

TAK - Skaberværk i spejderhøjde

Det, du sidder med her, er et forløb, hvor I skal rundt i alle hjørner af skaberværket og mærke alt det, I er taknemmelige for. Forløbet inviterer til leg, samtale, krea og eftertænksomhed, når I skal undersøge, hvad I er taknemmelige for inden for emnerne lys, vand, planter, dyr, kroppen og kommunikation.

Forløbet indeholder seks dele. Hver del består af en lille intro, en aktivitet og en afsluttende taknemmelighedsøvelse. Materialet her indeholder flere forslag til aktiviteter. Alle aktiviteter er beskrevet nedenfor. I kan vælge det, der passer bedst til jeres aldersgruppe og den tid, I har til rådighed. I kan vælge en enkelt af de korte aktiviteter, så fungerer dette materiale som afslutningen på et møde. Eller I kan tage flere korte og de lange aktiviteter og på den måde bruge hele møder på materialet.

Den afsluttende øvelse går ud på, at I skal finde ud af, hvad I er taknemmelige for inden for hver af de seks emner. I kan bruge den plakat, som er vedhæftet materialet. Print en plakat til hver af deltagerne eller lav en fælles plakat som gruppe.

Når vi hører ordet "skaberværk," tænker vi måske på det med de syv dage og Gud, der skabte det hele. At Gud skabte verden på syv dage er en myte fra Bibelen. En myte betyder, at det ikke er en videnskabelig historie, der vil forklare, *hvordan* Gud skabte verden, men at det er en fortælling om, *hvorfor* Gud skabte verden. Hver eneste gang Gud har skabt et eller andet, står der: "Gud så, at det var godt." Det fortæller os, at Gud ser hele verden og alle os mennesker som gode og gode nok. Gud ser ikke fejl og mangler i første omgang. Gud ser alt det gode. Der sker selvfølgelig også dårlige ting i verden, men verden er først og fremmest god. Det er Gud ikke i tvivl om, og det skal vi få øje på og fejre i dette forløb om skaberværket.

Hvis I har nogle spørgsmål, er I altid velkomne til at kontakte Louise fra DetMedGud på 22229424 eller louise.heldgaard@kfumspjejderne.dk

God fornøjelse



Kommunikation

Intro

Det sjette element i skaberværket, I skal undersøge, er kommunikation, altså det at vi kan tale og skrive sammen og dermed kommunikere med hinanden. Tal med deltagerne om, hvorfor det er vigtigt, at vi kan kommunikere, og om hvordan kommunikationsformerne har ændret sig over tid, men at vi bliver ved med at kommunikere med hinanden.

Hvad er det bedste ved at kommunikere?

Hvordan er det, når vi ikke kommunikerer, eller når det går galt med kommunikationen?

Aktiviteter

Leg: Fortæl det videre

15 minutter

Materialer: Hav forberedt små historier med en passende mængde detaljer til aldersgruppen. Det kan fx være en udgave af "hvad fatter gør," hvor en hest byttes til en ko, som byttes til et får og derefter til en gås, en høne og til sidst en sæk rådne æbler.

Det kan også være en historie, der bygger på hajsangen, hvor babyhaj, morhaj, farhaj osv. angriber en, der er ude og svømme og må ringe efter hjælp og få førstehjælp.

Send fem spejdere uden for døren. Den første kommer ind, og du fortæller en historie. Den næste spejder kommer ind, og den første spejder skal genfortælle historien så præcist, som muligt til nummer to. Herefter skal spejder nummer to fortælle historien til nummer tre osv. Snak om, hvordan det I oplever i øvelsen også nogle gange sker i spejdernes virkelige liv.

Morse

10 minutter

Materialer: Morsematerialer til fx lyd-, flag- eller lyd-morse, morsealfabet (findes i bilaget), evt. morsekode, papir og skriveredskaber.

Send en besked fra det ene hold til det andet. I kan også gøre det sværere ved at sende beskeden hen over en bakketop eller rundt om et hus ved, at der står et hold i midten, der modtager beskeden og sender den videre.

Beskedens længde kan tilpasses aldersgruppen og deres erfaring med morse. Den første gruppe kan få til opgave at finde på beskeden, eller du kan have planlagt en besked på forhånd. I kan generere koder på hjemmesiden www.spejdkoder.dk

SMS-kode

10 minutter

Materialer: Gamle mobiltelefoner med taster eller et billede af en (skal bruges som kodeløser, find den i bilaget), en kode, skriveredskaber og papir

Giv deltagerne en SMS-kode, som de skal løse. SMS-koden består af tal, som angiver den måde, man skriver SMS'er på mobiltelefoner med taster. Hvert bogstav kræver to tal: Det

første tal angiver, hvilken knap man skal trykke på. Det andet tal viser, hvor mange gange man skal trykke. Fx er B = 22.

På hjemmesiden www.spejderkoder.dk kan du nemt generere en SMS-kode.

Skriv et brev

20 minutter

Materialer: Papir, skriveredskaber, konvolutter, evt. frimærker

Deltagerne skal skrive og/eller tegne et brev til en, som de savner. Vis gerne deltagerne, hvordan man putter et brev i en konvolut og skriver adresse på. Hvis I har mulighed for at frankere og sende det, vil det være en god afslutning. Vær opmærksom på, at PostNord ikke uddeler breve længere efter d. 1. januar 2026. DAO overtager den landsdækkende brevomdeling.

Afslutning: Takkeplakat

10 minutter

Materialer: Udprintede takkeplakater og skriveredskaber

Nu skal der ro på deltagerne, og I skal have tid til at udfylde det felt på takkeplakaten, der handler om at kommunikere. Alle skal tænke på noget omkring kommunikation, som de er taknemmelige for. Der er ikke nogle rigtige eller forkerte svar. Deltagerne skal have tid til at tegne eller skrive deres ting på plakaten. I kan hænge plakaterne op og lade dem pynte i lokalerne, nu hvor de er færdige, eller deltagerne kan få dem med hjem.

Du kan afslutte med at samle deltagerne og sige:

“Vi siger tak for, at vi kan tale sammen og kommunikere. I Bibelen er der en fortælling om, at Gud skabte verden. Da Gud havde skabt det hele, begyndte Gud at tale med menneskene, og menneskene begyndte at tale med hinanden. Det er vi ikke stoppet med siden, og vi må altid fortælle Gud, alt det vi går og tænker på.”

I kan til sidst sige i kor: “Kære Gud, tak for, at vi kan tale sammen.”

**Bilag:
SMS-afkoder**



1	2 ABC	3 DEF
4 GHI	5 JKL	6 MNO
7 PQRS	8 TUV	9 WXYZ

Morse alfabetet

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		
5	4	3		2			Å	1	6				7		8	9	0