

Tro, håb og historier under Mærke-luppen - Mærkeguide

K'et er en helt naturlig del af KFUM-Spejdernes arbejde. Imidlertid oplever nogen det som svært at få integreret K'et på en god måde i det daglige spejderarbejde. Arbejdet med Tro, håb og historier er en god måde at få introduceret spejderne til kirken og bibelhistorier. Og ulvene får lov til at arbejde både kreativt og intellektuelt. Det er også et mærke, der egner sig godt til de mørke vinteraftener, fx et december forløb.

Trin 1: Når mærket møder spejderne

Varighed: Ca. 10 minutter

For at introducere ulvene til mærket, tager du som leder en snak med spejderne om mærkets mål. Du kan beskrive, at I skal dykke ned i bibelhistorierne, og I skal finde ud af, hvad de handler om, og hvad de egentlig betyder. I skal finde ud af, hvordan de gamle historier ville være, hvis de blev skrevet i dag, fx hvordan historien om den barmhjertige samaritaner ville være, hvis det skete i dag?

Snakken kan fint tage udgangspunkt i, om spejderne kender nogen gode historier fra Bibelen, og om hvordan man kan fortælle historier: fortælling ved lejrålet, skuespil, billeder, tegneserier eller på andre måder. Prøv at lave et mindmap over de forskellige fortælle-måder samt hvilke fordele og ulemper, der er ved dem hver især.

Trin 2: Mærkets elementer

Mærket er opdelt i to dele:

- En indholdsmæssig del, hvor ulvene skal lære forskellige bibelhistorier at kende.
 - En oplagt idé er at besøge jeres lokale kirke og få præsten til at fortælle nogle af de gode historier. I kan også tage udgangspunkt i en god børnebibel eller samling af bibelhistorier, fx Sigurd fortæller bibelhistorier eller en anden udgave, der har et godt sprog.
- En kreativ del, hvor ulvene skal omsætte historierne til et kreativt produkt.
 - Her kan I bl.a. få inspiration fra hæftet [‘Skal vi lege kunst’](#).

Nedenfor under aktiviteter er der konkrete forslag til, hvordan I kan arbejde med historierne.

Trin 3: Del med andre

Varighed: Ca. 10 minutter

Når ulvene arbejder kreativt, er det en rigtig god idé at få publikum på. I kan invitere forældre til juleafslutning, hvor der er skuespil eller I kan lave en fernisering, hvor I viser jeres billeder og tegneserier. Under alle omstændigheder er det rigtig godt, at de ting ulvene har gjort sig umage med, også bliver vist. I kan tage os på Instagram med #Mærkeluppen #voresbidrag #Virykkerverden @kfumspejderne osv.

Du kan som leder også indsende dine aktiviteter til [aktivitetsdatabasen](#) til hjælp for andre eller skrive til os på arbejdsprogram@kfumspejderne.dk.

Aktivitetsguide:

Aktivitet 1: På opdagelse i kirkens billeder.

Der er mange billeder i danske kirker – fra kalkmalerier til albertavler til malerier og glaskunst. Billederne fortæller næsten altid bibelhistorier. Kan I se/finde ud af, hvad det er for historier, der bliver fortalt i jeres kirke?

Aktivitet 2: Film fra bibelhistorien.

Lav en film, der fortæller en bibelhistorie – enten direkte som den står eller oversat til nutiden.

Aktivitet 3: Teatersport.

Der skal bruges tre personer: to af dem skal udenfor døren, væk fra lejrbalet eller hvor legen nu foregår, og den sidste bliver sammen med de resterende deltagere.

Publikum bestemmer et erhverv, et sted og et mordvåben, som personen der bliver ved publikum skal mime, når den ene af de personer som var gået væk, kommer tilbage igen.

Når person der er kommet ind tror, at han har gættet det, klapper han personen, der mimer, i hånden. Mimeren sætter sig så ned, og nu skal den person, der lige har gættet, selv mime de samme ting til den sidste person, som også gik væk i starten.

Når den sidste person tror, at han har gættet det, klapper han nr. 2 i hånden, og sætter sig ned. Til sidst fortæller den sidste person som har gættet, publikum, hvad han/hun tror der blev mimet.

Aktivitet 4: Maleri.

Vælg en bibelhistorie, som I har lyst til at arbejde med.

Lav eller flere tegninger, der fortæller historien. Forstør billedet, så det kan blive til et maleri, der kan bruges som altertavle i kirken eller når I laver en andagt på sommerlejren.

Aktivitet 5: Dukketeater.

Spejderne starter mødet med at lave dukker og figurer ud af, hvad der er tilgængeligt i spejderhytten. Det kan være af grøntsager, hvad man kan finde i naturen eller de kan snittes af træ. Dernæst kan de bruges til at opføre en historie fra biblen.

Aktivitet 6: Skulpturer.

Nu skal der pioneres! Byg noget som kan bruges ved en friluftsgudstjeneste, fx en skulptur, alterbord eller klokketårn. Det er også muligt at pionere andre kristne elementer, fx en kirke i minipionering.

Aktivitet 7: Bag en bibelhistorie.

Ulvne skal bage brød, der er formet efter en bibelhistorie. Kan de andre bander gætte, hvilke historier, der er bagt, når brødet kommer ud af ovnen?

Aktivitet 8: Den gode historie

Det at fortælle en historie godt er noget, man kan øve sig på. Vi kender alle sammen virkelig gode historiefortællere og også nogen, hvor publikummet hurtigt mister interessen. Lad børnene vælge en bibelhistorie, som de øver sig på at fortælle på max fem minutter – først for sig selv og derefter, når I sidder rundt om bålet.