

# VELKOMMEN TIL ABORIGINALLAND

(En eksempel på projekt beskrivelse for et personale-teambuilding event).

## VELKOMSTTALE

I er nu kommet så langt væk fra civilisationen at jeres avancerede hjælpemidler ikke findes, og det i kan ikke længere gælder. Andre evner skal opdyrkes. Her skal man til gengæld være avanceret i sine færdigheder fordi, hjælpemidlerne er simple. I for brug for ikke kun hurtighed, også præcision, balance, kløgt, musikalitet og samarbejde. Her overlever ingen alene.

### 1. UDFORDRING – AFRIKANSK KAPLØB

*Samarbejde og sammen hold er vigtigt*

I skal løbe om kap mod det andet hold. Det hold der først får ALLE over målstregen SAMTIDIG har vundet.

- Point: Dem der først får flest i mål samtidig får 10 jordnødder. For hver deltager som kommer for tidligt såvel som for sent, trækkes en nød fra.

### 2. UDFORDRING – OVERLEVELSESQUIZ

*Påpasselighed og viden er nødvendig for overlevelse i vildmarken*

Når man vandre og skal overnatte alene i vildmarken, er det vigtigt ikke at bliver overrasket af uvelkomne vilddyr og fjender. Her er et lille simpelt hjælpe middel. Hvordan skal det benyttes og hvorfor? I hjælpes på vej med gradvise informationer. Blæs i hhv. hornet / konkyllie, når I vil stille et spørgsmål der kan besvares med ja eller nej.

- Point: Ja giver en nød og det endelige rigtige svar giver 10 nødder.

### 3. UDFORDRING – VANDBÆRER-STAFET

*Uden vand over lever ingen i Aboriginal land. Der skal bruges meget vand - det skal bæres sikkert frem uden for meget spild.*

I skal nu konkurrere om hvilket hold, der, som et stafetløb på 5 minutter, kan bare vand på hovedet (uden at holde) og fylde mest vand i vanddunkene .

- Point: Det hold som får mest vand i dunkene vinder 10 jordnødder.

### 4. UDFORDRING – DANSE- OG RYTMEPRØVEN (opbygge et musikalsk & rytmisk fællesskab)

*Livet er hårdt her i Aboriginalland. Man er afhængig af et godt samarbejd og et stærkt fællesskab. Det skabes fx med musik, dans og rytmer, som man selv laver (uden elektroniske hjælpemidler).*

I skal ved hjælp af de instruerede dansebevægelser danse sammen til en tæt rundkreds i takt til akkompagnerende sang og rytmer, som I deltager i frembringelsen af. Derefter skal I, stadig i denne rundkreds sætter jer ned på hinandens knæ, uden at vælte. Evert hold vælger en trommeslager, hvis indsats også indgår i vurderingen.

- Point: Udført opgave giver 10 nødder. Der vil efter dommernes vurdering gives ekstra point for god æstetisk udførelse og trækkes fra for dårlig æstetik og funktionalitet.

Som ekstraopgave (buffer), hvis det for nogle hold-par skulle vise sig, at gå ekstra hurtigt med de foregående opgaver, har vi denne som bonus opgave.

#### 5. UDFORDRING – PRÆCISION, SLAGKRAFT OG FÆDIGHED

*For at overleve i en verden med få hjælpemidler er ens egen evne til at lære færdigheder og styre sin kraft essentiel.*

I får en lille træklods, som her kaldes "Hoppende Tudse". Ved at slå og ramme klodsens spids, med en lille sandpose hængende på en pind, skal I få klodsens til at hoppe over mållinjen (nogle meter væk). I kan vælge én der stiller op for hvert hold, men holdet må også godt skifte under vejs. Opgaven er bare at få klodsens over målstregen før det konkurrerende hold.

- Point: Først over målstregen giver 10 Jordnødder.

#### SCENOGRAFI OG KOSTUMER

Vi, som er Anders Shagembe og Anna Koku, stiller op i afrikansk beklædning indretter et bålsted og meget simpelt læ-hjørne af grene og afrikanske stoffer garneret med kalabasser, skind, genbrugs-olie-lamper og kultureffekter.

Vi medbringer alle nødvendige effekter til vore udfordringer, samt fire afrikanske trommer i forskellig størrelse, som også kan benyttes en at lave en fællesdans om aftenen i forbindelse med vinderudnævnelsen, men arrangører skaber mulighed for vandtilførsel (stor balje der bliver fyldt op under vejs), samt jordnødder med poser til hvert hold.

Mvh og Pva. *AFRICAN MOTO*

Anders *Shagembe* Jørgensen

Mobil 2868 1958

[www.shagembe.dk](http://www.shagembe.dk)