

Broderskabet - Kompendium

Kære brødre!

Tak for en skøn påske!

I dette kompendium er samlet de koncepter og løb som I har gennemført i løbet af påsken 2014. Mange af koncepterne kan bruges i andre sammenhænge med tilpasning til den pågældende situation/kontekst.

Kontakt endelig os, hvis der er spørgsmål til nogle af nedenstående ting.

Bedste hilsner

Lene, Henrik og Amalie

ID-løb

Formål: lære hinanden at kende, vork at kende og blive bevidste om førstehåndsindtryk, fordomme
Beskrivelse:

Ud fra et spørgeskema, på forhånd rundsendt, blev en masse informationer om deltagerne klippet ud og fordelt i poster over Vork.

Deltagerne opdeles i hold og har til opgave at samle et andet holds informationer og sammensætte identiteten på fremmede personer ud fra hvad de tror.

Værdi-løb

Formål: Blive bevidste om, hvad det kræver at blive medlem af broderskabet, egne styrker/ svagheder

1) Adrenalin/Dare devil: race på græs slæderne ned af bakken

2) Kreativitet/samarbejde: Red ægget

Udlevere en pose med æg, papir, saks, tape, snor, ballon, sugerør eller hvad man lige kan finde. Det handler om at kaste ægget ud fra 3-5 meters højde uden at det går i stykker. Den rigtige teknik er at klippe posen op og bruge den som faldskærm.

3) Fysisk styrke: Bære en person op og ned ad bakken på en bære.

4) Logik: 2048 højeste highscore

5) Moral/Etik: Hvad er straffen?

Hver deltager får 10 perler og bliver stillet overfor 15 dilemmaer, hvor de skal tage stilling til en situation. Må kun smide 1 perle i hver runde og de ved ikke hvordan dilemmaerne er, men de skal bruge alle perler.

Tyveri

Voldtægt

Svindel/pengefuskeri

Røveri

slagsmål

Indbrud

Narko salg/smugleri

Rocker/Bande

Hooligan/Optøjer

Mobberi/Psykisk terror

Kæreste vold

Terrorangreb

Uagtsomt manddrab trafikuheld

Spirituskørsel

Forsvar på angreb

6) Præcision med høj puls: Løb op og ned af bakken og derefter: tegne spejlvendt, ved kun at se sin hånd i et spejl.

7) Tillid: øvelse med A-buk over åen (fugen) stol på de andre får dig over på den anden side

8) Retfærdighed (eller mangel på samme): rundbold med ukurante/handicap ting: rafter, ske, handicap leg hvor man bliver bedt om at gøre noget, som rent faktisk er fysisk umuligt, pga. ens handicap. (ingen arme ingen kage)

9) Overlevelse i naturen: Kog et æg på tid. De får mulighed for at vælge forskellige optændings muligheder. fx. to tændstikker og avis - strygestål, vat og vaseline - strygestål og ståluld - fyrfadslys og 1 tændstik. brænde og kvas må de finde og få.

10) Udholdenhed/psykisk overskud: Hoved under vand i en balje, en person står i midten og sørger for at alle får luft nok. Personerne med hovedet i baljen kan indikere om de har brug for luft eller ej ved at banke på bordet.

Crossfit - kortspil

Formål: fysisk træning

Beskrivelse:

Deltagerne skal igennem en bunke kort på tid. Hvert kort har en øvelse som holdet skal igennem, man må selv vælge, hvordan gentagelserne fordeles på holdet.

Hjerter= 30 armbøjninger

Spar= 30 Rygbøjninger

Ruder= 30 mavebøjninger/atomic sit ups

Klør= 30 burpees

Mellemrunde: planke holdes mens en tager 20 jump squats

Morderleg

Formål: Blive bevidste om tillid, øge fokus på konkurrence, jagt

Beskrivelse:

Forberedelse:

Først skal der udvælges en spillemester, kaldet "M" som ikke selv kan være med i spillet.

Denne skal indsamle navnene på alle der er med i spillet og skrive dem op på en lang række.

Nedenunder denne række skriver M navnene én gang til, men rykker dem en plads til højre, så det ser ud som i skemaet herunder:

Jesper Jacob Gunnar Mads Dorte Gregers Mie

Jacob Gunnar Mads Dorte Gregers Mie Jesper

Alle har nu til opgave at snigmyrde den person, hvis navn står under deres eget.

I eksemplet får Jesper altså tildelt Jacob som første offer mens Mie får Jesper som første offer.

M skal gøre det klart for spillerne at de skal holde fast på sedlen og bære den på sig hele tiden.

Spillet:

Alle spillerne er nu både mordere og mulige ofre. Det gælder om at få fat på sit eget offer, og få ham eller hende nakket. Hvis det lykkes for én, går offeret ud af legen, og man overtager vedkommendes seddel. Det navn, der står nederst på denne seddel, er den næste person man skal slå ihjel, og hvis man på et tidspunkt overtager en seddel med sit eget navn, ved man at man har vundet.

Hvordan slår man ihjel?

Selve drabet foregår ved at sætter en klemme i nakken på sit offer. Dette skal udføres så ingen andre spillere overværer selve drabet - de spillere som er døde, og dermed udgået af legen, tæller dog ikke. Et drab, som bliver set af andre aktive spillere er et mislykket drabsforsøg, og offeret har nu den fordel at vide hvem der er efter ham eller hende. Drabet lykkes heller ikke, hvis offeret opdager morderen før klemmen sidder fast. Man kan således ikke slå ihjel ved at fange sit offer i et ensomt rum og bruge judogreb eller lignende til at holde det nede - der skal være tale om et snigmord. Men ellers er der frit slag for intrigante fælder, smarte baghold etc.

Hvis man bliver dræbt:

Når man mærker klemmen i nakken, afinder man sig så med sin skæbne og falder død om på jorden, hen over buffetbordet eller baren, køledisken eller hvor man nu befandt sig. Offeret skal nu, OG DETTE ER VIGTIGT, give morderen sin egen seddel og gå ud af legen.

Hvis man dræber sit offer:

Man skal altså nu nakke sit offers offer. I eksemplet er det altså: Gunnar nakker Mads. Mads går ud og giver Gunnar sin seddel. Gunnar jager nu sit næste offer som er Dorte. Bliver Gunnar under jagten nakket af Jacob, får Jacob lov til at fortsætte jagten på Dorte...

Variant:

Er man mere vovet, kan man besluttet at "mordet" foregår ved, at man kysser sit offer i nakken.

Den store tømmerflåde quiz-dyst

Formål: Teste viden, praktisk tømmerflådebyggefærdighed med et skørt element

Beskrivelse:

Bygge tømmerflåder af mælkekasser, pressenning og strips efter eget design.

Derefter skal der dystes i quiz ude på søen, nogle spørgsmål kræver bevægelse med tømmerflåden, andre ikke.

Multi O-løb

Formål: Fysisk udholdenhed og evt. samarbejde

Beskrivelse: klassisk orienteringsløb, men nogle af posterne er svære at nå som enkeltperson og man må derfor vurdere om man vil samarbejde med andre for at nå flest muligt.

Klippekort 1 – Navn

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | | | | | | | | | | |

Klippekort 2 – Navn

| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | | | | | | | | | | | |

Klippekort 3 – Navn

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 |
| | | | | | | | | | | | | | | |

Klippekort 4 – Navn

Church get out

Formål: Samarbejde, logiske udfordringer

Beskrivelse:

På kirkegulvet ligger der et stort regnestykke skrevet med kapsler, som er flytbare, så de kan erstatte X med de faktiske tal. Fra start findes et papir, hvor der står skrevet:

Løs regnestykket... og kom ud i det fri. Alle svar er lige hvor I er. I har mulighed for at lukke 1 person ud en gang og ind - Tænk jer om, før I bruger muligheden.

Rundt omkring i kirken er der opgaver markeret med X nummer som de skal løse.

De skal løse regnestykket for at finde kuverten med tal på som indeholder et billede af stendiget, hvor de skal finde navnet på et gravsted (Hans Peder Madsen).

På gravstedet finder de en nøgle i en kuvert. Personen ude må ikke selv bære nøglen ind.

Personen udenfor skal kommunikere til dem inde i kirken at de skal gå op i tårnet. Her ligger der reb som de kan hejse nøglen op med. Når nøglen er inde lukkes personen ind igen.

Når de har fundet nøglen, kan de låse en hængelås op - den hænger på donationskassen ovre ved våbenhuset. I den kasse ligger UV lygter + en besked skrevet med UV pen på papir. (Søg med lys og lygte og find koder som denne)

UV lysstorfør ligger lige ved kassen og lyser op på væggen på en masse hvide papirer.

Et skakbræt er tegnet op hvor den ene hest mangler.

Et andet sted i hænger et pink papir med en hest på. Bag på der hænger et ledespor:

Find: "Bruno Christensen og sønner 1997"

På orgelet finder de en kuvert med nogle sætninger, dem skal de sætte i rigtig rækkefølge og ud for den rigtige rækkefølge kommer der nogle tal på en kombinationslås.

Lukasevangeliet kapitel 2

Tallene fra historien kan de låse hængelåsen op med. Denne hængelås frigøre nøglen til udgangsdøren hænger.

Regnestykke skrives i kapsler:

$$((X1 * X2) + (X3 - X4)) = S1$$

$$((X5 * X6) - ((X7 - X8) / X9)) = S2?$$

$$S1 - S2 = ?$$

Løsning:

$$((12 * 24) + (139 - 91)) = 336$$

$$(2 * 14) - ((89 - 44) / 5) = 19$$

$$336 - 19 = 317$$

X1 = Smagstest morsekode cola/light: staver tallet 12 prik = cola streg = light
streg/ stregstregstreg /prikstregstreg prikprikprikstreg

X2 = Antal klistermærker med symbolet stjerne på under kirkebænkene. 24

X3 = X3 skilt over salmetavlen: På Salmetalvnerne sidder numrene: $16 + 7 + 24 + 89 + 3 = 139$

Disse skal lægges sammen og give tallet 139. Et andet tilfældigt sted sidder endnu et X3 hvor der står summen af dagens salmer giver tilsammen en smuk gudstjeneste.

X4= regnestykke - antal af ens bænke (24) + antal af S'er i disciplenes fornavne (7) + antallet af samlet antal små lys i de fem lysekroner (60) = ? 91

X5 = mixbooth billeder viser et tal, navne og ansigter. De skal vælge det billede hvor navne og ansigter passer sammen 2 = svaret

1) Anna, Lene, Mark, Anders Egebo, Katrine, Henrik

2) Lene, Sidse, Henrik, Niels, Simon Damkjær, Sigrid (rigtige)

3) Henrik, Julie, Laura, Simon Stagis, Maria, Simon Damkjær,

X6= Anagram på engelsk fruene = fourteen

X7= Fibonaccikode, manglende tal 13, 21, 34, 55, ?, 144 (89)

X8= Find største tal på prædikestolen 44

X9= Balloner nogle skal kaldes andre pustes op, skal give nogle navne og navnene kan bruges i en labyrint, der hænger et stykke derfra. Hvert navn har et tal og det navn, der kommer ud af labyrinten = X9. 5