

Navigator

Et bævermærke, som omhandler god opførsel, at forstå regler og hvordan man påvirker andre med den opførsel, man har. Har du/ikke allerede set [videoen](#), hvor vi introducere idéerne, foreslår vi, at du ser den først. Vi ønsker at lære bæverne om at tage hensyn til andre og spille inden for reglerne, men tænke ud af boksen. God fornøjelse med at tage mærket.



Venlig hilsen
PUF (Patruljen for Udvikling af Forkyndelsesmateriale)

1. De 10 bud

Bæverne skal arbejde med god opførsel og regler i bæverflokket gennem de ti bud. Start med at lave aktiviteten 'Færdselstavler', som I finder blandt nedenstående links. Det handler om at komme frem til et par enkle regler for bæverflokket. Før I tegner 'færdselstavlerne', skal I arbejde med de ti bud. Start enten med at læse de ti bud (2. Mos. 20 v. 3-17) eller lyt til Sigurd Barret fortælle eller synge om de ti bud i en let forståelig børneudgave. Dette finder I også på link herunder. Når I har gjort det, skal I tage budene en ad gangen og snakke om dem. I kan fx snakke om, hvad buddet betyder og om det giver mening, om I allerede har buddet med eller om I skal have det med i jeres færdselsregler. Det kan også være, I bliver inspireret til at lave en anden regel ud fra de ti bud. Når I har været gennem de ti bud, kan I lave/tegne 'færdselstavlerne' og hænge dem op. En leder kan i bunden af 'færdselstavlen' skrive på, hvad reglen er og hvilket af de ti bud det er eller er blevet inspireret af.

Links

- Færdselstavler: <https://kfumspejderne.dk/aktivitet/vores-egne-faerdselstavler-2/>
- Fortælling om de ti bud: <https://www.youtube.com/watch?v=k8GPgcSvm2E>
- Sang om de ti bud: <https://www.youtube.com/watch?v=waHcG5rz6lo>

2. Hostel / Japansk kapsul hotel

Koncept: Hver bæver har sin egen boks, som de skal lave noget forskelligt i. Del et rum eller areal i kasser/bokse fx via minestrimmel eller reb. Hver bæver skal lave en mindre opgave eller aktiviteter i sin firkant. Opgaverne skal gerne forstyrre de andre bævere eller skabe noget frustration.

Historien: Fortæl, at de nu er taget til Japan, lav evt, 'Ni hao-hilsen', og at de alle sammen skal bo på hotel. De er så heldige at skal bo på hver deres værelse, men der er rigtig mange turister og mennesker i Japan, så de har bygget hoteller med meget små værelser. Hver får så en firkant/boks som repræsenterer deres værelse. Da det er kedeligt blot at sidde stille på deres værelse, kan de jo starte med bare at lave det, de lige har lyst til, blot de bliver på værelset. Efterhånden kan du give hver spejder en opgave. Til sidst skal der gerne være en masse postyr, og du kan slutte af med selv at tjekke ind på et værelse – fx med en rigtig lugtende ost. Slut af med at tage en snak om at tage hensyn til andre, ikke lade sig provokere og være næstekærlig over for de andre fx dele slik med andre.

Opgaveforslag: En skal sove og en spiller på tromme, en skal røre i en glasskål med en ske, en skal spise slik eller andet lækkert, støvsuge, tråde 10 nåle, hammer søm i stykke træ på række, en skal puste sæbebobler, en skal rive papir over, en skal læse en bog, en skal binde knuder. Twist: En leder kommer senere ind og har taget en rigtig lugte-ost med eller begynder at lave et rygende bål.

Pointe/budskabet: Næstekærlighed, tage hensyn og ikke lade sig provokere. Bæverne skal lære om, hvordan de kan påvirke hinanden - uden de faktisk snakker eller gør noget sammen.

Bibel-reference: Luk. 6, v. 31: "Som I vil, at mennesker skal gøre mod jer, sådan skal I gøre mod dem", Gal. 5 v. 14: "For hele loven er opfyldt i det ene ord; Du skal elske din næste som dig selv".

3. Spejder(Stor)mester

Koncept/intro: Løbet tages i 2-3 mands grupper. Dette løb er lavet med stor inspiration fra tv-programmet "Stormester" og samme regler følges: Hvis ikke man har sagt, at man ikke må, så må man godt. Opgaverne skal forstås bogstaveligt og bævermor/far er dommer/stormester.

Historierne tilknyttet til løbet findes i dommerbogen. Læs dem og genfortæl dem i børnehøjde eller brug teksterne herunder. Posterne kan tages i vilkårlig rækkefølge. Ved hver post får man først historien om en dommer, derefter en forsejlet kuvert med opgaven i (Brug gerne et laksegl).

Historien: *"Er der nogle af jer der ved, hvad en dommer laver?" (Retsdommer eller fodbolddommer). Der er en hel bog (del af) i Biblen, der handler om dommere. Den hedder dommerbogen. På Bibelens tid var en dommer ikke kun en, som dømte, når nogen havde gjort noget kriminelt. Dommerne var landets ledere, lærere, de formidlede Guds ord til folket. Nogle af dem var også krigshelte, datidens superstjerner og kloge mænd og kvinder. I dag skal I høre om nogle af dem.*

Ehud

Bibel-reference: Dom. 3. v. 12-29

Historien: *Israelitterne havde vendt sig bort fra herrens veje, altså glemt ham. Herren lod Moabitterne undertrykke dem og gøre dem ondt, fordi de ville lytte til ham og følge hans ord. Da Israelitterne efter 18 år indså det og bad Gud om hjælp, sendte han Ehud for at hjælpe dem. Han var leder og dommer og så var han venstrehåndet. Da han ville liste sig ind til kongen for at dræbe ham, satte han derfor sværdet i højre side. Det er modsat de fleste andre mennesker, fordi højrehåndede bærer sværd i venstre side. Da vagterne kontrollerede ham, før han fik lov at komme ind til kongen, opdagede de derfor ikke sværdet.*

Opgave: Bind jeres gode hånd/foretrukne arm fast på ryggen. Den må I ikke bruge under opgaven. I har 10 min til at bygge det højeste tårn. Vi måler fra jorden af.

Gidion

Bibelference: Dom. 6 og 7

Historien: Israelitterne havde været ulydige imod Gud og deres fjende Midjanitterne havde magten over dem. I 7 år var midjanitterne kommet i høsttid og havde taget alt fra dem. År efter år blev de angrebet og frarøvet deres høst, og det blev sværere og sværere at holde modet oppe. Til sidst bad de Gud om hjælp. Han sendte dem Gideon, som var dommer i Israel. Den første opgave, som Gud gav Gideon, var, at han skulle rive byens afguds-altar ned og i stedet bygge et nyt altar, som skulle være for Gud.

Opgave: 'Knus krukken ligesom Gideon rev afguds-altre ned. Den bedst knuste krukke vinder'. Når bæverne er færdige med opgaven, så giv dem følgende ekstraopgave, som er den, I giver point ud fra: 'Saml krukken igen, bedst samlede krukke vinder'.

Samson

Bibelference: Dom 13, 16 v. 4-31

Historien: Samson var Israels stærke dommer. Han var dommer i Israel i 20 år. Allerede før han var født, havde Gud udvalgt ham til at være Nasiræer. En Nasiræer var en person som var sat til at tjene Gud. En nasiræer måtte ikke drikke alkohol og skulle følge Guds love og regler. Samson måtte hellere ikke klippe sit hår, for hans styrke sad i hans hår. Han havde sit hår i syv fletninger.

Opgaven: Bind jer sammen med Samsons lange hår (et reb). Det hold som bævermor/far bruger længst tid på at binde op, vinder.

4. Jonas dukketeater historie

Koncept: Sammen skal bæverflokkene lave et dukketeater over 'Jonas bog' fra Biblen. Vi foreslår, at man starter med at læse historien hørt for bæverne. Den findes enten i Biblen eller via en børnebibel, fx Børnenes computerbibel eller Børnebiblen af Anne de Vries.

Hver spejder skal lave en af personerne eller en ting fra historien. Det kan fx gøres i pap, papir eller en grydeske, som du dekorerer. Derefter skal bæverne fortælle historien ved hjælp af dukketeater. Skriv enten selv hele stykket med replikker eller du kan læse historien op igen, men lad bæverne spille med hver deres figur/person.

Forslag til figurer eller ting: Fisker, sanger, købmand, træ eller orm. Folk fra Ninive (byfolk), Jonas, hvalen/stor fisk, båd med besætning eller søfolk, olieplante, kaptajn, uvejrllyn, kongen og hans stormænd,

Bibelference: Jonas bog K. 1-4

Pointen / budskabet: Man kan ikke gemme sig for Gud, han ser alt det forkerte, du gør, du kan ikke skjule det for ham, men han vil faktisk tilgive dig det hele, hvis du kommer til ham.