

Ungdomslogen 355 Fridhem

GODTEMPLARORDEN

UNGDOMSLOGERNAS
PROGRAMHÄFTE

för

Arbetsåret 1947—1948

Utgivet av

GODTEMPLARORDENS UNGDOMSRÅD

Redigerat av

Birger Herrlander

Ordensungdomsledare



STOCKHOLM

OSKAR EKLUNDS BOKFÖRLAG, A.-B. 1947

19. Troddes eller sades det något särskilt om platser, som ofta var utsatta för åskslag? Eller om träd som åskan en gång slagit ned i? Vad kallades sådana träd? Vad kunde de användas till? Fick man använda virket av sådana träd? Varför inte? Kunde kol efter åskeld användas för något särskilt ändamål (t. ex. som skydd mot eldsvåda)?

20. Vad betyder det att drömma om åskan?

21. Försök få reda på föreställningen om kornblixtar? Vad trodde man, att det var? I vilket samband satte man detta med åskan? Vilka namn förekom på orten för detta?

22. Ofta förekommer i samband med åsknedslag berättelser om svävande eller rullande eldklot. Hur förklarade man detta? Vad kallades det? Kan man berätta några tilldragelser med sådana eldklot?

Slutord.

Jag skulle tro, att den ungdomsloge, som vill börja ägna sig åt etnologiskt forskningsarbete (tänk, vad det låter fint! Och så är det något så enkelt!) med dessa exempel fått alldeles tillräckligt för en start. Och fortsättningen sen klarar ledaren alldeles säkert upp själv i samarbete med Nordiska Museet.

Lockar det inte? Ser det på något sätt avskräckande eller svårt ut? Lägg det som en liten utflykt sommartid eller som regelbundet bedrivet studiearbete vintertid. Låt i varje fall undersökningarnas resultat på något sätt komma hela ungdomslogen till godo i form av ett mötesprogram.

Och ännu ett tips: Fråga inte bara ut de allra äldsta på platsen! Glöm inte att låta upptecknarna även för egen del svara på de frågor där detta kan ha tillämpning! Och glöm sen inte heller bort mellangenerationerna: låt ungdomarna rådgöra om saken hemma och tala vid far och mor! Då först blir uppteckningarna helt kompletta och verkligen roliga och värdefulla!

Sven Bergman.

Några roliga lekar.

Här förslag på några roliga lekar, som leks nu för tiden på sina håll ute i godtemplarlandet men som med fördel kunde lekas på fler ställen. Var inte sen att ta till sällskapslekar som omväxling till ringlekarna ibland, allra helst om programmet svikit eller blivit magert eller om det blir en paus under utflykten och en tyst stund ute i sommarhemmet!

Snottra.

Detta är en gissningslek. Den, som ska gissa, går ut i för-rummet, och i salen kommer de andra överens om att tänka på ett visst verb (= händelseord), t. ex. snyta sig. Så ropas gissaren in, och han går från den ene till den andre och söker gissa sig fram till verbet genom att utfråga dem, och vid denna utfrågning använder han sig av det obefintliga verbet "snottra". Han frågar t. ex. så här:

Är det svårt att snottra? Kan man snottra inomhus? Måste man vara ensam, när man snottrar? Kan flickor snottra? Tror du, att jag har snottrat i dag? Kostar det något att snottra? Kan man snottra när som helst? Behöver man något i handen för att snottra?

Just i det här fallet bör den sist nämnda frågan framkalla ett visst jubel. Och sådana situationer inträffar ofta, och det är det roliga med denna lek.

De svarande får bara svara ja eller nej eller — i allra värsta fall men så sällan som möjligt — ja så.

Detta är ingen lätt gissningslek och det ställer ganska stora krav på den frågandes fantasi, om han ska lyckas snärja in och fånga ordet. Ofta går det nog inte, men ibland lyckas man — av skicklighet eller tur.

Lätt att ordna med när som helst. Tar ingen tid att sätta upp.

Ringissning.

Gissningslek igen. Den, som ska gissa, går åter avsidet, och de andra deltagarna kommer överens om att tänka på ett verb. Precis som ovan. När nu gissaren kommer tillbaka, ger man honom ett rimord till det tänkta verbet. Om man alltså tänkt på "stoppa", ger man t. ex. rimordet "loppa". Den gissande förmodar nu, att man tänkt på ordet "hoppa" och ska då inte säga utan framställa detta ord. Han börjar alltså att hoppa, men de övriga lekdeltagarna skakar bestämt på huvudet. De ska överhuvud taget inte svara ja eller nej utan bara skaka på huvudet eller nicka. Gissaren tänker då på "doppa" och börjar imitera en tant, som doppar kakor i kaffe, men det blir åter huvudskakningar. Gissaren tar då till "snoppa" och låtsas snoppa en cigarr. Först nästa gång lyckas han gissa rätt; då försöker han så tydligt som möjligt framställa en, som stoppar strumpor.

Allra roligast blir det nog, om man låter de gissande vara två.

Lämpliga förslag: Rimord, som ges: alla. Gissningar: tralla, knalla, falla. Rätt: Kalla, med ivriga vinkningar och rop på någon.

Rimord: ruta. Gissningar: njuta, pruta, skjuta. Rätt ord: sluta, alltså gå sin väg från gissningarna.

Rimord: husa. Gissningar: susa, brusa, rusa, snusa. Rätt ord: tjusa.

Rimord: matta. Gissningar: skratta, platta (platta till något), snatta, fatta. Rätt ord: kratta (kratta en gårdsplan).

Rimord: liga. Gissningar: stiga, viga (en präst, som viger ett brudpar), bliga. Rätt ord: tiga.

Rimord: glömma. Gissningar: tömma, drömma, sömma, gömma. Rätt ord: ömma (ha ont i en fot och ge sig t. ex.).

Stumma budet.

Åter en gissningstävlan, men denna gång är det inte den, som är ute, utan de, som blir kvar inne, som ska gissa. Pojkar och flickor tävlar t. ex. mot varandra och vistas alltså i var

sitt rum, där det finns ett bord framme med papper och penna. En av flickorna och en av pojkarna får komma till tävlingsledaren och få samma ord som de ska teckna på ett sådant sätt att deltagarna i deras grupp kan gissa vilket ord, som åsyftas. Nu får de inte säga något inte heller skriva någon bokstav eller siffra. De ska uppträda som "stumma bud". Om de nu skulle rita svåra saker vore redan detta svårt nog, men vad värre är: de ska rita begrepp och sådant och då blir det hela ännu kinkigare. Det lag, som först förmått gissa det ritade ordet, har vunnit och segern beror i lika hög grad på de gissandes fantasi som på tecknarens förmåga att få fram det väsentliga i ordet och rita det. Deltagarna i laget gissar alltså hela tiden under det teckningen pågår, och tecknaren har bara att skaka på huvudet och fortsätta sin teckning, tills dess han kan nicka med det och förklara, att de gissat rätt.

Exempel: Det gäller att rita ordet "söndag". Tecknaren börjar med en kyrka — med detsamma gissar deltagarna: kyrka, men tecknaren måste skaka på huvudet. Han ritar kyrkfolk på väg till kyrkan (det går ju att rita schematisk — bara det är tydligt nog. Både tecknare och övriga deltagare måste utveckla fyndighet och fantasi). Allt eftersom teckningen fortskrider, gissar deltagarna på gudstjänst, predikan, församling, helgdag — och så slutligen på det sökta ordet söndag.

Lämpliga ord att framställa: lärare, valförrättning, kök, flygolycka, kalas, doktor, biograf.

Sångtävlan.

Tävlan pojkar mot flickor igen, eller också delat i lag. Här gäller det för lagen att tävla om att vara först med att påbörja och fullfölja en sång, som börjar med en viss given bokstav. Fullständig instruktion meddelas i tävlingsreglerna, innan första bokstaven sägs. Om nu denna blir t. ex. R, börjar pojkarna kvickare än kvickt, d. v. s. en av dem, med "Rida, rida ranka". Flickorna har mycket riktigt på känn, att de aldrig ska kunna fullfölja denna visa, ty man måste sjunga en hel vers ända till

slut, och en av dem sitter alltså beredd att hoppa in, så fort det blir ett felaktigt ord eller ett ögonblicks tvekan i pojkarnas sång. Ögonblicket kommer snart nog. En efter en har pojkarna s'äppt efter på sången, nu sjunger en av dem alldeles ensam, nu tvekar han på orden och nu hoppar flickan in och fortsätter versen. Tyvärr kan hon den inte heller till slut, men det har hon givit tecken åt flickorna om, och när hon plötsligt slutar, är flickorna beredda att hoppar omedelbart in med "Räven raskar över isen" och eftersom de kan sjunga den hela, så hemför de poäng med den.

Nästa bokstav blir kanske T. Flickorna börjar med "Tidigt med solen" men kan inte fortsätta. En av pojkarna, solosångare börjar med "Tanke, vars strider", men där är han ensam och när han tvekan ett ögonblick, tar flickorna upp "Till Österland vill jag fara" och lyckas därmed.

Nästa gång blir bokstaven B. O, om man bara finge ha en sångbok med register till hands! Men det får man inte. Båda lagen tycks nära förtvivlans brant: Det finns inga sånger, som börjar med B! Tills efter ett par hemska minuters vild letan en pojke, som knappast kan hålla sig för skratt, börjar med „Bä, bä, vita lamm" och med denna som jublande segerhymn räddar pojkarna sin första tävlingspoäng.

En vilt rolig lek med en spänning som kryper en in i skinnet. Men här gäller att ha en perfekt tävlingsledare som kan avgöra, vem som började först och när de riktiga textorden tar slut och laget för att rädda poängen försöker fuska sig fram med hemmagjorda ord.

Det bränns (Gubben Noak).

Återigen går någon ut, och de innevarande ska bestämma sig för en rad av enkla handlingar, som han ska dirigeras att utföra när han kommer in igen. Det kan t. ex. vara, att han ska ta en kam ur fickan på en av pojkarna och kamma en viss flickas hår med den. Det kan annars vara, att han ska ta en sångbok från bordet och lägga i knät på en av flickorna och sen ha henne att ge den till en kamrat. Krångla bara inte till

"handlingen" alltför mycket, åtminstone inte de allra första gångerna eller när man har mycket unga deltagare.

Så kommer nu den utevarande in och då sjunger alla en enkel melodi, t. ex. Gubben Noak. Den sjungs mycket svagt, nästan bara nynnas, ända till dess att den gissande kommer i närheten av första etappen av handlingen. Så fort det "bränns", sjunger man starkare, och till sist har gissaren fullt klart för sig, att det är något, som gäller Bo. Sen han fått detta konstaterat, börjar han att fara över honom med händerna: huvud, axlar, kavaj, byxor, ben, skor — tills han av sångens styrka fått klart för sig, att det gäller bröstfickan och plockar fram kammen. Med den i handen försöker han nu diverse handlingar, först t. ex. att kamma Bo, men det ger inte gensvar i sången, varför han börjar gå med den utefter raden av deltagare, och då kommer han snart till Greta, och där bränns det igen. Och så har han snart gissat sig fram till det återstående av handlingen.

Det gäller bara för de innevarande att "straffa" effektivt, så att han, så fort han tar minsta avsteg från rätt person eller rätt handling, genast blir medveten om det. Under sådana förhållanden kan man faktiskt få den gissande att företa nästan vilka tillkrånglade handlingar som helst. Men ta det, som sagt, rätt lätt åtminstone till en början!

Bgn.

Sittlekar.

Det kan vid flera tillfällen vara fint att ha några trevliga sittlekar till hands. Det kan t. ex. vara ett dåligt besökt möte. Det kan vara en utflykt till sommarhemmet, som förstörs av regn. Det kan vara en långsam bussresa eller järnvägsresa med en grupp ungdomar eller ett nödtvunget långvarigt uppehåll på en järnvägsstation.

Här ska vi föreslå några sittlekar av det trevligare slaget, som inte kräver några stora arrangemang. Men siffer- och bokstavsbrickor bör ledaren ha gjort i ordning hemma och ha med. Och så bör man helst ha tillgång till bord att sitta vid, i synnerhet för den första leken.

BOKSTAVSLEKEN: Ledaren har klippt små likformiga lappar med en bokstav på varje. Lapparna kan vara alldeles hur många som helst, dock bör varje deltagare få minst 5—6 stycken. Och man har tänkt på att göra särskilt många S, T och L, M, N samt vokaler. Däremot tar man sparsamt av X och Y och Z bör man nog inte alls ta med, inte heller Q.

Deltagarna bänkar sig kring ett bord och får lägga var sin lapp i tur och ordning. D.v.s. om de kan ty varje gång måste det bildas ett eller flera fullständiga ord. Man får naturligtvis ordna om bokstäverna hur som helst men alla lagda bokstäver måste vara med. Alla böjningsformer liksom också hyggliga namn godkännas.

Exempel på hur det kan ta sig ut: o, ko, kol, kolt, tolka, tolk av, tolk vas, tolk Svea, tolken sav, tolkens sav, tolk sav sned, toilka sav sned, tolka vasen dis o. s. v. Den, som först fått slut på alla sina bokstäver (Obs! man måste ta hänsyn till turen!) har vunnit.

SIFFERLEKEN: Varje deltagare får nummerbrickor med talen 1 t. o. m. 6. Den förste lägger upp en bricka på bordet och håller handen över den samt frågar: Hur mycket har jag här? Grannen gissar. Gissar han rätt, får han brickan. I annat fall behåller ägaren den. Grannen lägger nu upp en av sina brickor och frågar nästa. Och så fortgår gissningarna en fyra fem gånger laget runt. Sen sammanräknas siffersumman. Den, som då kommer högst, har vunnit.

TÄRNINGSLOTTET: En tärning vandrar laget runt och varje deltagare får slå. 1, 2 och 3 ögon betyder, att vederbörande får erlagga resp. 1, 2 eller 3 kottar eller småstenar eller papperslappar eller vad man har som spelmarker. 4, 5 och 6 ögon betyder, att man ur en gemensam pott på bordet med kottar, småstenar eller vad man nu har, får ta 1, 2 eller 3 spelmarker. Och så fortsätter man laget runt fyra eller fem gånger. Den, som sitter med de flesta markerna, är vinnare.

NUMMERLOTTET: Sifferbrickorna är framme igen, men nu bara en serie, 1 t. o. m. sex. Deltagarna får tippa på en siffra och grupperar sig kring denna. Somliga tippar på ettan, andra på tvåan o. s. v. Tärningen kastas och visar, vilken

grupp som vann. Inom denna grupp, som går vidare i lottningen, fördelas nu samtliga sex nummerbrickor med iakttagande av att alla grupper ska få lika många brickor. Överskjutande deltar ej i lotteriet. Om gruppen var på låt oss säga fem deltagare, får de en bricka var, medan den sjätte står utanför. Tärningen kastas igen och utvisar vinnaren. Skulle lotten utfalla på bricka, som ej deltar, utdelas inte denna gång vinsten, som kan bestå av en liten godsak eller något sådant.

B.

Följetong och biltävlan.

Ungdomsledaren känner ofta behov av att ha något sammanhängande från möte till möte i ungdomslogen — dels därför, att det sporrar barnen till flitigt mötesdeltagande, och dels därför, att det sparar honom en hel del bekymmer med program. Barnen uppskattar också ett sådant där arrangemang, och det skadar i varje fall inte att försöka.

Man kan ha en hel del att välja på — här ska vi stanna för två förslag: följetong och biltävlan.

Följetong är inte mycket att tala om. Det är alltså en lång fortsättningsberättelse av vilken man bara läser ett avsnitt varje möte — och är man lite knepig så slutar man varje gång (precis som en riktig följetong skall sluta!) på det mest spännade stället trots ungarnas så gott som säkert ivriga protester. Dem låter man i ett fall som detta absolut inte beveka sig av!

Då gäller det bara att få tag i en bra följetong. Det finns alldeles säkert en hel del: långa sagor, verklighetsbetonade berättelser etc. Alltför långa saker bör dock inte vara utan bör kunna slutföras på högst så där tio möten. Och så ska det vara något som barnen inte själva läst förut eller har lätt tillgång till, för då mister man snart greppet om publiken. Den bästa följetong vi haft i Vadstena, är engelsmannen Oscar Wildes fantastiskt roliga och vackra berättelse "Spöket på Canterville". Den har på allmän begäran lästs två gånger. Den är inte lätt att komma åt, kanske, men det går. Tala vid bokhandlaren. Sagan om Aladdin och den underbara lampan är

också en gammal fullträff. Några av Eklunds pojkböcker från senaste åren, t. ex. Sid Rolands, bör också vara bra. Astrid Lindgrens "Pippi Långstrump"-böcker bör också vara tacksamma, helst för de yngre årsklasserna, men även de äldre årsklasserna låter gärna locka sig med i ett hjärtligt skratt åt tokigheterna där. Sven Hemmels "Upptäcktsresanden Karlsson" bör också vara bra, liksom stycken ur Erik Linktaters "Det blåser på månen". Men den boken hinner man kanske inte läsa hela.

Läs inte för långa avsnitt varje möte! Läs gärna innantill, om Du bara läser väl och levande. Är boken riktigt rolig, så går den ju helt enkelt inte att berätta. Men läs igenom stycket hemma först och avkorta lite här och där, ty även de roligaste böcker har ibland sina tråkiga avsnitt.

Och så var det biltävlan. Man tar en gammal skolkarta över Europa (en kasserad! Och de kasseras hej vilt nu efter två världskrig och kan nog fås gratis på skolan!) eller köp annars spännpapp e. d. och rita en karta över Sverige. Den behöver inte vara noggrann — men ska vara stor nog att läggas ut över golvet, så att alla ungarna i bänkarna runtomkring ser den. På kartan har man ritat upp städer, som bilarna ska passera, markerat dem med ringar och numrerat dem från 1 till 100 samt dragit linjer för resrutten.

Så skaffar man leksaksbilar och en tärning. Barnen får tippa på en viss av tävlingsbilarna, och en chaufför utses för varje bil. Chaufförens jobb består i att kasta tärningen och flytta bilen till det nya numret. Och så kastar varje chaufför en eller två gånger varje möte, och så får man se, vem som kommer först.

Om man vill, kan man kombinera bilgissningen med tippning och penninginsatser, fem öre för varje gång. Men det finns nog de, som har samvetsbetänkligheter mot att på så sätt uppamma ett spelraseri som sannerligen griper mycket nog om sig ute i livet ändå. Och ett faktum är att barnen lika gärna ser spelet utan penninginsatser och penningvinst. Det hela är alltså ett av de vanliga sällskapsspelen, fast i större format och framför allt uttänjt i fråga om tiden.

B.

Några lekar för sommarlägret.

Våra ungdomar föredrar rörelse och sysselsättning. Får de inte tillräckligt av det slaget ställer de till ofog. Detta gäller i mycket hög grad under sommarlägret eller sommarutflykterna. De olika programpunkterna ska komma i tät följd. Och Du har säkert lagt märke till att inte alla gillar fotbollssparkning! Därför bör Du alltid ha ett antal andra lekar att sticka emellan med. Det är ingen svårighet att hitta sådana i den rikhaltiga leklitteraturen — Barnledarkursen från Brevskolan ger också god vägledning — men härnedan får Du ytterligare några tips.

KIMS SPEL.

Ett antal föremål av olika slag placeras under en filt e. d. Deltagarna får under exempelvis 2 min. observera föremålen och söka lägga dem på minnet. Den enskilde eller grupp, som sedan kan avlägga den utförligaste redogörelsen, har segrat.

HÄST OCH RYTTARE.

Deltagarna uppdelas i fyra grupper. Varje grupp består av hästar och ryttare. Ryttarna ha ett "liv" i bältet (tygremsa eller creppapper). När startsignalen går, hoppar ryttaren upp på hästens rygg och striden börjar. Det gäller att erövra så många "liv" som möjligt från de andra grupperna.

KOTTSTAFETT.

Dela upp deltagarna i exempelvis 4 grupper. Grupperna ställer upp på led bakom varandra sinsemellan bildande ett kors med resp. förste män i korsets mitt. Framför varje grupp placeras en mössa e. d. med 10 kottar eller stenar i. När startsignalen går skall första mannen i varje grupp springa till närmaste grupp till höger, ta en kotte ur dennes mössa och överlämna till andre man i sitt lag. Denne lägger kotten i sitt lags mössa och springer sedan och hämtar en ny o. s. v. Den grupp, som har de flesta kottarna i mössan, när leken avslutas, har segrat.

HINDERSTAFETT.

Deltagarna uppdelas i grupper, i vilka var och en får ett löpande nummer. Alla med samma nummer startar samtidigt och följer en snitslad bana. Där möter hinder av olika slag, exempelvis "träda tråd på nålen" slå en knop, göra kullerbytta etc. Banan lägges inom ledarens synkrets.

SÖKA GULD.

Ledaren placerar i förväg ut en del färgade lappar under stenar, stubbar o. d. inom ett avgränsat område. Deltagarna ska individuellt eller gruppvis söka finna så många lappar som möjligt. Olika färger har olika värde. Om enfärgat papper användes åsättes lapparna olika värden.

E. N.

Några lekar.**Jag tycker inte om.**

Deltagarna i en cirkel. Ledaren i mitten säger, att han ej tycker om det, som innehåller en bestämd bokstav, t.ex. "s". Sedan frågar han pojkarna i tur och ordning vad de vill ge honom till middag och de ska då ange en rätt eller en dryck, som ej innehåller bokstaven "s". Misslyckas någon helt och hållet, utgår han, likaså den som säger en rätt, som innehåller bokstaven i fråga.

Vad känner du?

Deltagarnas ögon förbindas. En del föremål sändas från man till man. Det gäller att med känselns hjälp kunna utrona vilka föremål det är och att efteråt kunna uppräknat dem. Föremålen kan läggas i påsar och vara av vad slag som helst, t.ex. socker, potatismjöl men även blyertspennor, bläckhorn o.s.v.

Yrkesnamnen.

Varje deltagare eller par av deltagare söker med stumt spel illustrera någon yrkesman. T.ex. tandläkare, barberare o.s.v. Övriga närvarande gissa vad som avses.

Några tungvrickningsramsor.

Säg fort fem eller sex gånger å rad utan att draga andan några av följande meningar.

Fyra fiskar på disken till biskopen.

Fiskaren fiskar fisk i fiskdammen.

Bakom bagarens bagarstuga bygger bagaren en bakugn att baka bakelser i.

Om mången man visste, vem mången man är, skulle mången man mången gång visa mången man mera ära.

Konstantinopolitansk säckpipemakarlärling.

Färsk fisk frestade fiskarens Fritz.

Röda rävar rände runt om rönnbären.