

Træningsprogram år 1 - 4 for Tumlinge

År 1

1. Jesus

Fremstil et billede, som viser en beretning fra Jesu liv.

- Læs beretningen sammen og forestil jer, hvordan det så ud.
- I kan lave det i naturmaterialer.
- Brug den f.eks. som baggrund eller illustration ved en spejdgudstjeneste.
- Lav én stor, sammen, eller lav en udstilling, med hver jeres billede.

2. Bibelske personer

Find ud af, hvor meget I ved om tre forskellige personer fra Bibelen, som er med i den samme beretning.

- Vrid hjernen og fortæl hver især, hvad I kan huske.
- Prøv at klæde tre, fra patruljen, ud så de ser ud, som det tre personer og "spil" beretningen.

3. Hjælpende hænder

Hjælp til derhjemme.

- Planlæg i patruljen, hvad I hver især vil prøve at hjælpe med uden at blive bedt om det. Lægger jeres forældre mærke til det?
- Hvor mange opgaver skal løses derhjemme? (Opvask o.s.v.) Prøv at regne ud, hvor lang tid hver opgave tager og hvorfor det er nødvendigt at børn og voksne arbejder sammen.

År 2

1. Jesus

Jesu bedste historier.

- Lav en moderne udgave af én af Jesu lignelser og fremfør den som optrin ved en andagt eller en spejdgudstjeneste.

Jesu bedste mirakler

- Lav plakater med tegninger/kollager, som viser mirakler Jesus gjorde.
- Lav en lydhistorie over ét af Jesu mirakler. Lad tumlingene have hver sin rolle i at lave de lyde, som var i baggrunden ved miraklet og optag det hele på bånd. Spil båndet for andre ved en andagt, gudstjeneste, forældreaften eller lignende.

2. Bibelske personer

Hvor meget ved I om de første mennesker på jorden?

- lav en plakat eller tegneserie, der viser deres historie.
- Lav et papmaché landskab over Edens have, som I forestiller jer den.
- Lav en dukketeaterforestilling over Bibelens beretning om Adam og Eva.

3. Hjælpende hænder

Diskutér og planlæg i patruljen:

- Kender i nogen, der trænger til hjælp?
- Hvad hjælp trænger det til? Skriv en liste.
- Planlæg hvordan jeres patrulje vil hjælpe og gør det som en good turn efter aftale.

År 3

1. Jesus

- Dramatisér Jesu korsfæstelse ved en gudstjeneste.
- Invitér forskellige kristne personer til at fortælle, hvad Jesus betyder for dem.
- Lav en sang, som handler om noget Jesus gjorde.

2. Bibelen

- Lær at finde rundt i Bibelen. Lav f.eks. en "skattejagt", hvor børnene skal finde bestemte vers eller ord for at løse en gåde eller en kryds og tværs.
- Se på gamle Bibler og tal om, hvordan Bibelen er blevet til og er videregivet igennem årtusinder.

3. Dyreven

- Se en dyreamulance eller besøg en dyrelæge og hør om redning af vildtlevende dyr og fugle.
- Besøg en skovfoged og se hvordan dyrene fodres om vinteren.

År 4

1. Jesus

- Lav et krybbespil. Patruljen planlægger selv, hvordan sceneriet og rollerne skal være.
- Læs om Jesu genkomst og lav plakater / kollager / og arranger fotos/video af, hvordan I forestiller jer det kommer til at se ud.

2. Bibelen

- Bibelquiz. Lad andagten handle om bibelske beretninger nogle gange. Lav derefter en quiz, hvor spørgsmålene er hentet fra andagterne.
- Find ud af hvad ordene: Bibel, testamente og Evangelium betyder.
- Lav en ting fra Bibelen, som projekt: Noas Ark, Jesus i krybben, de 2 stentavler, Golgata, Templet eller noget andet.
- Lav et opgaveløb over de 10 bud. Posterne beskriver et barn i en valgsituation - Hvad er det rigtige - hvilket bud gælder her?

3. Livsglæde

- Indøv en glad sang, hvor alle i patruljen medvirker med sang eller akkompagnement. Lav evt. selv nogle musikinstrumenter. Fremfør stykket til en forældreaften, et tropsmøde eller en spejdgudstjeneste.
- Besøg nogle ældre eller syge og gør dem glædeligt overraskede.

Træningsprogram år 1 - 4 for Tumlinge

4. Min kirke

Hvor ligger kirken?

- Lav sammen et kort, eller brug en kopi af et kort, og indtegn jeres kirke og hvor I hver især bor. Kan I huske farverne på bygningerne (tage, vægge, døre og vinduer) ?
- I kan prøve om patruljen kan finde hen til kirken fra forskellige steder i byen (stationen, busholdepladsen, gågaden eller skolen).

5. Løftet og Loven

Lær Løftet og Loven.

- I kan skrive det op på en plakat og hænge det på væggen. Når I så siger det ved spejdermødet, kan I bruge plakaten til hjælp. Hver gang kan I så sætte noget over en del af teksten og lære det stykke udenad.

6. I gamle dage

Besøg et historisk sted på egnen.

- Find ud af, hvor der i gammel tid er sket noget spændende på jeres egn. Tag hen på stedet og hør historien om, hvad der skete. I kan måske prøve at lege I var med til det.

7. Frisk luft og sol.

Find ud af, hvorfor I ikke kan undvære frisk luft og sollys.

- Eksperimentér f.eks. med at lade planter vokse i et mørkt skab.
- Tag en båndoptager og interview voksne, hvad de mener. Hvor mange forskellige forklaringer får I?

4. Min kirke

Set indefra.

- Besøg den lokale Adventkirke og tegn et kort over dens indretning. Tal sammen om, hvorfor den er indrettet, som den er.
- Besøg en Folkekirke og sammenlign den med Adventkirken. Invitér jeres lokale præst og lad hende/ham forklare forskellen.

Kirkens embedsmænd m/k

- Hvilke embedsmænd er der i menigheden og hvad laver de?
- Hvad laver præsten i løbet af ugen?

5. Min by

- Find nogle billeder fra jeres by og lav en flot kollage.
- Gå en terræntur igennem byen ved hjælp af billeder/fotos fra byen.
- Prøv på skift at være "turistguide" på en tur gennem byen. Find vej til posthuset, jernbanestationen, biblioteket, kirken, falckstationen o.s.v.

6. Kend dit land

- Indtegn på et kort, hvor Adventist-spejderne har troppe i Danmark.
- Find vej på et kort til et sted I skal på tur.
- Kend det danske flag og lær mindst 10 andre flag. I kan lave et huskespil eller billedlotteri med flag, så er det sjovere.

7. Vær ren

Vid hvorfor det er vigtigt at holde sig ren og hvornår det er klogt at vaske hænder.

4. Mission

- Invitér en, som har været udsendt som missionær i et andet land til at komme og fortælle.
- Se en video med "mission spotlight" og undersøg, hvor de lande ligger, som det handler om.

5. Løftet og Loven.

Lær Løftet og Loven udenad.

- I kan skrive det op på en plakat og hænge det på væggen. Hver gang I siger det kan I så sætte noget over en del af teksten og lære det stykke udenad.

6. I gamle dage

- Invitér en, der er gammel til at fortælle om livet dengang han eller hun var barn.
- Tag hen og se et museum eller en udstilling, som viser fund fra stenalderen på jeres egn.
- Prøv at lave noget på en gammeldags måde. Spind tråde, væv, smed eller lav pottemagerarbejde.

7. Livsglæde

- Find på noget rigtigt sjovt, planlæg det og gør det sammen. Hvad med at flyve med drage alle sammen på en gang, gå i svømmehallen, sejle på tømmerflåde på en sø eller i en å eller andet?
- Gør nogen glade. Besøg et plejehjem eller en forsorgsinstitution og syng, del kager ud, eller klæd jer ud og besøg børneafdelingen på sygehuset med fastelavnsboller - efter aftale!
- Arranger et surprise-party for en i troppen, der har fødselsdag.
- Indøv en større sketch, hvor alle deltager og fremfør den for et publikum.

4. Min Kirke

- Medvirk ved en spejdgudstjeneste.
- Lav en videofilm, hvor I viser rundt og fortæller om jeres kirke. Vis den så til nogen.
- Kom med ideer, som I synes kunne gøre Jeres kirke til et endnu bedre sted at gå i kirke. Få patruljeføreren til at skrive ideerne ned og invitér menighedens præst eller forstander og diskutér jeres ideer.

5. Bageprøven

- Vis du kan bage et snobrød, så det er gennembagt uden at det bliver forkullet.
- "bag" en kage over bål
- Byg en ovn af sten og ler og prøv at bage i den.

6. Stjerner

Lær at finde 3 stjernebilleder og 2 planeter på stjernehimmelen.

7. Prøv noget nyt

- Find på noget ingen af jer har prøvet før og gør det sammen. F.eks. arranger at I kommer op på taget af byens højeste hus, ned i underjordiske gange/tuneller, op i et vandtårn, op bag scenen i et teater eller lignende.

Træningsprogram år 1 - 4 for Tumlinge

8. Min adresse

Lær din egen adresse.

- Lav et stempel hver med jeres navn og adresse på. Det kan f.eks. laves i linoleum.
- Lav jeres egne visitkort. F.eks. på computer.

9. Alarmering

Bliv specialister i alarmering.

- Hvad skal man gøre?
- Hvilket nummer vil I ringe og hvad skal I huske at sige?
- Prøv at alarmere med en legetelefon efter en ulykke I selv leger.
- Besøg byens brand- og/eller politistation og hør hvad de kan fortælle om alarmering.

10. Brug øjnene

Fortæl - efter en tur med dine spejderkammerater i naturen - om hvad du så.

11. Bistudium

Find ud af noget om bier.

- Besøg en biavler og se, hvad han gør når han henter honning.
- Lav en kæmpebi af garn, ståltråd og andet og undersøg hvordan den er indrettet.
- Hør en fortælle om, hvordan bierne lever, taler sammen og laver honning.

8. Fødselsdage.

- Lav en kalender, med alle patruljens fødselsdage og prøv om I hver især kan huske jeres egen fødselsdato.
- Skriv et fødselsdagskort og send det til én du kender.

9. Førstehjælp

Bliv specialister i hverdagens førstehjælp.

- Hvad skal man gøre ved: Skoldning, Besvimelse, Næseblod, små sår og skrammer ?
- Lær at rense et sår og sætte plaster på rigtigt.

10. Brug øjnene

- Du skal kunne mindst 8 ud af 10 ting, eller 15 ud af 20, du ser/hører/lugter og genkender ved en kimsleg.
- Medbring en bærepose på en tur i naturen. Saml affald og se hvor hurtigt I kan fylde posen.

11. Vilde fugle

Fortæl patruljen om trækfugle og standfugle. Lær dem at genkende mindst 5 danske standfugle.

- Prøv at lave et fuglefodringsbræt.
- Lav fuglemad med 5 forskellige frø/korn I selv blander I. I kan evt. støbe det ind i fedt eller palmin.

8. Pionering

- Lær at bruge en kniv, en økse og en sav. Hvordan skal man holde på redskabet og emnet man bearbejder ? Hvordan bærer man det sikkert fra sted til sted? Hvorfor må man aldrig løbe med det?
- Lær at tænde et bål uden brug af papir.

9. Branbekæmpelse

- Lær hvad man skal gøre, hvis man opdager brand. Skaf bogen "elementær brandbekæmpelse fra den lokale CF-gård eller brandstation og undervis i de enkleste regler.
- Prøv at slukke ild med forskellige midler, f.eks. brandtæppe, en rystet sodavand, en brandsprøjte, en pulverslukker, vand i en forstøver el.lign og tal om betydningen af at slukke ilden imens den er spæd.

10. Brug øjnene

- Undersøg hvilke smådyr der lever i en bæk eller sø i nærheden. Prøv at navngive dem ud fra en bog.
- Lær at udpege stjernebilleder på himmelen. Se hvor mange I kan lære.

11. Myrestudium

- iagttag livet på og omkring en myretue. Hvor går myrernes stier hen? Hvad bærer myerne på? Hvor meget kan en myre løfte i forhold til sin egen vægt?
- Læs i Bibelen om myrerne og undersøg om I mener det er sandt. (Se Ord 6:6, 30:25)

8. Vær sand

- Patruljen deltager i eet patruljemøde eller en terræntur, der handler om sandhed og løgn. Diskutér bagefter, hvorfor det er vigtigt at en spejder taler sandt.

9. Pionering I

Lær mindst 3 af disse knob: enkeltknob, råbåndsknob, slyngstik, løbeknude, Ottetalsknob, sløjfe og slagterstik.

10. Pionering II

- Lær at flette treslået.
- Vær med til at bygge og tænde et bål.
- Lær hvordan man bruger en dolk rigtigt.

11. Naturdetektiv.

- Udspioner et dyr og kom så tæt på I kan. Fortæl derefter hvad I så.
- Find en fuglerede, et hvepsebo, en rævegrav og undersøg om der bor nogen.
- Løft en stor sten, barken på et væltet træ og et græstørv og find ud af hvilke dyr der bor her.
- Lav en flitsbue og pile af forskellige træsorter. Hvilke slags er bedst? Arranger en skyd-længst turnering.

Træningsprogram år 1 - 4 for Tumlinge

- 12. Sporlegskursus

Vær med på mindst to sporlege, med forskellige slags spor.

- Følg pile- og stenspor.
- Følg Hans og Grethe spor (mel, korn, snor, kridttegn el. lign.)
- Følg dyrespor og se om I kan "indhente" dyret (pas på Bjørne).

13. Blindeprøven

Orientering uden brug af øjnene.

- Lav en bane, hvor det gælder om at gå en rute med bind for øjnene.
- Kør en tur i bil med bind for øjnene et sted, hvor I er kendt og prøv om I kan gætte, hvor I kommer hen.

14. Patruljetur

Deltag i en patruljetur.

- Patruljen tager på "vandretur" og overnatter et sted undervejs.
- Patruljen tager på en heldagsudflugt med opgaver og lege undervejs.
- Patruljen er selv med til at planlægge og vælge mad, program og sted.

Bemærk! Der er tale om en tur, som er for lige netop denne patrulje. Tumlingene skal opleve at gennemføre noget sammen som patrulje.

15. Duelighedstegn

Patruljen tager to duelighedstegn sammen. Det ene skal være i et specielt spejderdisciplin. Patruljen beslutter sammen hvad det skal være.

12. Solen

- Tal sammen om solen, hvornår blev den skabt og hvad gavn gør den. Lav så hver sin plakat om vort solsystem og prøv at lade planeterne have forskellige størrelser så man kan se forskellen på dem.
- Lav et solur og se på det efter nogle uger. Passer det stadig?

13. Sporleg

- Lav en sporleg, hvor I skiftes til at være den, som lægger sporet. I laver to hold. Det ene hold udlægger spor og det andet følger sporene og finde holdet der har gemt sig.
- Lær at genkende mindst 5 forskellige dyrespor i naturen. Lav evt. gipsafstøbninger.

14. Lejrmed

Planlæg en middag på patruljens / troppens tur. I skal stå for indkøb, tilberedning og servering af en middag med mindst to retter. (Varm mad med dessert f.eks.)

15. Duelighedstegn

Patruljen tager to duelighedstegn sammen. Det ene skal være i en spejderdisciplin. Patruljen beslutter sammen, hvad det skal være.

12. Sporlegskursus

Vær med på mindst to sporlege, med forskellige slags spor.

- Følg pile- og stenspor.
- Følg Hans og Grethe spor (mel, korn, snor, kridttegn el. lign.)
- Følg dyrespor og se om I kan "indhente" dyret (pas på Bjørne).

13. Tov

- Lær at opkvejde et tov.
- Prøv at lave tov selv, eller flet eller sno et bælte eller bånd.

14. Patruljetur

Deltag i en patruljetur.

- Patruljen tager på "vandretur" og overnatter et sted undervejs.
- Patruljen tager på en heldagsudflugt med opgaver og lege undervejs.
- Patruljen er selv med til at planlægge og vælge mad, program og sted.

Bemærk! Der er tale om en tur, som er for lige netop denne patrulje. Tumlingene skal opleve at gennemføre noget sammen som patrulje.

15. Duelighedstegn

Patruljen tager to tumlingeduelighedstegn sammen. Det ene skal være i et naturstudium. Patruljen beslutter sammen hvad det skal være.

12. Vand

- Tag ud at sejle med en færge og arranger at I kommer op på kommandobroen og bliver vist rundt.
- Byg en tømmerflåde eller et lille skib og lad det drive ned ad en å eller en bæk imens I følger det.
- Konstruer en "vandkanon" hver, f.eks. af shampooflasker, og afhold en skydekongurrence.
- Få livredderen i en svømmehal til at fortælle om sit job og hvad man skal passe på når man går i vandet.

13. Orientering

Lær de fire hovedretninger og brug dem.

- Lav en "skattejagt" på papir, hvor tumlingene bruger hovedretningerne.
- Lav en kompasrose og gennemfør en terræntur, hvor tumlingene hele tiden ved, hvor Nord er og bruger kompasrosen.
- Fremstil et kompas v.h.a. en skål vand, en korkprop og en stoppenål. I magnetiserer ved at stryge nålen med en magnet. Læg nålen på korken i vandet og se den pege imod nord.

14. Patruljetur

- Patruljen tager ud på en heldagstur med madpakker eller mad over bål.
- Patruljen cykler, skøjter eller vandrer hen til et aftalt sted og hjem igen.
- Patruljen tager på en tur og overnatter i telt eller hytte.

15. Duelighedstegn.

Alle i patruljen tager to duelighedstegn. Det ene, et naturstudie, skal tages sammen. Patruljen bliver enige om hvilket.