



Smutter: Bangebukse

Formål

Grønsmutterne trækker i rustningen og gør klar til kamp mod frygt. Ved dette mærke skal de deltage i en helt særlig ridderturnering.

Forudsætninger for grønsmutter

Ingen særlige.

Forudsætninger for lederne

Ingen særlige.

Om trinene

Trin 1

Kong Arthur og ridderne om det runde bord.

Trin 2

Udstyret.

Trin 3

Forberedelse er nøglen til enhver sejr.

Udfordring

Ridderturnering.



Trin 1 - Kong Arthur og ridderne om det runde bord

Introduktion

For at udnævnes til Ridder skal man lukkes ind i en særlig hemmelig loge. Det foregår ved en særlig ceremoni, og forud for det skal man igennem nogle prøvelser....

Aktiviteter

Læs/gennemgå historien om Arthur og ridderne om det runde bord: Snak om historien med fokus på, hvorfor det mon lige netop er et rundt bord, man brugte. Snakken skal naturligvis foregå i rundkreds.

Selv den bedste ridder kan skræmmes af noget. Hvad kan gøre Jer bange?:

- Flokken maler deres frygt på et stykke papir hver. Bagefter præsenterer de frygten for de andre. Resten af flokken skal nu forsøge at komme med gode ideer til at tøjle lige præcis dén frygt.
- Når alle har præsenteret deres frygt og fået gode ideer til håndteringen heraf, hænges malerierne op, og pigerne overvinder frygten ved at kaste noget efter maleriet. Det kan f.eks. være vandballoner, flødeboller eller andet, så frygten kan forbindes med noget skørt og fjollet.

Leg: Befri prinsessen: Prinsessen er fanget af den stygge drage og sidder bundet til en stol med 5 tørklæder. Dragen har bind for øjnene. Nu skal ridderne prøve på at befri prinsessen uden at blive fanget af dragen. Hvis de bliver fanget, udgår de af legen. Hvis dragen når at fange alle ridderne inden prinsessen er befriet vinder dragen, men hvis ridderne får befriet prinsessen, har de vundet

Afslutning

Ingen særlig.

Materialeliste

- Historien om Arthur og ridderne om det runde bord (husk at sikre, at historien, du bruger, er en udgave, som har fokus på det gode i ridderne samt det demokrati som ridderne brugte)
- Papir
- Maling
- Pensler



- Snor
- Tøjklemmer
- Noget at kaste med
- En stol
- 6 tørklæder





Trin 2 - Udstyret

Introduktion

Kun med det rigtige udstyr kan en ridder præstere. Flokken skal nu i gang med at forberede sig på turneringen ved at lave det helt rigtige udstyr...

I kan lave det hele eller bare noget af det!

Aktiviteter

Hjelm: En hurtig version kan laves af gråt karton, men man kan også lave en af papmache over en ballon.

Lanse: En lanse kan laves ud af flamingoplader eller skum. Søg på nettet, der er meget inspiration at hente. Den kan også laves af en pind som man beklæder med stof, men så skal man være ekstra opmærksom på ikke at ramme nogle.

Hest: Lav en kæphest ud af en pind, garn og mosgummi. Mosgummi kan også erstattes af skum-liggeunderlag.

Sværd: Tegn omridset af et sværd to gange på et liggeunderlag og klip dem ud. Imellem disse to lag skum lægges en pind/plastikrør eller andet (gå gerne på opdagelse i et byggemarked) som passer på den lange led af sværdet. Det hele tapes sammen med gaffatape.

Brynje: Lav et kartoffeltryk som ligner mønsteret på en ringbrynje. Klip et stykke stof, så det er rektangel i formen og klip hul til hovedet. Med stoffarve trykkes nu mønsteret på stoffet.

Skjold: Af et liggeunderlag klippes en cirkel ud i passende størrelse. 2 blomsterpinde sættes bagpå (så de danner et kryds) med limpistol for at stive af. Herefter sættes to brede stykker elastik fast, så skjoldet har to håndtag – armen føres igennem det første, og hånden holder om det næste håndtag.

Afslutning

Som afslutning på mødet snakkes i rundkreds om frygten de præsenterede ved sidste møde. Har de mødt det, de frygter, og hvis ja, kunne de bruge ideerne, så det ikke var så skræmmende alligevel?

Materialeliste

- Afhænger af det udstyr I udvælger



Trin 3 - Forberedelse er nøglen til enhver sejr

Introduktion

Alle riddere træner imellem deres kampe og turneringer. Aktiviteterne her kan laves som en markedsplads, så der kan være gang i flere ting på en gang, og pigerne kan cirkulere, eller aktiviteterne afholdes en ad gangen, så pigerne kan heppe på hinanden.

Aktiviteter

Balance: Gå med bog på hovedet fra A til B uden at tabe bogen.

Hesten er ridderens bedste ven: Rid om kap med kæpheste på en tydelig distance, hvem kommer først?

Sværd: Lav en mand af strå som sættes på en pæl eller hænges ned fra et træ. I fuld galop skal man ramme manden midt i maven med sit sværd.

Præcision: Kaste med hestesko. Sæt tre store pinde i joden. Pigerne skal forsøge at kaste en hestesko og få den til at lande rundt om en pind.

Fægte: Fægtekamp med sværd

Ringridning: Med kæphest og lanse forsøges at mestre ringridningens svære kunst.

Listig: Leg "Bjørnen sover", men lav historien om, så det er en ond troldmand, der sover og man skal have fat i nøglen for at lukke prinsessen ud.

Afslutning

Når pigerne føler sig godt forberedte til udfordringen, er det en god ide at snakke om det, der skal ske – men uden at afsløre, hvad udfordringen går ud på. Snak om at pigerne skal igennem en turnering for til sidst at blive slået til ridder. Er der noget, de er spændte på? Glæder sig til? Eller frygter de udfordringen? Er der noget specielt, de er bekymret for skal indgå i turneringen?

TIP! Lederen bemærker særligt hvad de er bekymrede for – også noget som de ikke har øvet i dag, men som måske kunne være en prøvelse i turneringen. Hvis en pige f.eks. giver udtryk for at balancebom ikke er hendes stærke side, bruges denne viden til turneringen....

Materialeliste

- Afhænger af hvilke øvelser I bruger





Udfordring - Ridderturning

Introduktion

Nu er dagen kommet, hvor pigerne skal stå deres prøve og til sidst slås til ridder. Pynt gerne op med flagkæder, fakler som stilles i en rundkreds, lanterner i træerne, halmballer, etc.

Sørg også for, at alle prøvelserne er klar, så dagen kommer til at glide, og oplevelsen af dagen bliver så god som muligt. Måske kan lederen få hjælp fra en forælder eller to til forberedelserne.

Aktiviteter

Pigerne iklæder sig deres udstyr ved ankomst, så de alle ser ridderlige ud og er klar til start.

Lederen sætter turneringen i gang med en lille tale, der holdes meget højtideligt. Blæs eventuelt turneringen i gang med et horn.

Turneringen består af 7 prøvelser, nogle er "ukendte" for pigerne, nogle udvælger lederen, fordi det lige præcis var det, pigerne var bekymret for, og nogle er gengangere fra øvedagen.

Det er vigtigt, at lederen sætter spillereglerne for alle prøvelserne, så pigerne går derfra med en sejrsmåne, men uden at det føles som snyd. Pigerne skal mærke, at de rykker deres grænser, bliver udfordret, og at de kan besejre prøvelsen – alene eller i fællesskab. At være ridder handler nemlig også om at yde i fællesskab!

Forslag til prøvelser (men husk også at bruge den viden du fik fra snakken på trin 3):

- Skyde balloner med bue og pil
- Tovtrækning
- Ringridning
- Stigegolf
- Sluk dragens ild: Et bål slukkes via brandmandskæde.
- Balance: Lave en balancebom og lad pigerne kæmpe to og to med hver deres pude. Den der falder først ned er "ude" og den tilbageværende må kæmpe mod en ny modstander. Når der ikke er flere modstandere, er det ledere, den sidste pige kæmper imod.
- Find prinsessen: en leder er klædt ud og sidder bundet et sted, pigerne skal løse tre gåder for at finde prinsessen og befri hende. De tre gåder er:
 - En rebus, som fører dem til næste gåde...
 - En kort historie, hvor begyndelsesbogstavet i hver linje afslører, hvor næste gåde er...



Eksempel på en kort historie til gåde:

Slangen gik en tur.
Klokken tre stoppede den for en lur.
Uglen så på slangen.
Ret så fræk var uglen.
En fugleklat fløj langsomt ned.
Tiltænkt slangen, men ramte ikke.
(Stedet er så **Skuret**)

- Følekims i et mudderbad, i mudderbadet er en masse skrammel (æbleskrog, tomme flasker etc.) men også en nøgle i en nøglering, der på en eller anden måde kan – med lidt tankevirksomhed – afsløre sidste sted.

Nu skal pigerne slås til ridder: Pigerne stiller op på en lang række og på skift knæler de for lederen (som jo er riddermesteren) med et knæ og en fod i jorden og venstre hånd på hjertet. Lederen lader sværdet hvile først på højre skulder og så på den venstre skulder imens hun siger:

NAVN, som belønning for dine anstrengelser, din tro tjeneste, dit heltemod og dine gode gerninger slår jeg dig hermed til ridder af 1. orden.

Afslutning

Når alle er slået til ridder er det tid til rådslagning. Pigerne sidder en rundkreds (gerne inde i cirklen af fakler, men hold afstand). Få Jer en god snak om, hvad der var svært, men som man overvandt. Snak også om, hvordan det, de har været igennem, kan bruges f.eks. i en lejr-situation (at sammen kan vi klare meget, vi er hver især stærkere, end vi tror, og at frygten kan besejres). Skål i saftevand for deres heltemod, deres vilje til at klare opgaverne og for sammenholdet i flokken.

Materialeliste

- Afhænger af hvilke prøvelser, I bruger

