

HÅPSBÆRERE

INNØRING I KIRKENS NØDHJELPS
KONFIRMANTOPPLEGG TIL FASTEAKSJONEN



KIRKENS NØDHJELP
actalliance

Frykt ikke!
Du MÅ ikke
lese alt dette
for å bli klar!



1. INTRODUKSJON

Håpsbærere er et nytt digitalt og refleksjonsbasert konfirmantopplegg utviklet av Kirkens Nødhjelp til bruk i undervisningen før fasteaksjonen. Målet er at konfirmantene skal få en engasjerende og konkret opplevelse av hvordan deres egen innsats bidrar til muligheter og endring andre steder i verden.

Opplegget er laget for å være enkelt å sette seg inn i og lett å gjennomføre for dere som ledere. Presentasjonen bygger på en forhåndsinnspilt video der to formidlere går gjennom Håpsbærere-spillet i Minecraft. Videoen ligger ferdig oppdelt i PowerPoint-presentasjonen. Dere styrer tempoet, stopper underveis og leder korte refleksjonssamtaler ved hjelp av spørsmålene som følger med både i presentasjonen, dette dokumentet og det vedlagte en-sides arket.

i. Hva er Håpsbærere?

I Håpsbærere følger konfirmantene en fortelling som starter i Norge og leder til Malawi, ett av over tjue land der Kirkens Nødhjelp jobber. Underveis får de se hvordan KN samarbeider med lokale organisasjoner og trosfellesskap, hvordan midler brukes lokalt for å skape muligheter, og hvordan mennesker bygger livene sine selv når de får verktøyene de trenger. Målet er at ungdommene skal forstå sammenhengen mellom egen innsats og reelle endringer hos mennesker de aldri møter – og samtidig se at vi er grunnleggende like og har samme verdi, uansett hvor i verden vi bor.

Konfirmanten tar rollen som en «Håpsbærer» som først samler inn penger i sitt lokale nærmiljø, og deretter følger reisen videre til Malawi for å se hvordan innsatsen bidrar til lokal styrking og samfunnsbygging. I spillet brukes noen pedagogiske forenklinger for å illustrere pengestrømmen tydelig, som konvolutten som fraktes til hovedkontoret. I virkeligheten skjer det meste digitalt, med gaver via Vipps og bankoverføringer fra KNs hovedkontor i Oslo til landkontoret i Malawi og videre til lokale partnerorganisasjoner.

Gjennom historien møter konfirmantene både kjente omgivelser og helt nye perspektiver. Det visuelle formatet gjør at de *opplever* reisen, heller enn å få den forklart. Det gir bedre forståelse, sterkere identifikasjon og mer meningsfulle samtaler.

Alle karakterer fra Kirkens Nødhjelp som konfirmantene møter i Håpsbærere er skildringer av de virkelige personene som jobber i Kirkens Nødhjelp. Ved å bruke ekte mennesker og situasjoner ønsker vi å speile arbeidet slik det faktisk foregår, redusere avstanden mellom oss, og gjøre fortellingen så tett opptil virkeligheten som mulig.

For pilotfasen har vi forhåndsinnspilt en gjennomspilling av spillet med to unge og engasjerte formidlere. Denne 40 minutter lange videoen er integrert i en PowerPoint-presentasjon som brukes i konfirmantopplegget før Fasteaksjonen 2026.

ii. Hvorfor Minecraft?

Minecraft er verdens mest solgte dataspill og et av de mest kjente digitale universene blant barn og unge. For deg som ikke kjenner det, kan det beskrives som en «virtuell Lego-verden» der alt bygges av blokker. Nettopp derfor brukes Minecraft i mange skoler og læringsopplegg: det er fleksibelt, enkelt og intuitivt.

Man trenger ikke å ha spilt Minecraft for å forstå det. Det finnes faktisk dobbelt så mange som ser Minecraft-videoer som det finnes aktive spillere, og de fleste konfirmanter kjenner universet fra spill, skole eller sosiale medier. Dermed oppleves formatet som lavterskel og trygt for nesten alle.

Dette gjør Minecraft til en god pedagogisk ramme: det er visuelt, konkret og skaper ro og engasjement uten prestasjonspress. Konfirmantene kan følge fortellingen uten å måtte lære et spill først, og dere som ledere trenger ingen teknisk kompetanse.

I Håpsbærere bruker vi en forhåndsinnspilt gjennomspilling av spillet. Det gir forutsigbarhet og gjør opplegget enkelt å gjennomføre: alle ser det samme, tempoet er bestemt på forhånd, og dere kan fokusere på de gode samtalene med konfirmantene. Senere vil det også være mulig å laste ned selve Håpsbærere-verdenen for menigheter som ønsker å la konfirmantene styre spillet selv, men det vil kreve noe mer forberedelse.

iii. Håpsbærere og fasteaksjonen

Håpsbærere er utviklet for å gi konfirmantene en dypere forståelse av hvorfor vi gjennomfører fasteaksjonen. Fasteaksjonen er Norges andre største innsamlingsaksjon og konfirmantene utgjør den brede kraften i denne årlige mobiliseringen. I stedet for at bøssebæring blir en praktisk aktivitet de må ta del i, viser opplegget hvordan innsamlingsmidlene skaper konkrete muligheter i menneskers liv — og forhåpentligvis derfor øker deres eierskap og engasjement. Spillet gir et bilde av hvorfor Kirkens Nødhjelp jobber gjennom lokale kirker og partnerorganisasjoner, hvorfor midlene brukes lokalt, og hvordan endring skjer når mennesker får mulighet til å bygge sine egne liv.

Håpsbærere gir dere som ledere et felles språk, en tydelig ramme og en naturlig overgang fra undervisning til innsamlingsarbeid. Dette knytter konfirmantenes egen innsats direkte til tro, fellesskap og diakoni. Samtidig blir fasteaksjonen mer enn en innsamling: det blir en måte å leve ut nestekjærlighet og tro i praksis. Håpsbærere viser at små handlinger her hjemme kan få store ringvirkninger langt borte, og at troen får kraft når den omsettes i handling.



2. PRAKTISK GJENNOMFØRING

i. Hvordan bruke opplegget

En gjennomføring med opplegget vil vanligvis ta rundt 60 minutter, avhengig av hvor mye tid dere bruker på refleksjon og hva dere eventuelt supplerer med underveis. Selve innspillingen av Håpsbærere varer omtrent 40 minutter, mens resten av tiden brukes på samtaler og håndsopprekning. Dere åpner økten med en kort introduksjon før dere trykker dere videre til slide 3 i presentasjonen. Vi har lagt inn pauser i videoen underveis, og det er da dere inviterer konfirmantene inn i refleksjonene. Spørsmålene ligger klare både i presentasjonen, her i dokumentet og på en-sides arket.

Underveis i Håpsbærere dukker det opp flervalgsspørsmål i selve videoene i dialoger med noen av karakterene i Minecraft, og vi har lagt inn noen sekunders pause slik at konfirmantene kan si høyt hva de tror er riktig. Selv om dette inviteres til i videoen, er det lurt at dere også gjør dem oppmerksomme på at slike spørsmål kommer. Noen spørsmål har én fasit, andre flere – poenget er å få energi i rommet og aktivisere gruppen.

Opplegget fungerer godt både i små grupper og i store fellessamlinger. Dersom dere er mange, kan det være lurt å dele konfirmantene inn i mindre samtalegrupper før dere begynner, slik at det blir lettere for dem å dele tanker og opplevelser. Ledere kan gjerne ha et overblikk for å hjelpe refleksjonene i en god retning.

Det er ikke nødvendig å gjøre forarbeid med selve presentasjonen; alt dere trenger ligger ferdig og strukturert i PowerPoint-presentasjonen — derav den store filstørrelsen. Vi har laget opplegget slik at den viktigste forberedelsen er å kjenne gangen i presentasjonen og lese gjennom refleksjonsspørsmålene, slik at dere kan fasilitere samtalene på en trygg måte.

Om dere har mer tid til rådighet, og dere er blitt glad i videoer som Vann og oss, Være noe for andre, eller Jonnas bøsseskole, kan dere laste ned disse fra <https://www.fasteaksjonen.no/filmer/> og legge dem inn i PowerPointen-presentasjonen.

ii. Teknisk gjennomføring

Det tekniske oppsettet er enkelt, men krever noen få forberedelser før samlingen. Dere må laste ned PowerPoint-presentasjonen, sørge for at lyd og bilde fungerer, og sjekke at videoene spiller av uten problemer. Vi anbefaler å bruke eksterne høyttalere for best mulig lydkvalitet, da dialogen er en viktig del av formidlingen. Presentasjonen vil da ikke kreve internett, og fungerer likt på både PC, Mac og menighetens eget utstyr.

Hvis noe skulle hakke eller stoppe, løser det seg som regel ved å lukke og åpne presentasjonen på nytt, eller ved å spille av filen fra en annen datamaskin. Det kan være lurt å ha lagret filen på en minnepenn i tilfelle dere plutselig må bruke en annen PC.

Opplegget er laget for å være så driftssikkert som mulig, men disse små grepene sikrer en god opplevelse for dere så vel som konfirmantene.

Dere trenger:

- en PC med Håpsbærere-presentasjonen lastet ned
- en stor skjerm, projektor eller annet visningsutstyr (dere kan for eksempel låne en kinosal)
- kabel som passer både PCen og visningsutstyret, og evt. en overgang om nødvendig
- høyttalere — helst eksterne for tydelig og jevn lyd



Anbefalinger:

- Test presentasjonen på forhånd på enheten dere faktisk skal bruke, og forsikre dere om at videoene spiller av uten hakking.
- Test lydnivået i rommet — voiceoveren må være tydelig for at opplegget skal fungere godt.
- Ta gjerne med en enkel backup-løsning, som en ekstra kabel, adapter eller en annen PC, i tilfelle det lokale utstyret ikke skulle oppføre seg som forventet.

iii. Viktige hensyn

Når dere leder refleksjonen, er det noen prinsipper som er viktige å ha i bakhodet. Opplegget skal løfte fram hvordan mennesker er aktører i sine egne liv, og hvordan Kirkens Nødhjelp bygger på lokale ressurser, kunnskap og fellesskap. Vi ønsker å unngå «oss og dem»-tenkning, og heller vise hvordan vi deler grunnleggende behov, drømmer og håp – på tvers av land og livssituasjoner.

Som leder er det lurt å være oppmerksom på språkbruk og stemning i gruppen. Dersom det oppstår kommentarer som går i en uheldig retning, kan dere rolig og vennlig lede samtalen tilbake til respekt, verdighet og likeverd. Dette bidrar til et trygt rom der alle kan reflektere sammen.

Konfirmantene er ikke «helter» i fortellingen, men håpsbærere – ungdom som gjennom små handlinger skaper rom for store endringer. Samtalene bør derfor ha fokus på muligheter, fellesskap og ansvar, heller enn redningslogikk og hierarkisk tenking. Refleksjonsspørsmålene er laget for å støtte nettopp dette, og dere finner dem både i presentasjonen, i dette dokumentet og på en-sides arket.

iv. Skal dere spille selv, sammen med konfirmantene?

Da krever det mer forberedelser fra deres side, slik at dere kan veilede konfirmantene underveis. Dere vil også måtte få noen til å lese opp teksten i spillet. I tillegg må dere sette av tid til å teste verden på forhånd, slik at dere kjenner rekkefølgen og kan hjelpe konfirmantene på rett vei. Rekkefølgen i spillet ledes tydelig av små lysende duer og hjelpetekst. Vi anbefaler å starte presentasjonen i fullskjerm og bruke ALT+TAB for å bytte mellom slidene og Minecraft som også er satt i fullskjerm med F11. Konfirmantene kan også laste ned spillfilen for å prøve hjemme om de har Minecraft Bedrock på PC. Neste år vil spillet være større med flere land, og være tilgjengelig på flere plattformer enn PC.

Dere trenger:

- En bærbar PC (med Windows OS) eller stasjonær PC med overgang til projektor
 - Minecraft Bedrock Edition er lett for maskinen å kjøre, og fungerer fint på de fleste PC-er. Spør noen med erfaring om dere er usikre på maskinen.
- En mus, og muligens et trådløst tastatur avhengig av oppsett. Minecraft fungerer med styreflaten, men det er vanskeligere å spille med – en mus anbefales.
- Minecraft Bedrock Edition installert. Spillet kan kjøpes og lastes [ned her](#).
- Håpsbærere .mcworld-filen lastet ned [herfra, på fasteaksjonen.no](#).
- Riktig presentasjon lastet ned for egen spilling. [Lastes ned her](#).

Slik starter du spillet:

1. Sørg for at Minecraft Bedrock Edition er installert og fungerer riktig.
2. Last ned Håpsbærere .mcworld-filen fra fasteaksjonen.no
3. Dobbeltklikk på .mcworld-filen for å åpne Minecraft og installere verden.
4. Fra hovedmenyen, klikk «Play» og velg «Håpsbærere» fra verdenslisten.

Minecraft-tips:

- Hvis dette er første gang du spiller Minecraft, vil opplæring vises automatisk.
- Kontroller som brukes i Håpsbærere:
 - W, A, S, D for bevegelse, og bruk musen for å se deg rundt
 - Høyreklikk for å interagere med karakterer
 - Venstreklikk for å velge elementer eller knapper

Feilsøking:

- Hvis spillet ikke kjører jevnt, juster videoinnstillingene:
 - Minecraft hovedmeny → Settings → Video → Velg «Graphics Mode» → «Simple»
- Hvis du går deg vill, se etter hvite, lysende duer – de leder deg videre.
- Hvis spillet har feilet, slett verden og start på nytt.

Dine egne ord treffer
best! Derfor er det
ikke noe manus i år.



3. SLIK LEDER DERE HÅPSBÆRERE – SLIDE FOR SLIDE, DEL FOR DEL

Denne delen gir dere en samlet gjennomgang av Håpsbærere, slide for slide, og del for del. I presentasjonen dere laster ned vil videoklippene spille automatisk, og bli stykket opp av refleksjonsspørsmål og korte slides som dere leder i fellesskap. Slidene med video er satt opp med en timer-overgang, slik at dere slipper å trykke videre til neste slide. Om dere pauser videoene vil derfor neste slide komme når det har gått så lang tid som videoen er lang. Av tidshensyn anbefaler vi å la videoene gå, men om dere ser at dere vil stoppe underveis i videoene kan dere slå av timeren under Overganger -> Skift lysbilde -> huk av Etter.

Refleksjonsspørsmålene er plassert på naturlige steder i fortellingen og hjelper konfirmantene å sette ord på det de ser. De knytter opplevelsen til temaer som fellesskap, muligheter, medmenneskelighet, tro i handling og ansvar. Spørsmålene har ingen fasit – det viktigste er å skape rom for undring, refleksjon og dialog. Underveis i denne gjennomgangen får dere en gjennomgang av presentasjonen, en kort forklaring av hva som skjer i videoen før hvert spørsmål, og et avsnitt som viser mulige retninger dere kan føre samtalen dersom gruppen trenger støtte til noen av refleksjonsspørsmålene.

De samme refleksjonene og forslagene ligger også i notatene på hver slide i PowerPoint-presentasjonen og i kort format på en-sidersen dere kan printe ut, slik at dere lett kan følge opplegget og styre samtalen videre om det skulle stoppe opp.

Introduksjon (slide 1 og 2)



Dere velger selv om dere vil bruke slide 1 eller to som introduksjon. Bildet er av Tsion (12) fra Sør Omo, som ligger sør i Etiopia — her ved en ny vannpost som følge av en demning og brønn bygget av KN og en partner.

Siden Håpsbærere forsøker å gi et mer helhetlig bilde av hvordan KN fungerer og jobber er det ikke i år lagt opp til et dypdykk i én ungdoms liv.

	Det er fint om dere forbereder en liten introduksjon som treffer deres konfirmanter. Dere kan blant annet si kort at konfirmantene skal bli kjent med Kirkens Nødhjelp og fasteaksjonen, der ungdom over hele landet er med på å skape håp og muligheter for andre gjennom å skape engasjement og samle inn penger. Årets tema er «Håp i en dråpe vann», og gjennom reisen i Håpsbærere får konfirmantene se hvilke muligheter som oppstår når mennesker har tilgang til rent vann, og hvordan det kan forandre både liv og lokalsamfunn.
	Etter denne sliden begynner første video fra Håpsbærere å spille. Før dere går videre kan dere starte involveringen av konfirmantene i opplegget ved å spørre om det er noen som kjenner til Minecraft, for eksempel.

Del 1: Kirkens Nødhjelp og kirken (slide 3)

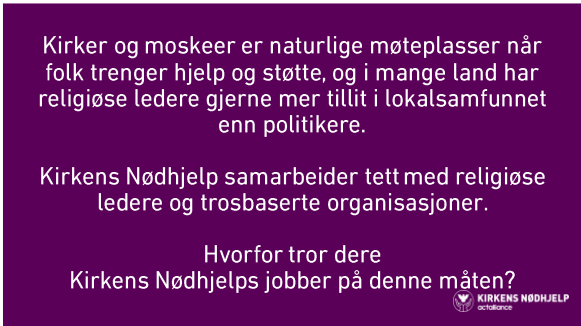
Læringsmål

- Forstå at Kirkens Nødhjelp er kirkens egen diakonale organisasjon i utlandet.
- Se at arbeidet skjer sammen med lokale kirker, trosmiljøer og partnere.
- Koble eget konfirmantliv til et større globalt fellesskap og tro i praksis.

1. Spillerne starter i spillets «HUB», før de beveger seg inn i KN sitt hovedkontor.	
2. Der møter de Anne-Cecilie og Hakon, som presenterer seg selv og organisasjonens arbeid.	
3. Etter en kort introduksjonsvideo blir spilleren teleportert til en by i Norge, hvor de skal gjennomføre innsamlingsaktiviteter.	
4. Etter å ha ankommet byen, snakker de med presten i den lokale kirken.	

Refleksjonsspørsmål 1 (slide 4)

Dette spørsmålet kommer tidlig i presentasjonen, etter at konfirmantene har blitt ønsket velkomenn av Anne Cecilie Kaltenborn, Kirkens Nødhjelp generalsekretær, i Oslo etterfulgt av en reise til en liten by i Norge hvor de snakker med en prest på kirketrappa.

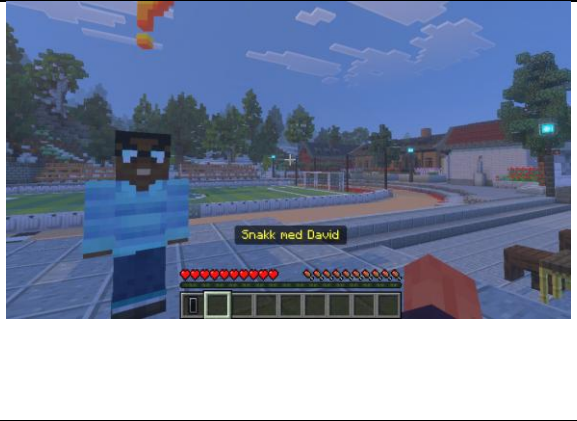
	Her kan samtalen handle om at troen får liv når den omsettes i handling. Det er gjennom handling at likeverd, rettferdighet og nestekjærlighet blir synlig — og det er handling som gjør en konkret forskjell i menneskers liv. Dere kan fremheve at mange av endringene i videoen ikke skyldes at noen “mente noe riktig”, men at lokalsamfunn fikk kunnskap, støtte og muligheter til å handle selv. Det viser at urettferdighet endres av konkrete valg og innsats, ikke bare gode intensjoner.
---	---

Del 2: Kirken og fasteaksjonen (slide 5)

Læringsmål:

- Forstå hvorfor kirken samler inn penger, og at dette er diakoni i praksis.
- Oppleve at egen innsats er viktig — selv små handlinger gir store ringvirkninger.
- Lære at klar informasjon, trygghet og respekt preger møte med folk når man går med bøsse.
- Se at fasteaksjonen handler om nestekjærlighet, fellesskap og ansvar — ikke “å redde”.

1. Presten henviser spillerne til diakonen, som spør spilleren om deres menighet skal ha bøssebæringsaksjon eller sponsorsaksjon.	
--	--

2-1a. Hvis spillerne velger å gå fra dør til dør, blir de utstyrt med det nødvendige utstyret og bedt om å besøke fem hus.	
2-1b. Når spillerne besøker hvert hus, vil de samhandle med en NPC (ikke-spillbar karakter). Spillerne kan velge mellom forskjellige svar som en del av en dialog med NPC-en, og vil samle inn penger fra noen av dem. Alle fem husene må besøkes for å kunne gå videre.	
2-2a. Hvis spilleren velger sponsorløp dukker en telefon opp i hånden, som de først høyreklikker for å sende tekstmeldinger til sine nære for å engasjere dem som sponsorer. Før og etter brua interagerer spilleren med telefonen igjen for to telefonsamtaler med familiemedlemmer. Her vil de få ulike svaralternativer.	
2-2b. Etter telefonene møter spilleren konfirmantlederen som blant annet oppfordrer dem til å forsøke å rekruttere noen flere sponsorer i nærområdet siden. Deretter løper konfirmanten to runder på banen og avslutter aktiviteten med å snakke med konfirmantlederen igjen. Viktig: spilleren må løpe over alle de lysende merkene på løpebanen, to runder, for å komme videre.	
4. Når pengene er samlet inn, blir spillerne bedt om å snakke med noen andre konfirmanter i byen.	

5. Etter å ha snakket med konfirmantene, går spillerne tilbake til presten for en siste samtale. Presten gir spillerne konvolutten med pengene som de skal ta med tilbake til NCA-kontoret i Oslo.	
---	--

Hvor mye får du for 300 kroner og hva samlet menigheten inn i fjor?

Etter innsamlingsaktiviteten kommer tre slides som viser hva 300 kroner kan brukes til Norge, for å sette donasjonene de samler inn i perspektiv. I notatene til disse slidene finner dere en forenklet forklaring på hvordan KN regner ut at én donasjon på 300 kroner i praksis kan gi ett menneske varig tilgang til rent vann. Trykk en gang i sliden for å få opp spørsmålet, inviterer konfirmantene til foreslå hva man får for det beløpet før dere klikker videre for å vise eksemplene i presentasjonen (to kinobilletter og ti halvlitere Solo).

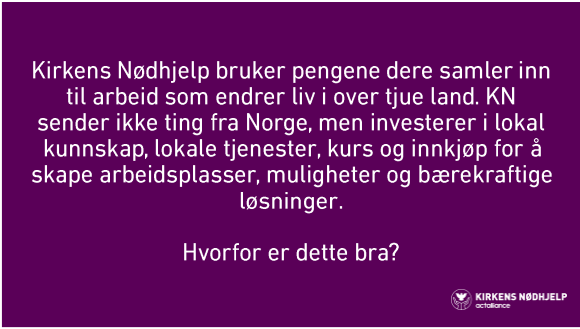
Hensikten er å gjøre tallene konkrete og skape en naturlig overgang til samtalen om hva små bidrag kan bety — både her hjemme og i Malawi.

	Trykk gjennom
	Trykk gjennom, to ganger

	Trykk gjennom, to ganger
	I denne sliden skriver dere på forhånd inn navnet på menigheten deres, samt innsamlet beløp for 2025, og deler det beløpet på 300 for å få antallet mennesker det tilsvarer kan få tilgang til rent vann. Beløpet finner dere på www.fasteaksjonen.no ved å søke opp deres menighet i søkefeltet oppe til høyre.

Refleksjonsspørsmål 2 (slide 10)

Spørsmålet kommer etter at konfirmanten har gått bøssebærer-runden i et nabolag og møtt både husstander og andre konfirmanter. De har erfart hva ulike mennesker lurte på om fasteaksjonen, hvorfor folk gir, og hva 300,- kroner kan bli til.

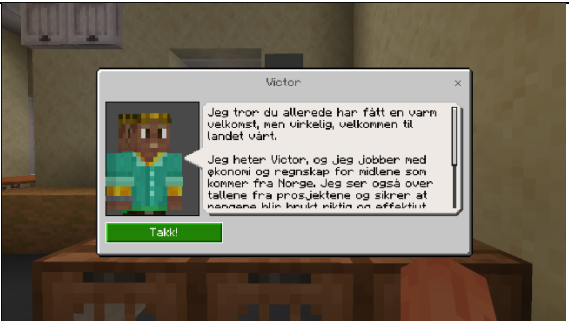
	Samtalen kan handle om hvorfor lokale løsninger gir mer varig endring. Når midlene brukes lokalt, skaper det jobber, styrker næringslivet og gir flere mennesker mulighet til å forsørge egne familier. Dere kan også trekke fram at lokale varer er rimeligere og mer tilpasset behovene, at mindre transport gir lavere klimabelastning, og at kunnskap og tjenester i samfunnet gjør folk mindre avhengige av hjelp utenfra.
---	--

	Det handler om å bygge kapasitet og styrke mennesker i å skape sine egne løsninger.
	VALGFRI slide. Om dere vil bruke den må dere høyreklikke på den i Powerpoint og velge Vis lysbilde. Her presenteres de seks tematiske områdene Kirkens Nødhjelp jobber med, både humanitært og på lang sikt. I notatene på presentasjonen ligger det eksempler på hvordan KN jobber med hvert av disse temaene.

Del 3: Pengenes reise til Malawi (slide 14)

Læringsmål:

- Få innsikt i hvordan penger fra fasteaksjonen blir fulgt opp og brukt lokalt.
- Forstå verdien av lokale partnere som kjenner kulturen, behovene og folket.
- Se at kirkens arbeid er bredt: klima, likestilling, matsikkerhet, rettferdighet og verdighet.
- Bygge tillit: penger fra Norge → lokalt arbeid → konkrete resultater.

1. Spillerne snakker med Anne-Cecilie og legger pengene sine i donasjonsboksen på kontoret i Malawi.	
2. Spillerne reiser til Lilongwe i Malawi for å møte det lokale NCA-teamet.	
3. Faith ønsker spilleren velkommen til Lilongwe og viser spilleren inn på kontoret.	 Faith Velkommen til HN og DCR sitt kontor i Lilongwe, hovedstaden i Malawi. Jeg heter Faith og jobber med tenær knyttet til kjønn og maktubalanse. Fra vårt kontor koordinerer vi med våre partnerorganisasjoner over hele Malawi for å hjelpe lokalsamfunn i mange sammenheng i landet. Utvalgt er blant annet: Ok!
4. Spilleren møter Paul, som presenterer kontorets arbeid (og viser en kort video).	 Paul Velkommen til Malawi - Af-Lias varme hjerte! Vi er veldig glade for å ha dere som besøker for å lære mer om det viktigste arbeidet som utføres av oss, våre partnerorganisasjoner og lokalsamfunnene i Malawi. Hell! Jeg heter Paul og jobber som Neste
5. Etter videoen møter spilleren en annen kollega, Victor, som forklarer sin rolle før han ber spillerne møte Maria og reise til Karonga.	 Victor Jeg tror du allerede har fått en varm velkomst, men virkelig, velkommen til landet vårt. Jeg heter Victor, og jeg jobber med økonomi og regnskap for midlene som kommer fra Norge. Jeg ser også over tallene fra prosjektene og sikrer at menneskene blir behandlet rett og effektivt. Takk!

6. Spilleren reiser til Karonga med bil.	
7. I Karonga snakker spillerne med Maria, som ønsker dem velkommen til landsbyen og forklarer hvordan NCA-midlene brukes her.	

Refleksjonsspørsmål 3 (slide 13)

Konfirmantene har møtt ansatte ved Kirkens Nødhjelps kontor i Malawi og reist nordover fra hovedstaden til en liten landsby. Der har de møtt en av KNs lokale partnerorganisasjon og fått sine første inntrykk av landsbyen før historien til familien introduseres.

	Her kan samtalen handle om at troen får liv når den omsettes i handling. Det er gjennom handling at likeverd, rettferdighet og nestekjærlighet blir synlig — og det er handling som gjør en konkret forskjell i menneskers liv. Dere kan fremheve at mange av endringene i videoen ikke skyldes at noen “mente noe riktig”, men at lokalsamfunn fikk kunnskap, støtte og muligheter til å handle selv. Det viser at urettferdighet endres av konkrete valg og innsats, ikke bare gode intensjoner.
---	---

Del 4: Landsby i Malawi og aktiviteter (slide 14)

Læringsmål:

- Opplive at når folk får muligheter kan de forbedre livene sine.
- Se at endring skjer innenfra: lokalt eierskap, kunnskap, arbeid og fellesskap.
- Forstå hvordan støtte fra KN og fasteaksjonen gir rom for lokal motstandsdyktighet, ikke avhengighet.
- Kjenne på medmenneskelighet og likeverd — dette er ikke “oss og dem”.
- Se tro og diakoni i handling gjennom fellesskapene i landsbyen og kirken.

1. Maria inviterer spilleren til å møte landsbyhøvdingen, som ønsker spilleren formelt velkommen til landsbyen.	
2. Spilleren møter deretter et par, Atusaye og hans kone Sumi. De viser hvordan livet deres har blitt bedre gjennom en flashback-sekvens, som teleporterer spillerne 3 år tilbake i tid.	
3. I flashback-sekvensen fullfører spillerne en oppgave med dryppvanning, hvor de setter opp en åker slik at det kan dyrkes avlinger mer effektivt — også når det ikke regner.	

4. Spilleren vender tilbake til nåtiden og blir bedt om å høste tre typer avlinger som skal bringes til markedet.	
5. På markedet kommuniserer spillerne med kjøpere som ønsker å kjøpe produktene, og gir forklaringer på kostnadene.	
6. Spilleren blir introdusert for en kooperativselger for å lære mer om hvordan kooperativer fungerer. Det skjer en ny interaksjon med en kjøper.	
7. Etter å ha fullført markedsaktiviteten, besøker spilleren landsbykirken og snakker med presten før de returnerer til Lilongwe.	



Etter denne delen av Håpsbærere kommer det en video fra Malawi som viser nettopp hva ungdommene har erfart i spillet. En agronom fra Kirkens Nødhjelp forteller litt om hvilken effekt enkle løsninger kan få for mennesker, og bildene viser flere av aspektene som de akkurat har vært med på i Minecraft-skildringen av Malawi.

Refleksjonsspørsmål 4 (slide 16)

Konfirmantene har møtt landsbyens leder, sett hvordan støtte og kunnskap har endret en families liv, og deltatt i praktiske aktiviteter. Før spørsmålet snakker de med en lokal prest som knytter kirken i Norge til kirken i Malawi og understreker det felles ansvaret vi deler.

Troen kaller oss til å se hverandre som medmennesker – og å hjelpe til når vi kan. Dette kaller vi diakoni i kirka. I Karonga så vi dette i praksis: mennesker som får mulighet til å forbedre sitt eget liv, ikke 'oss som redder dem'.

Hvorfor holder det ikke bare å tro – hvorfor trenger vi også å handle?



Her kan samtalen handle om at troen får liv når den omsettes i handling. Det er gjennom handling at likeverd, rettferdighet og nestekjærighet blir synlig — og det er handling som gjør en konkret forskjell i menneskers liv. Dere kan fremheve at mange av endringene i videoen ikke skyldes at noen "mente noe riktig", men at lokalsamfunn fikk kunnskap, støtte og muligheter til å handle selv. Det viser at urettferdighet endres av konkrete valg og innsats, ikke bare gode intensjoner.

Del 5: Avslutning (slide 17)

Læringsmål:

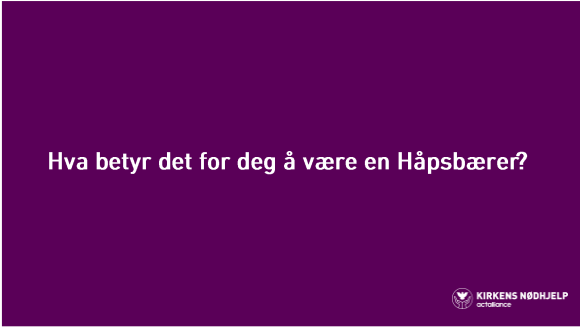
- Reflektere over hva de har opplevd gjennom reisen – fra Norge til Malawi og tilbake.
- Se at deres egen innsats er del av et større arbeid som gir mennesker håp, trygghet og muligheter.
- Forstå at håp skapes i fellesskap: tro i handling, diakoni, medmenneskelighet og ansvar.

- Oppleve at en håpsbærer er noen som løfter andre, skaper rom for muligheter og viderefører det gode.
- Kjenne at små handlinger i fasteaksjonen faktisk gir store ringvirkninger – både her hjemme og langt borte.

1. Spilleren vender tilbake med Faith til kontoret i Lilongwe og snakker med Paul og Victor, som gir dem en rapport om arbeidet i Karonga.	
2. Spilleren reiser tilbake til Oslo med rapporten. Tilbake på NCA-kontoret i Oslo snakker spillerne med Anne-Cecilie og gir henne rapporten fra Karonga.	
3. Etter en siste video fra Anne-Cecilie, vises den siste mellomsekvensen, og spillet avsluttes.	
	Herfra begynner avrundingen av opplegget. Her er det fint å tydeliggjøre hvor betydningsfullt det er at konfirmantene ikke bare skal være med på fasteaksjonen og bidra til å skape muligheter for medmennesker langt borte, men at små, gode handlinger i Norge også gjør verden til et bedre sted.

Refleksjonsspørsmål 5 (slide 19)

Helt mot slutten i videoen over hva ungdommene kan ta med seg tilbake til Norge: at små handlinger skaper ringvirkninger, og at de selv kan være med å bære håp videre.

	Her er det fint å åpne for personlig refleksjon. En håpsbærer kan være en som velger håp i eget liv, men også en som løfter andre — i vennegjengen, familien, nærmiljøet eller globalt gjennom fasteaksjonen. Det kan handle om små handlinger som skaper trygghet for andre, eller om å bidra økonomisk slik at familier langt borte kan få muligheter de ellers ikke ville hatt. Dere kan også invitere til refleksjon over hvordan troen inspirerer oss til å bruke tid, ressurser og holdninger for å gjøre verden litt bedre for andre.
	Changemaker er Kirkens Nødhjelps ungdomsorganisasjon, og de jobber politisk og kreativt for å gjøre verden mer rettferdig ved å påvirke dem som bestemmer, og endre systemer som gjør verden strukturelt urettferdig og at mange har færre muligheter enn andre. De kan lære mer om å bli en Changemaker på deres sosiale medier og nettsider.
	I avslutningen kan dere løfte fram at konfirmantene nå har fulgt en reise som viser hvordan små handlinger her hjemme skaper muligheter og trygghet for mennesker langt borte. Minn dem på at innsatsen deres i fasteaksjonen faktisk betyr noe – de er med på å bære håp videre og bidra til en mer rettferdig verden.

4. SJEKKLISTE

Sjekkpunkter	✓
Dere har avklart hvem som leder presentasjonen og hvem som leder refleksjonene	
Dere har hatt en kort intern gjennomgang av opplegget og arbeidsfordelingen	
Dere har en plan for hvordan dere skal fasilitere refleksjonene med konfirmantene, og om dere skal dele opp konfirmantene i grupper	
Dere har sett hvor refleksjonsspørsmålene ligger i presentasjonen og gjort dere kjent med mulige retninger å trekke refleksjonene (notater på slides eller i vedlegg)	
Dere har lagt inn tall fra forrige fasteaksjon på rett slide, og forberedt dere på de andre slidene	
Presentasjonen er lastet ned og dere har testet at alt av innhold fungerer	
Projektor/storskjerm og høyttalere er koblet opp og fungerer	
Dere har testet presentasjonen med anlegget dere skal bruke med konfirmantene	
Rommet er rigget slik at alle ser skjermen og hører lyden godt	
Dere har en kort introduksjon og avslutning klar for konfirmantene	
Det er satt av nok tid til gjennomføringen (ca. 60–75 min)	



Når alle disse punktene er huket av er dere HELT klare til å inspirere nye Håpsbærere!