

Apostel

Et færdighedsmærke, som er tilregnet juniorerne. Det handler om vores kristne tro, traditioner og fortællinger, men vi har i PUF valgt en anden vinkel og dykker ned i ordet apostel samt disciple og missionær og undersøger, hvad det vil sige og betyder. Har du/I ikke allerede set [introduktionsvideoen](#), foreslår vi, at du/I ser den først. Her kommer seks idéer til at tage mærket. Vi ønsker jer god fornøjelse med at tage mærket.



Venlig hilsen

PUF (Patruljen for Udvikling af Forkyndelsesmateriale)

Materialeoversigt:

- 1) Missionsrejse - løb
- 2) Budstikke / Depeche - kodeaktivitet
- 3) Find og snak med en missionær - møde
- 4) Genkend missionen - snakke/refleksion
- 5) Romersk Fest og natløb - fest og løb
- 6) Hvad betyder det at være apostel, disciple eller missionær - quiz.

1. Missionsrejse

Koncept: Spejderne skal på et løb, hvor de med få informationer og ved at være opmærksomme skal løse en række opgaver. De starter med at få en kort introduktion og derefter skal de både lave et kort over området og finde deres kontaktperson. Gennem løbet får de flere informationer og opgaver de skal løse. Det ender med en opsamling, hvor det vurderes, hvilken patrulje, der har løst opgaverne bedst.

Historien: Spejderne skal få en forståelse for, hvad det vil sige at være apostel. De skal lære om Apostlen Paulus, hans venner og medarbejderne og om, hvordan de startede menigheder rundt omkring i middelhavsområdet. Paulus rejste på flere missionsrejser, hvor han som sagt startede menigheder, men han hjalp, forkyndte det kriste budskab og vejledte også de allerede eksisterende menigheder. I Biblen er der samlet en helt række af hans breve til forskellige menigheder, og navnet henviser til den by, den var i fx Filipperne, Korintherne og Efeserne.

Bilag 1: Find hele løbsbeskrivelsen og nødvendige materialer i bilag 1

2. Budstikke/Depeche

Koncept: Aktivitet i løbet af en længere periode, som handler om at videregive en besked. Men beskeden er kodet, så kun de udvalgte kan forstå budskabet. En leder laver en budstik (du kan læse forslag til hvordan længere nede). Lav en meddelelse, som du gemmer i budstikken. Vi har lavet en kreativ skabelon, som du kan benytte dig af, se **bilag 2**. Til et tilfældigt møde hvor der er tid nok og patruljerne er lidt spredt, giver du budstikken med meddelelsen til en af patruljerne. Patruljen afkoder den og laver en ny kode. I løbet af mødet eller den næste måned cirkulerer budstikken rundt til alle patruljer. Patruljen, som modtager budstikken, skal afkode koden og derefter lave en ny, men budskabet skal være det samme og et nyt kodesystem skal gerne benyttes. Vælg et kristent budskab fx Jesus er Gud søn, Jesus er verdens Lys, Guds løfter. Det kan gøres ved at første kode betyder 'Jesus er Gud søn' skrevet med morse. Den næste kan være 'Guds søn hedder Jesus', skrevet som frimurerkode.

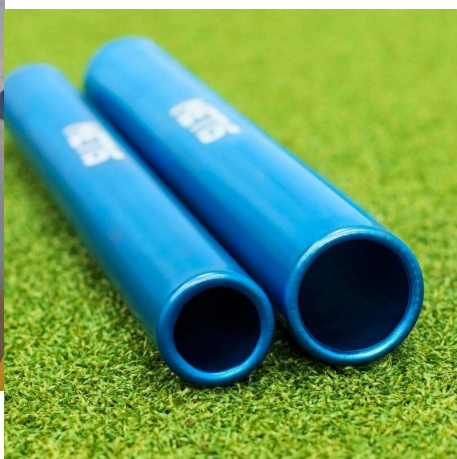
Historien: En budstik/depeche er en kort stok/rør af jern, plast eller træ, hvori en meddelelse kan indlægges. Før i tiden er den blevet brugt til at videregive informationer. Den person, som bar en budstik, blev kaldt budstikker eller ordinans. De skulle bringe meddelelsen/budstikken en given strækning, hvorefter en ny skulle overtage, sådan som vi også kender det fra stafet i dag. Som kristne er vi gennem missionsbefalingen (Matt. 28, v.16-20) kaldet til at gå ud og fortælle om bibelens ord og budskab. Det har været og er nogle steder ulovligt at tro på Jesus. Derfor har nogen blandt andet smuglet bibler til Østeuropa under den kolde krig og 360 mio. kristne i 76 lande bliver i dag forfulgt, fordi de tror på Jesus. (Læs mere om de forfulgte kristne her: <https://www.opendoors.dk>).

Vejledning budstik: Kan laves af læder, bambusrør, pringlesrør, køkkenrullerør, plastikrør, nedløbsrør eller blot en kuglepen.

Bilag 2: Find en skabelon til den kodede meddelelse i bilag 2.



Alternativt: I kan også bruge ideen til et natløb eller snigløb, hvor spejderne skal transportere/smugle en kodet besked i en budstik uden at blive fanget og frataget deres budstik.



3. Find og snak med en missionær

Arranger et møde med en missionær enten fysisk eller online. Find ud af, hvad en missionær laver i dag og hvorfor der stadigvæk er brug for missionærer. Man kan finde en missionær via den lokale kirke eller tage kontakt til fx Danmission, Åbne døre, Sømands missionen, KFUM/KFUK eller en anden missionsforening.

Hjælpe spørgsmål: Hvordan ser en dag ud for dig? Hvad er missionen for en missionær i dag? Hvad er den vildeste oplevelse, du har oplevet i dit arbejde? Hvorfor er du missionær? Hvad kan jeg som almindelig person gøre for at missionere?

4. Genkend missionen

Aktiviteten handler om missionsbefalingen, som du finder i Matt 28 v. 19-20. Som leder læser du den hjemmefra og overvejer, hvilket take du vil have på den. Sammen med spejderne laver du den klassiske hviskeleg. Fortæl ikke spejderne på forhånd, hvilket emne, det handler om. Hvisk missionsbefalingen til den første spejder og lad den cirkulere rundt mellem alle spejdere. Lad den sidste spejder sige højt, hvad personen hørte. Derefter skriver I den ind i Google Translate igennem 15-20 forskellige sprog fx. Dansk, Tysk, Kinesisk, Swahili, Indisk, Fransk, Græsk. Se, om I kan genkende den oprindelige tekst og tag en snak om den. Måske er det kun enkelte ord, som ændrer sig fx fra "til mine disciple" til blot "til disciple" eller fra "at holde alt det" til "at adlyde alt".

Hjælpe spørgsmål: Hvad handler missionsbefaling om? Hvem lever ud fra den i dag? Hvad betyder den for os som mennesker i dag? Hvor vigtig er det at gengive et budskab troværdigt?

5. Romersk fest og natløb

Koncept: Romerfesten og natløbet er ment som en sammenhængende helaftensaktivitet og underholdning. Det starter med en fest med romersk tema, som mest af alt ligner et lejrball med snacks. Det passer godt ind på en sommerlejr eller en weekendtur. Der er både tiltænkt sketches, sange, konkurrencer, quiz og snacks til festen. Den bør tilpasses jeres behov, lokation og muligheder. På et tidspunkt afbrydes festen af en person, som kommer ind og sender spejderne på et natløb. Natløbet handler om at flygte, ikke blive opdaget, løse en række små poster og følge en bestemt rute til et skjulested.

Historien: Der tages udgangspunkt i den historiske begivenhed for de første kristne i Rom år 64. De kristne er til fest, hygger, drikker og har en god tid, men pludselig afbrydes deres fest. Rom er i brand og kejser Nero giver de kristne skylden, derfor må de flygte fra festen til Katakomberne. Det er underjordiske gravpladser med gange og gravkamre, men ofte også brugt som skjulested før i tiden. Festen og

natløbet bruger IXOYC tegnet som betyder fisk, derudover henviser det til Jesus Kristus, Guds søn, frelser. Det bliver brugt som et hemmeligt kendetegn for de første kristne og bruges stadigvæk i dag på biler og bygninger fx kirker til at vise, at man er kristen.

Bilag 3: Du finder materialet til festen og natløbet i bilag 3.

6. Hvad betyder det at være apostel, discipel eller missionær

Koncept: En quiz som tager udgangspunkt i, hvad det betyder og forskellen på at være discipel, apostel og missionær. Tag quizen, som den er, eller klip hver enkelt spørgsmål ud og hæng dem rundt på jeres spejdergrund og gør det til et løb. I kan med fordel også bruge quizen som en start til at lære om det at være discipel, apostel og missionær. Efter quizen kan man med fordel læse Matt. 10 v. 1-21, hvis man vil dykke mere ned i det at være disciple. Man kan læse mere om, hvad det betyder at være apostel her: <https://www.tilliv.dk/artikel/hvad-er-en-apostel> eller om det at være missionær her: <https://dlim.dk/lm-international/rejs-ud/hvad-er-missionaer>

Bilag 4: Du finder quizen i bilag 4.

Bilag 1 Missionsrejsen

Koncept: Spejderne skal på et løb, hvor de med få informationer og ved at være opmærksomme skal løse en række opgaver. De starter med at få en kort introduktion og skal derefter skal de både lave et kort over området og finde deres kontaktperson. Gennem løbet får de flere informationer og opgaver, de skal løse. Det ender med en opsamling, hvor det vurderes, hvilken patrulje, der har løst opgaverne bedst. En leder spiller Paulus og de resterende leder spiller Paulus hjælper og kontaktpersoner. Rundt på et større område fx spejdergrunden eller den lokale skole hænger du/l plastiklommer med bynavne i, noter selv ned, hvad der hænger hvor eller lav evt. et kort.

Historien: Spejderne skal få en forståelse for, hvad det vil sige at være apostel. De skal lære om Apostlen Paulus, hans venner og medarbejderne og om hvordan de startede menigheder rundt omkring i middelhavsområdet. Paulus rejste på flere missionsrejser hvor han som sagt startede menigheder, men han hjalp, forkyndte det kristne budskab og vejledte også de allerede eksisterende menigheder. Biblen er samlet af en helt række af hans breve til forskellige menigheder og navnet henviser til den by, den var i fx Filipperne, Korintherne og Efeserne. I denne aktivitet skal spejderne møde Paulus og nogle af hans medhjælpere, men de skal også selv hjælpe med at udbrede den kristne tro.

- **Tidsramme:** ca. 1 ½ time
- **Opgaverne**

1) Introduktion

Paulus kommer til spejderne og introducerer dem til løbet ud fra konceptet og historien, som beskrevet længere oppe. Er spejderne ikke inddelt i patruljer, gør han det med 4-6 personer i hver. Han udleverer informationer til hver patrulje omkring deres kontaktperson og første opgave.

2) Find kontaktperson og lav kort

Hver patrulje er tildelt en kontaktperson, og ved at gå rundt og spørge, hvem de er, skal de finde deres kontaktperson. Hver patrulje har derudover sideløbende en opgave i at lave et kort over området. Det vil sige, de skal rundt og finde ud af, hvilke byer der er hvor og notere det ned på et kort, de selv skal tegne. Når de mener at have fundet alle byerne og tegnet deres kort færdig, skal de gå til deres kontaktperson.

3) Opret menigheder (læg fisk ud)

Kontaktpersonen godkender deres kort og giver patruljen næste opgave, som er at placere fisk ved en række forudbestemte byer. Hver patrulje skal have sin egen farve fisk. Alle byerne fordeles på forhånd mellem patruljerne, og flere patruljer kan godt have den samme by. At lægge en fisk i byen symboliserer, at de opstarter en menighed i byen. Når patruljen har placeret deres fisk, vender de tilbage til deres kontaktperson.

4) Missionsrejse

Patruljen får sidste opgave. De skal finde ud af, hvad de andre patruljer har lavet, altså i hvilke byer, de har startet menigheder. Derudover skal de prøve at regne ud, hvem der er hver patruljes kontaktperson. Når det er gjort melder de tilbage til deres egen kontaktperson

5) Meld tilbage til kontaktperson

Sammen med deres kontaktperson følger de op på, hvordan deres mission er gået og derefter mødes alle og en vinder kåres. Den sidste opgave er den vigtigste i vurderingen af, hvem der har vundet.

Byerne (forslag): Jobbe, Korinth, Athen, Antiokia, Kolossæ, Tarsus, Malta, Efesos, Rom eller Filippi.

Kontaktpersoner (forslag): Silas (ApG. 16, v. 16-40), Barnabas (ApG. 13), Purpur handleren Lydia (ApG. 16, v. 11-15), Akvila og hans kone Priskilla (ApG. 18).

Materialer:

Plastiklommer med bynavne

Fisk i træ malet i forskellige farver eller andre krisnte symboler (fx kors, anker, hjerte).

Skabelon - Information til patruljerne

Missionsrejse

Hver patrulje har en kontaktperson, denne person er at finde på området. Det er hemmeligt, hvem der er jeres kontaktperson og hvilken farve I har.

Jeres kontaktpersoner er _____

Jeres farve er _____

Opgave 1: Vi har brug for kendskab til området og hvilke byer, der er hvor. I skal lave en tegning over området og I skal indtegne alle byerne, I finder i området. Kortet skal bruges til senere opgaver. Sideløbende skal I finde jeres kontaktperson.

Det er vigtigt, at man ikke fjerner noget fra området eller flytter på noget.

Efter I har tegnet jeres kort, skal I gå til jeres kontaktperson og senest kl. XX:XX. Gør det uden at nogle andre patruljer opdager jer. Mindst to fra patruljen skal melde sig.

Ved kontaktpersonen får I godkendt jeres kort og modtager næste opgave.

Husk at holde øje med alt hvad der sker omkring jer.

Skabelon - Information til kontaktpersoner

Missionsrejse - kontaktperson

Du spiller: _____ og du kan læse om personen her: _____

Du er kontaktperson for _____

Spejdernes opgave er:

- 1) Find kontaktperson og lav kort: Lav et kort over området og indtegn alle byer og find samtidig deres kontaktperson. Denne opgave har de fået ved Paulus/introduktionen. De kommer til dig, og du godkender deres kort, du kan godt godkende det, selvom de ikke har fået alle byerne med, det kan blive deres udfordring senere. Det vigtigste er, at kortet er retvisende og de væsentlige ting i området er med.
- 2) Opstart af menigheder: Patruljen skal nu ud og forkynde det kristne budskab og starte menigheder i byerne i området. Din patrulje skal starte menigheder i følgende byer:

_____.

Det gøres ved at placere en fisk i patruljens farve i plastlommen ved den respektive by. Herefter skal de melde sig ved dig igen.

- 3) Missionsrejse: Patruljen skal finde ud af, hvor de andre patruljer har startet menigheder. Derudover skal de prøve at regne ud, hvem der er hver patruljes kontaktperson. Når det er gjort, melder de tilbage til dig.
- 4) Samle op på, hvordan de har løst opgaverne med patruljen. Hvor godt er kortet og hvor meget de fandt ud af omkring de andre patruljer. Derefter slutter løbet og i mødes med de andre patruljer og Paulus.

Du må ikke vise spejderne denne besked og skal kun give dem en opgave ad gangen. Løbet slutter kl. _____ og derefter samles vi alle ved _____

Bilag 2 Budstikke / Depeche *Skabelon til meddelelse*

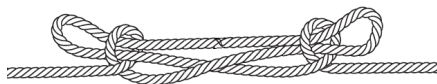
Meddelelse til _____(modtager leder)_____



Du bedes til sommerlejren på _____ d. _____ have planlagt søndagens gudstjeneste. Jeg forventer både den indeholder flere sange, refleksion og en aktivitet. Brug evt. andagtsæskenen som inspiration. Du står også for materialer hertil. Jeg forventer, at du uddelegerer planlægningen og udførelsen til en af juniorpatruljerne. De er i gang med mærket apostel og skal medvirke til at planlægge og gennemføre en gudstjeneste, derfor er dette en oplagt mulighed.

Gudstjenestens vigtigste budskab er _____(Koden)_____.

Budskabet er tophemmeligt for resten af gruppen og er derfor kodet således, at kun spejdere kan forstå det.



Som modtager af denne meddelelse skal I afkode gudstjenestens vigtigste budskab og derefter lave en ny kode, men budskabet skal være det samme. I må meget gerne benytte jer af et nyt kodesystem fx fra morse, frimue, a-k, røversprog, baglæns eller binær kode.

Nr.	Navn	Meddelelse
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Alle fra juniorpatruljen skal stifte bekendtskab med denne meddelelse, inden den kan overgives til modtageren. Depechen skal inden ____ (deadline) ____ være nået frem til modtageren.

____ (Afsender) ____

Bilag 3 Romerfest og natløb

- Introduktion:

Romer festen og natløbet er ment som en sammenhængende helaftensunderholdning. Der tages udgangspunkt i historiske begivenheder for de første kristne i Rom år 64. Festen kan tilpasses jeres behov og muligheder. Festen og natløbet bruger IXOYC tegnet. Det er græsk og betyder fisk, derudover henviser det til Jesus Kristus, Guds søn, frelser. Det bliver brugt som et hemmeligt kendetegn for de første kristne og bruges stadigvæk i dag på biler og bygninger fx kirker.

- Romerfesten

Eks. på festprogram

Kl. 17. Intro til Romerfest

I klæder sig en toga eller kjole. Introduktion til IXOYC tegnet. (google evt. for mere information). Hver patrulje skal planlægge et underholdningsindslag til festen. Fx en sketch eller andre lejrbaalsunderholdnings-elementer. Aftensmad (kan integreres i festen eller spises før. Vurder selv. hvad I synes, der er passende).

Kl. 20. Festen starter

Alle skal lave IXOYC tegnet ved døren, før de må komme ind til festen. Det kan gøres ved en simpel gestikuling, ved at tegne en fisk på jorden med en pind eller på en bakke med sand. Alle får anvist en plads.

- Velkomst ved værten / lederne
- 1. ret + drikke serveres
- Fællessang
- Quiz om det gamle Rom eller det nye testamente
- 2. ret serveres
- Patruljernes underholdning
- Råb
- Fællessang
- 3. ret serveres
- Konkurrence/OL-dyster
- Fællessang
- Festen afbrydes, herefter natløb.

Idéer til festen

- Gør noget ud af at skabe en romersk stemning år 64 - jo mere, jo bedre.
- Brug lagner til at lave toga eller kjoler.
- Læg tæpper, puder, eller madrasser på gulvet og brug en hævet træplade eller foldeborde, som ikke er rejst som borde. Tænkt over, hvordan grækere/romer spiste.
- Sæt levende lys på bordene.
- Idéer til mad/snacks: Granatæble, vindruer, melon, rosiner, nødder, dadelkage, figenbrød, brød med oliven. Drikkevarer: Rød saftvand, alkoholfrie drinks, citronsaft/lemonade, romersk posca (9 dl vand, 1 dl æblecidereddike).

Natløbet

Intro: Året er 64 og de kristne er samlet til fest inde i Roms centrum. Festen bliver afbrudt af en brand, der hærger centrum. De kristne får skylden for branden og må flygte til katakomberne, forfulgt af de romerske soldater, som kejser Nero har sendt efter dem. Det er svært at finde vej, da det ikke er alle, der kender vejen til de hemmelige katakomber. Der er dog en kristen, som har lagt et spor af fisk, som der kan følges. Spejderne skal derfor følge fiskene til første post. De skal være forsigtige, når de bevæger sig rundt, da de romerske soldater er efter dem. Har man flere leder eller seniorspejder kan de med fordel bruges til at spille romerske soldater, som jagter spejderne.

Festen afbrydes: En person kommer løbende og afbryder festen. Udfra ovenstående introduktion skal personen forklare situationen og hvad der nu skal ske. Derefter sendes spejderne af sted patruljevis, da det ville være alt for farligt at flygte i en stor flok.

Post 1)

I år 64 fandtes der ikke lommelygter, så de skal afleveres til posten, hvis nogen har medbragt dem. Her får hvert hold i stedet to olielamper (alternativt flagermuslygter) eller de skal lave et par fakler. Fortsæt med at følge fiskene til næste post 2.

Post 2)

Under flugten er en fra patruljen blevet såret (postmandskabet udvælger en). Vedkommende har brækket armen og forstuvet foden. Spejderne skal lave forbindelse til arm og fod. Den sårede person transporteres videre på en bære til næste levende post. Båren kan laves af en

kraftig presenning og to rafter, som man ruller ind i presenningen. Følg igen fiskene til næste post.

Post 3)

DØD Post

Der hænger en seddel med 10 spørgsmål om Romer-festen. Hver patrulje tager en seddel og udfylder. Derefter tager de den med sig. Det er tænkt som en kims-leg, hvor det skal testes, hvor gode de er til at huske elementer/ting fra festen. Det kan være spørgsmål som følgende; Hvor mange lamper var der i lokalet? Hvilken farve toga havde XX på? Hvad var ret nr. 2? Hvem havde underholdning som nr. 3? Spejderne fortsætter med at følge fiskene til post 4.

Post 4)

Her får holdet godkendt deres bære og afleverer deres seddel med spørgsmål om Romerfesten fra post 3. Her skal holdet "bevise", at de er kristne for at blive lukket ind i katakomberne. De skal citere den bøn, som Jesus lærte sine disciple (Fadervor). Løbet slutter med en bibelhistorie i "katakomberne" (Hytten eller ved et lejrbrønd). fx historien om Paulus og Silas i fængsel, I kan finde den i Apg. 16, v. 16-40.

Bilag 4 Hvad betyder det at være apostel, discipel eller missionær - quiz

	Spørgsmål	Svarmuligheder (svar)
1	Hvilket ord betyder lærling eller elev?	1) Apostel 2) Discipel 3) Missionær
2	Hvor mange gange er ordet 'missionær' nævnt i Biblen?	1) 12 2) 0 3) 163
3	Hvor mange disciple havde Jesus?	1) 23 2) 10 3) 12
4	Apostel kommer af det græske ord 'Aposolos', men hvad betyder det?	1) Udsending 2) Udlever 3) Afsender
5	Hvilke af følgende navne havde en af Jesus disciple?	1) Johannes 2) Maria 3) Jonas

6	Det Danske Missionsselskab, som i dag er slået sammen med Dansk Santalmissionen og hedder Danmission, hvornår er det blevet oprettet?	1) 1523 2) 1756 3) 1821
7	Hvem - ud over disciplene - anses som apostle?	1) Paulus, Barnabas og Jesu brødre 2) Paulus, Noah og biskopper 3) Jesu brødre, Maria (Jesu mor) og Abraham
8	Hvordan lyder missionsbefalingen?	1) Dåb alle og gør dem til mine børn. 2) Gå derfor hen og gør alle folkeslagene til mine disciple. 3) Dette evangelium om Riget skal prædikkes i hele verden som vidnesbyrd for alle folkeslag.
9	Hvor i Biblen kaldes de første disciple?	1) Mark. 1. v. 1-4 2) Jak. 4. v. 11-12 3) Matt. 4. v. 18-22
10	Hvor mange missionsrejser foretager Apostlen Paulus	1) 5 2) 3 3) 7