kostede papegøjen? (25 kr og en blomme)
9. Hvor mange sange blev sunget på dansk? (6)

Knæklyspost Der skal fordeles en masse knæklys i det markerede område. Deltagerne skal samle så mange knæklys som muligt på 10 minutter. Knæklysene er markeret med tal for point - et knæklys kan give hhv. 1, 2 og 3 point.

Posten er tiltænkt som en stafet - der løber to personer ud ad gangen, men de må maks have to fødder på jorden ad gangen. Hvis makkerparret kommer til at have for mange fødder på jorden, skal de smide deres knæklys (hvis de har et) og starte forfra.

Når makkerparret har fanget et knæklys, skal de tilbage til holdet, og det næste makkerpar skal afsted.

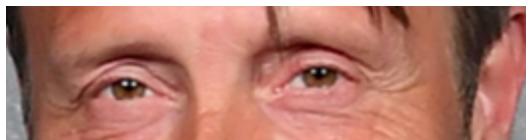
Man må kun tage et knæklys ad gangen.

Posten slutter efter 10 minutter, og der kan gives op til 3 stempler på stempelkortet.

Døde poster

Kendte øjne Der tages udsnit af forskellige kendte personers øjne, og holdet skal forsøge at gætte, hvem øjnene tilhører (kan også laves med ledere fra kredsen fx)

Eksempel:



Fotoopgave Holdet skal tage et foto af en given situation eller ting - fx "holdet der fejrer juleaften", "tag et billede af en ko", osv.

Koder Forskellige kodeopgaver - man kan også lave dobbeltkoder, hvis det skal være ekstra udfordrende - se evt.

www.kodemaskinen.dk

Kaos-leg

Modulet er bygget op som 4 lege, som skal leges på samme tid. Når man har "gennemført" en leg, kommer man til en legeansvarlig og bliver sat i gang med en ny leg. Når man har leget alle tre lege, vender man tilbage til den første leg. Legen er slut når man synes man har leget den længe nok. De fire lege og deres rækkefølge er således:

Halefange

Legen startes fælles. Man skal alle have én hale i buksekanten bagpå – og de haler man skaffer skal sidde samme sted. Når man har tre haler kan man tage dem i hånden og gå hen til en lege-ansvarlig og aflevere halerne. En legeansvarlig står placeret ude i firkanten ved keglene. Har man ingen hale kan man få udleveret en ny.

Dyre-lyde-leg

Når deltagerene skal i gang med denne leg, får de et kort med et dyr på. De skal nu gå rundt mellem de andre legende deltagere, sige deres dyrelyd og derved finde en anden deltager med samme dyr. Når de har fundet sammen to og to går de hen til en legeansvarlig, afleverer deres kort, og sendes videre til næste leg. Fx hvis man er en ko skal man sige MUHHH og finde en anden der også sige MUHH.

Krammeståtroid

Deltagerne får minestrimmel bundet om armen og skal undgå at blive fanget af lederne som har refleksevenest på. Når deltagerne er fanget stiller de sig i et x (med armene over hovedet) og skal krammes fri. Når man har krammet (befriet) 5 andre deltagere kan man gå videre til næste leg. Men når man bliver fanget annulleres alle ens fangster og man starter fra 0 igen.

Evolutionsleg

Når man starter denne leg går man rundt i en klump som et æg. Når man er æg, gokker man sig selv på hovedet med knyttede hænder, imens man siger gok gok gok. Når man møder et andet æg slår man sten, saks, papir med det andet æg. Vinderen bliver til kylling og taberen forbliver æg. Kyllingen "får vinger" og siger pip pip pip pip. Kyllingen skal nu finde en anden der også er kylling, de slår sten saks, papir og vinderen bliver øgle, som tager den ene hånd tilbage som hale og en hånd frem som hoved og siger Uhh Uhh Uhh. Den der taber forbliver kylling og skal gå på jagt efter en ny kylling. Øglen skal finde en anden øgle og lave sten, saks, papir med. Den

der vinder denne kamp bliver dinosaur. Når man er dinosaur har man vundet legen, og går så til en lege-ansvarlig for at blive sendt hen til den første leg igen.

Evt. stopdans

Efter legen har kørt i et par runder kan man tilføje stopdans. Her bliver der spillet højt musik, så alle kan høre det. Når musikken stopper skal alle hurtigst muligt sætte sig ned. Dem der sidst sætter sig ned får den straf at de skal starte forfra i den leg de var igang med. Dette vil sige at hvis man var igang med halefange og havde fanget 2 haler, skal man aflevere én hale til en legeansvarlig eller hvis man var igang med krammeståtroid og allerede havde befriet 3 personer, så blev de annulleret og man skulle starte forfra.

Materialeliste

- Noget der kan ligne haler og armbind fx. minestrimmel eller et stykke stof
- Dyrekort af forskellige dyr der kan sige en lyd
- Kegler til at markere banen
- Refleksveste til fangerne

Forberedelse

Man skal have lavet dyrekortene og printet og lamineret dem. Derudover skal man sætte banen op ved at danne en stor firkant ud af kegler.