



**BRUNSTAD  
UNGDOMSKLUBB**

# Påskecamp 2020 online

Arrangementsrapport

## **Innhold**

<b>1. Forord</b>	<b>4</b>
<b>2. Innledning</b>	<b>5</b>
<b>2. Camp og Corona</b>	<b>6</b>
<b>3. Nøkkeltall og campstatistikk</b>	<b>7</b>
<b>4. Frivillig innsats</b>	<b>8</b>
<b>5. Campens innhold</b>	<b>10</b>
<b>6. Aktivitetene</b>	<b>14</b>

## 1. Forord

Kjære BUK-lokalforening

Takk for en fantastisk camp, og for tilliten dere viser oss gang på gang. Tilbakemeldingene viser at campene er av stor betydning for deltakerne, både i deres åndelige og personlige utvikling. Campene gir ungdommene en unik mulighet for å dyrke sine interesser og være med likesinnede i et positivt miljø, hvor de blir veiledet i å leve et personlig kristent liv. Vi arbeider dedikert for å skape nye høydepunkter og gjenskape fellesskapet for hver camp, og deltakerne inspirerer oss til å gjøre en ekstra innsats. Takk for den enkelte mentors uegennyttige innsats som skaper de trygge rammene, og for den enkelte lokalforenings bidrag i aktivitets- og innholdstilbudet.

Denne rapporten gir et overblikk over campens innhold og nøkkeltall. Vi håper det kan komme dere til nytte.

Lykke til med det lokale arbeidet, og vi gleder oss til å se dere igjen på neste arrangement!

Med vennlig hilsen

Peter Tischhauser

Daglig leder, Brunstad Ungdomsklubb

Morten Kristoffersen,

Styreleder, Brunstad Ungdomsklubb

## 2. Innledning

Online Påskecamp 2020 skriver seg inn i historiebøkene som den første digitale camp noensinne. I en tid hvor alt ble snudd på hodet og verden lukket ned, var campen et friskt og etterlengtet innslag for BUKs ungdommer som hadde påskeferie, og alle andre aktiviteter og samlinger var avlyst.

Målet for Online Påskecamp var å bygge fellesskap gjennom digitale løsninger, og utforme et attraktivt tilbud i tråd med BUKs formål. På grunn av koronasituasjonen skulle alle planer vendes helt ned i minste detalj for å passe inn i et digitalt format. BUK og frivillige bidragsytere hadde nøyaktig 21 dager på seg til å utføre tidenes snuoperasjon.

Dagene ble maksimalt utnyttet, og gjennom et fantastisk samarbeid med frivillige, Brunstad TV og Brunstad Christian Church, tok Online Påskecamp form som et to dagers arrangement. Programmet besto av 6 tv-sendinger som inneholdt både gudstjenester, trosopplæring, sang og musikk. I tillegg til den åndelige oppbyggelsen var det humoristiske innslag, gameshow og E-sportfinaler, og 10 aktivitetstilbud som tilbød kurs, livestream, konkurranser og aktiv deltagelse for ungdommene.

Verden over kunne de unge koble seg på, og hadde fri tilgang til TV-sendingene og aktivitetene. De kunne delta på så mange aktiviteter de ønsket, og i hver aktivitet var det mulighet for å melde seg inn i et chatforum hvor de kunne kommunisere med aktivitetslederne, få hjelp og veiledning og bli kjent med de andre deltakerne og utveksle bilder, tips og erfaringer med dem.

Innholdselementet, hvor Guds ord sto sentralt, var av høy kvalitet og variert. Første kveld bød på oppsummering av «Hebreerbrevet» prosjektet med film, taler, samtalepanel og musikk. Siste kveld var temaet «Troens Ånd» hvor ungdommene, med forskjellige virkemidler og interessante taler og appeller, ble oppmuntret til å leve et liv i tro på Gud.

## **2. Camp og Corona**

Påskecampen var BUKs første online camp, men kanskje ikke den siste. Hvem vet når det er mulig å samle flere tusen ungdommer fra hele verden igjen? Koronasituasjonen tvang BUK til å tenke helt nytt, og organisasjonen har tilegnet seg ny kompetanse og verdifulle erfaringer.

### **2.1. Uante fordeler**

#### **2.1.1. Flere deltakere**

Deltakerantallet økte med hele 50% fra antallet som var påmeldt den opprinnelige Påskecampen. I land som ligger langt vekk fra Norge og samtidig har lav kjøpekraft, finnes det ungdommer som ikke har mulighet, eller som sjelden kan komme på camp. Online camp gav en unik mulighet for dem å delta på lik linje med ungdom fra resten av verden.

#### **2.1.2. Lavterskel for kommunikasjon**

Aktivitetsansvarlige meldte tilbake om en unik interaksjon mellom deltakerne på deres chatforum. Det var utelukkende positiv kommunikasjon og hyggelige tilbakemeldinger på bilder som ble delt. Mange kom i kontakt med hverandre, og bånd ble knyttet på tvers av lokalforeninger og landegrenser. Fellesskapet som oppstod i gruppene overskygget ulikheter og barrierer.

#### **2.1.3. Utjevning av forskjeller**

Aldri før har premissene for deltakelse vært så like uavhengig av språk og tilgang på ressurser. Campen var et lavterskeltilbud som kun krevde en skjermenhet med mulighet for å koble seg til internett. Alt skriftlig innhold på campen ble oversatt til engelsk, og livesendingene ble simultantolket til 15 ulike språk, deriblant tegnspråk.

#### **2.1.4. Deltakelse fra Afrika**

Særlig for denne campen var det store deltakerantallet fra Afrika. Over 500 ungdommer fra forskjellige land i dette kontinentet deltok, mot de 70 som var meldt på den opprinnelige Påskecampen i Norge. Aktivitetsansvarlige fortalte om stort engasjement i chatforumene hvor ungdommene bidro med bilder, videoer og deltok i konkurranser.

Det store engasjementet og den økte deltakelsen ble en øyeåpner for BUK. Det er mange restriksjoner og utfordringer med reisevisum i mange afrikanske land, og derfor har deltakelsen fra disse landene vært lav. Koronasituasjonen som tvang BUK til å tenke nytt og skape et digitalt tilbud, åpnet muligheten for mange flere å delta. Denne uventede og positive ringvirkningen vil BUK ta med videre, og arbeide med muligheter for digital

deltakelse fremover, og i større grad inkludere og legge til rette for fysisk deltagelse fra disse landene når verden åpner opp igjen.

Deltakelsen har beriket fellesskapet, og gitt et unikt innblikk i en annen kultur enn mange ungdommer opplever som bor i Europa eller Amerika. Det utfordrer fordommer, og forebygger rasisme og diskriminering.

### **3. Nøkkeltall og campstatistikk**

#### **3.1. Deltakerstatistikk**

Det foreligger ikke eksakt deltakerantall, da BUK valgte at campen skulle være kostnadsfri for alle sine medlemmer og tilknyttede utenlandske klubber. På bakgrunn av tilbakemeldinger fra lokalforeninger og tilknyttede utenlandske klubber estimeres deltakerantallet til 6450 ungdommer.

#### **3.2. Deltakeravgift**

Det var ingen deltakeravgift for Online Påskecamp, og alle ungdommene kunne kostnadsfritt følge med på sendingene fra Brunstad TV og få tilgang til nettsiden med aktiviteter, konkurranser og programoversikt.

## 4. Frivillig innsats

### 4.1. Aktiviteter

Campen var i stor grad preget av frivillig deltakelse og engasjement. Aktivitetene ble planlagt og gjennomført av ungdommer i lokalforeninger. BUK har medlemmer med kompetanse på mange områder som ønsker å bruke tid og krefter på å utarbeide aktivitetstilbud av høy kvalitet. Til alle campene blir det stilt krav om at aktivitetene skal treffe deltakere på forskjellige ferdighetsnivåer, så det må planlegges godt.

### 4.2. Mentorarbeid

Mentorer verden over var kreative for å kunne «være sammen – hver for seg». Mange arrangerte videomøter med de yngre før, under og etter campen. Det ble arbeidet strukturert i hver lokalforening for å sikre at alle de unge fra 13 år og oppover kjente til programmet, og deltok på aktiviteter. Mange steder ble de unge delt inn i chatgrupper sammen med mentorer, så de kunne holde kontakten gjennom hele campen. Det ble lagt stor vekt på at smittevernreglene i de forskjellige land ble fulgt. Flere steder hadde mentorene kjøpt inn og lagd «goodiebags» med snacks og drikke som de leverte ut i lokalforeningen.



### 4.3. Musikk og sang

All musikk og sang som ble fremført under livesendingene var arrangert, innøvd og fremført på frivillig basis. Sang og musikk er sentralt i forkynnelsen, da det er med å bygge opp under, og forsterke det kristne budskapet. Det er mange dyktige musikere og sangere blant medlemmene, og de bidro med sine evner under campen.

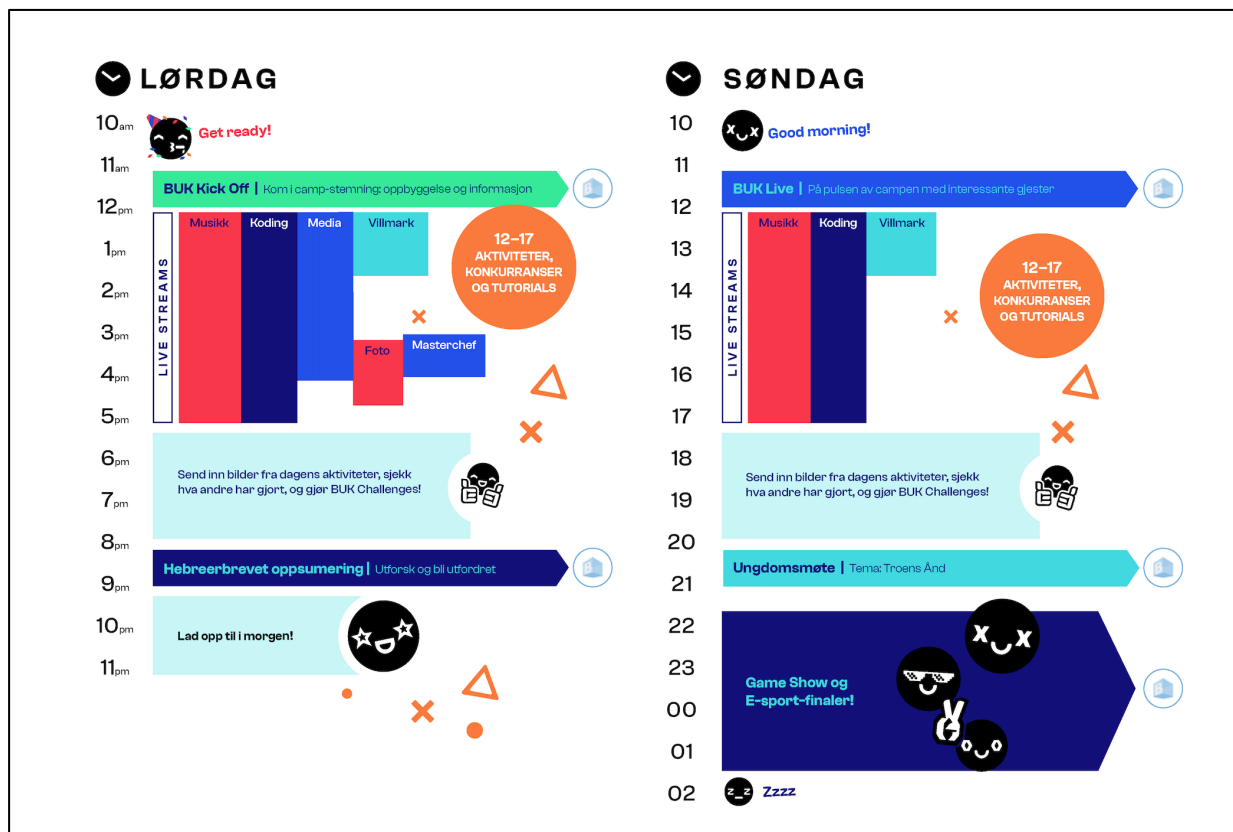




## 5. Campens innhold

Programmet bygger på de fire søyler i BUKs formål som skal bidra til åndelig, fysisk, personlig og sosial utvikling hos det enkelte medlem.

Den åndelige søylen er trosopplæringen og forkynnelsen av evangeliet som står sentralt i oppbygningen av en camp. Sammen med de tre andre dimensjonene utformes et variert og helhetlig tilbud som skal ivareta deltakernes forskjellige interesser og behov.



Campene er viktige for ungdommenes åndelige utvikling. Lørdag og søndag kveld var det sendinger med gudstjeneste og trosopplæring hvor tema var «Hebreerbrevet» og «Troens Ånd». Budskapet legges til rette for at ungdommen skal kjenne seg igjen i det, og at det skal appellere til deres livssituasjon. Forkynnelsen hjelper ungdommene til å bli selvstendig tenkende mennesker som tar gode valg. På den måten blir budskapet en veiledning til å leve et lykkelig liv.

Den fysiske og personlige dimensjonen representeres i det varierte aktivitetstilbudet. Det legges vekt på at aktivitetene appellerer til både gutter og jenter, selv om det ses en naturlig fordeling, med for eksempel flest jenter på dans og overvekt av gutter på E-sport. Aktivitetene skal gi både nybegynnere og erfarne deltakere mestring og utfordring. Mange deltakere bruker muligheten på camp til å prøve en ny aktivitet, og utvikler dermed nye kompetanser og ferdigheter.

Det sosiale elementet var til stede i flere formater. Å være sammen fysisk var begrenset i mange land og områder, og medlemmene ble anbefalt å følge smittevernreglene. Derfor ble alternative måter å være sammen på, utnyttet maksimalt. Deltakerne meldte seg inn i en chatgruppe for den aktiviteten de deltok i, hvor det var mulig å delta i konkurranser og challenges. Mange aktiviteter tilbød kommunikasjon via Discord og Zoom i tillegg. I lokalforeningene var mange kreative og møttes i mindre grupper hjemme eller utendørs. Noen opprettet egne videomøter mens de gjorde den samme aktiviteten. I Brunstad TVs livestudio kunne alle seerne sjekke inn på livesendingene, og man kunne da se hvem andre som hadde sjekket inn. På en sidefane i skjermbildet dukket det opp bilder og hilsener fra hele verden.

## **5.1. Livesendinger**

Det var i alt seks livesendinger fra Brunstad TVs studio med variert program og innhold.

### **5.1.1. Kick-off**

Lørdag formiddag åpnet campen med livesending som inneholdt Guds ord, musikk og informasjon. I åpningstalen fikk ungdommene høre at koronasituasjonen er vanskelig for mange. Noen er syke, andre er i isolasjon og noen bekymrer seg for arbeidsplassen sin. Det er forståelig i et menneskelig perspektiv, men vi har Guds ord. Ungdommen ble styrket og trøstet med at Gud vet hva vi trenger. Han holder øye med oss og har elsket oss helt fra begynnelsen. Videre ble tilhørerne anbefalt å søke Guds rike først, så skal Gud gi oss det vi trenger.

Deretter kom informasjon om hva som ventet deltakerne under campen, og forventningene steg ytterligere. Mentorer fra Holland, Sør-Afrika og Tønsberg var virtuelt med i studio. De hadde forberedt seg i sine lokalforeninger til denne helgen, og kunne bekrefte forventingsgleden. Utstyr og ingredienser til aktiviteter var kjøpt inn og rigget opp, enten det var til E-sport, kreative prosjekter eller MasterChef.

Etter en times innholdsrik sending ble Online Påskecamp 2020 erklært for åpnet, og ungdommen kunne myldre inn på nettsiden og komme i gang med aktivitetene.



### 5.1.2. Hebreerbrevet

Lørdag kveld var viet til det store bibelprosjektet «Hebreerbrevet» som har engasjert ungdommene siden januar. Etter 13 uker med bibelstudier, samlinger, livesendinger og spørsmål var det spennende å se hva kveldens sending inneholdt.

Først fikk ungdommene høre et klart og tydelig budskap i samme Troens Ånd som brevet ble skrevet i til hebreerne for over 2000 år siden. Prosjektets igangsettere var med i studio, og på en levende og interessant måte kunne de utdype Hebreerbrevets mening og innhold.

Prosjektlederen tok publikum med på en virtuell omvisning i templet og dets omgivelser slik det så ut som i Jesu tid. Det er et spill som skal lanseres i løpet av 2020 og gjøres tilgjengelig for hele verden.

“The Secret Code” besto av 13 tallkoder, og ungdommene satt klare med sine telefoner med allerede 12 løste koder, og ventet spent på den siste. Den ble avslørt helt til sist, og en helt ny video ble tilgjengelig for ungdommene straks hele koden var tastet inn. Den tok seerne med til det sixtinske kapell i Roma hvor det ble presentert en helt ny tolkning av Michelangelos maleri av “Gud skaper Adam”, i en bibelsk kontekst.

Prosjektet vil fortsette i 2020, og på Påskecampen 2021 vil den avslutningen avholdes med nytt og spennende innhold. Sammen med filmer, underholdning, mat og omgivelser skal det gi deltakerne en opplevelse for livet.

### 5.1.3. Livesending søndag formiddag

Søndagen startet med en kort kick-off sending. Sendingen oppsummerte gårsdagens aktiviteter, med aktivitetsansvarlige og deltakere fra hele verden som rapporterte inn til studio. Videre fulgte en samtale med to engasjerte ungdomsarbeidere som hadde gode tips og råd til ungdommene om å leve etter Guds ord, og ha et tjenersinn som Jesus. Til sist ble dagens aktiviteter introdusert, og deltakerne fikk et glimt av hva de kunne vente seg i kveldens sendinger.



### 5.1.4. Ungdomsgudstjeneste

Temaet var "Josva og Kaleb – en annen Ånd". Følgende er et utdrag fra det håpefulle budskap som ble forkynt ungdommen;

«Vi er kalt i få del i det største og dyreste løfter, nemlig å forvandles til guddommelig natur, at Gud kan omskape oss fra bare løgn til bare sannhet. Det kan Gud gjøre, men vi må tro på det, ellers går det ikke. Troen er Guds gave til menneskene, og alle mennesker har fått den gaven. Ved troens Ånd er det mulig å komme til full seier over alle bevisste synder – hvordan klarer man det? Jo, ved å ha den levende, seirende tro i sitt hjerte.»

Gjennom flere appeller og vitnesbyrd ble temaet belyst, og rettet til målgruppen. Sang og musikk som understreket budskapet ble fremført av dyktige solister og musikere. Sist i sendingen var en samtale mellom menn og kvinner i forskjellige aldre og livssituasjoner som kunne fortelle hvordan de fått hjelp i vanskelige situasjoner ved å tro på Gud og Hans styrelse i sine liv.

### 5.1.5. Gameshow

To dyktige verter entret studio søndag kveld med et variert og underholdende program. Det var konkurranser og utfordringer hvor flere mentorer fikk bryne seg på krevende øvelser, som for eksempel hvem som på kortest mulig tid kunne kaste et egg fra 2.etasje i huset uten at det knuste. Her var det bare å være kreativ og løsningsorientert! Seerne kunne via telefonen stemme på den de trodde vant, og flere heldige vinnere stakk av gårde med flotte premier.

Et annet høydepunkt var da en profesjonell magiker entret studio og utførte "umulige" triks, som for eksempel å flytte en glassflaske gjennom bordplaten. Det var bare et av flere forbløffende triks som imponerte både verter og seerne.

Til sist fikk deltakerne se en helt ny innspilling av BUKs sommercampsang i ekte korona-stil hvor koristene og musikerne satt i hvert sitt studio. Bidragene ble satt sammen til en musikkvideo som ga «gåsehud» og fremkalte gode campminner hos alle ungdommene.

### 5.1.6. E-sport finaler

Etter halvannen time med gameshow var det tid for direktesendte E-sportfinaler. To kommentatorer med erfaring og kunnskap i de forskjellige spillene, tok seerne gjennom finalene. Finalene som ble direktesendt var sjakk, FIFA og Rocket League. Finaledeltagerne var fra forskjellige land og lokalforeninger, og for eksempel var det laget som vant Rocket League en gutt fra Norge og en gutt fra England. De har truffet hverandre på tidligere camps, og blitt kjent gjennom E-sport.

## 6. Aktivitetene

Deltakerne kunne velge mellom 10 aktiviteter, hvor flere hadde livesendinger i løpet av dagen. Alle aktivitetene hadde produsert videoer som kunne avspilles når som helst, og på aktivitetens nettside fant man instruksjoner, utstyrslistor osv. Alle aktiviteten hadde en gruppechat hvor deltakerne kunne koble seg på, sende inn bilder og skrive med hverandre. Det skapte ekstra motivasjon og styrket fellesskapsfølelsen.

### 6.1. Kreativ

Aktivitetslederne på «Kreativ» lovet å inspirere deltakerne til å sette sine skaperevner i verk med flere kreative prosjekter. Målet var å tilby variasjon, og enkle prosjekter som kunne lages av alle. Reglene var ikke så strenge, og det var rom for å sette personlig preg på mesterverkene. Det var fem personer fra forskjellige lokalforeninger i Norge som bidro til å skape prosjektene.

Tilbudet bestod blant annet av en livestream lørdag hvor deltakerne kunne være med å sy sin egen genser, steg for steg. Det lå også tutorials på aktivitetssiden om makeup, negledesign, strikking av pannebånd og en avansert hårfletteteknikk.

Aktivitetens chatgruppe bestod av 308 medlemmer, og det ble flittig sendt inn bilder og videoer fra deltakernes egne prosjekter. Over 200 bilder ble sendt inn, og alle fikk positive kommentarer. Et interessant fenomen som oppsto helt av seg selv, var at deltakerne var kreative og satte i gang og viste frem egne prosjekter. For eksempel ble det flettet kurver i Afrika, og andre var kreative med tegning og maling. Det ble delt tips og triks i gruppen, og det var stor entusiasme rundt prosjektene.

Aktivitetsansvarlig fortalte hun hadde fryktet det skulle bli kaldt og upersonlig, men hun ble overrasket over det personlige engasjementet mange hadde, og at de brukte tid på å gjennomføre prosjektene. Deltakerne viste oppriktig glede og begeistring over å være med.

*«Selv om man var tvunget til å sitte hver for seg, så oppsto det fellesskap og samfunn rundt aktiviteten, som viste at det faktisk fungerer å være sammen – hver for seg». – Aktivitetsansvarlig kreativ.*



## 6.2. Musikk

Musikkaktiviteten bød på en virtuell musikkopplevelse med direktesendt konsert, nybegynnerkurs, kurs for viderekomne og lansering av helt ny musikk. I tillegg sendte de to interaktive talkshow; The BUK Music Talkshow og PBM LIVE som inneholdt musikkinteresserte gjester, underholdning og overraskelser.

Deltakerne kunne velge mellom hele 50 forskjellige kurs. Uansett hvilket instrument eller musikk sjanger deltakerne var interessert i, var det mulig å finne noe for enhver. Musikk utgjør en stor del av BUKs camper, og det er derfor mange ressurser innen musikk som kan lære fra seg. Det var teoretiske kurs, som for eksempel hvordan man skriver og arrangerer musikk, og praktiske kurs innen band-ledelse, hvordan opptre på scenen,

improvisere musikk og mye mer. Musikk sjangeren PBM (Pro Back Music) som er elektronisk musikk, var sterkt representert med mange kurs. Det er en sjanger som treffer ungdom, og brukes i mange anledninger. Deltakerne kunne lære å produsere elektronisk musikk i tråd med BUKs kristne verdier, til bruk på egne arrangementer.

Før campen var flere konkurranser annonsert, blant annet for beste tekst, melodi og komposisjon. Bidragene strømmet inn fra hele verden, for eksempel kommer vinneren av melodikonkurransen fra Kenya, og vinneren av beste tekst fra Romania.

Lørdag ettermiddag bød på direktesendt konsert med flere hundre ungdommer verden over som publikum. Konserten bestod av variert musikk, og mange av sangene hadde kristent innhold. Underveis i konserten ble chatfunksjonen flittig brukt, slik at publikums umiddelbare respons kom direkte til musikerne, og forsterket kontakten mellom dem.

Søndag var det talkshow med flere gjester som arbeider med musikk. Innsendte bilder og videoer fra hele verden ble vist, og vinnere fra forskjellige konkurranser ble annonsert. Et høydepunkt var lanseringen av musikkvideoen til "The Big Virtual BUK Band". Sangen ble skrevet spesielt til anledningen, og ungdommer fra hele verden hadde på forhånd sunget eller spilt inn sangen hver for seg, og sendt det inn til arrangørene som satt det sammen til en musikkvideo. Musikkvideoen er et godt eksempel på hvordan teknikken og internett gjør det mulig å gjøre noe og være sammen – hver for seg.

Chatfunksjonen for musikkgruppen telte 350 medlemmer som var aktivt med og sendte inn bilder og videoer med sang og musikk. Kommentarene og dialogen var utelukkende oppmuntrende og positiv, og alle kunne få hjelp og veiledning i aktivitetene.



### 6.3. Masterchef

Masterchef bød på videokurs og livestream med en profesjonell kokk hvor deltagerne ble guidet step-by-step i forholdsvis kompliserte retter, og de fikk med nyttige tips og triks på veien. Innkjøps- og utstyrsliste ble lagt tilgjengelig på forhånd, og alle oppskriftene var

spesialdesignet til campen, slik at deltakerne fikk en unik oppskrift som aldri var laget før. Tanken bak kursene at det skulle vært forskjellige retter med ulik vanskelighetsgrad, de skulle være gøy å lage, og det skulle smake godt. Pasta Carbonara er en forholdsvis enkel rett, mens sitronterte med marengslokk er teknisk avansert.

På lørdag bød aktiviteten på livekurs hvor kokken hadde fått med seg sin far – og sammen lagde de potet-røsti med bacon. Kurset inneholdt også tips og triks innen kokkefaget, samt forståelse av hvordan man arbeider på et kjøkken. Kokken poengterte er at god mat nødvendigvis ikke er dyrt, og man behøver ikke masse avansert utstyr for å lage god mat.

I gruppechatten var det hele 439 matinteresserte gutter og jenter som sendte inn bilder av deres resultater. Responsen og tilbakemeldingene på bildene var positive, og folk som i utgangspunktet ikke kjente hverandre kunne snakke sammen og dele samme opplevelser.

Det ble også laget og bakt helt andre ting, for eksempel bakte noen jenter BUK-muffins spesielt for anledningen. Kreativiteten blomstret, og det var helt i tråd med tanken at deltakerne skulle gjøre som det de selv hadde lyst til, og sette sitt personlige preg på det.



#### 6.4. Koding

Youtube var hovedkanalen for aktiviteten hvor alle kursene ble sendt. Begge campdager startet med spennende "Tech Talks" hvor deltakerne kunne sende inn spørsmål som ble besvart direkte. Videre fortsatte det med kurs. Kursene var også tilgjengelige gjennom en egen Discord kanal og på Zoom. Lørdag ettermiddag ble det arrangert Kahoot med 120 deltakere.



Det var tre kurs om webutvikling, to om spillutvikling, to om robotsimulering og ett om kunstig intelligens. Mest populære var kursene om web- og spillutvikling. Det var også de mest grunnleggende kursene, da de andre kursene var for viderekomne i faget. Det eneste utstyret som krevdes for å delta på aktiviteten var en PC. Det var 200 ungdommer tilknyttet chatgruppen for aktiviteten, og omkring 80 deltok på kursene. Tidligere camper har aktiviteten hatt rundt 40-50 deltakere, så det var en solid økning. Det var en del gjengangere fra tidligere, men også mange nye som var nysgjerrige på hvordan programmering foregår. Deltakerne kom fra blant annet Romania, Polen, Frankrike og USA, og en overraskende stor andel var personer fra Afrika, især Kamerun. Til forskjell fra tidligere var en del jenter med.

I chatgruppen ble det oppfordret til å dele bilder fra der de var, og mange gode bidrag kom inn.

## 6.5. Media

På media kunne deltakerne lære å skape ulike filmtriks. Det var en livestream som step-by-step forklarte hvordan deltagerne selv kan lage forskjellige filmeffekter som teleportering og «fake trickshot». I tillegg var det lagt ut to tutorials som deltakerne kunne gjøre selv.

Chatgruppen hadde 90 medlemmer, og på livestreamen fulgte 80 deltakere med. I tillegg til kursholder var det tilgjengelig 3 tekniske assistenter som kunne bistå deltagerne underveis hvis de møtte på utfordringer. Redigeringen foregikk i et gratis redigeringsprogram, som deltagerne lastet ned på forhånd enten på mobiltelefon eller PC. Dermed var det mulig for alle å delta.

Aktivetsansvarlig kunne blant annet fortelle at på grunn av tidsforskjellen ble det en Skype-samtale midt om natta med ungdom fra Australia for å løse tekniske problemer. Det var overraskende mange som var interesserte i å lære teknikkene, og de fanget det overraskende fort og lett.

Det ble sendt inn 18 videoklipp hvor deltakerne benyttet teknikkene fra kursene, og mange hadde lagt til en egen personlig og kreativ vri.

## 6.6. Foto

Aktivetsansvarlig engasjerte flere unge fra en lokalforening i Norge i utformingen av aktiviteten. Målet var å treffe bredt, både gutter og jenter, tilpasset til korona-restriksjoner og lokale forhold rundt om i verden.

I en livestream på lørdagen kunne deltakerne lære enkle, men effektive triks i bilderedigeringsprogrammet Photoshop med diverse shortcuts og teknikker, og ikke minst hvordan man lager dramatiske lyseffekter til blant annet filmplakater.

Utover det var det tre innspilte tutorials. «DIY Lightning» viste hvordan du kan bygge din egen fotolampe ved bruk av enkelt utstyr du kan finne hjemme. Tanken var at det skulle være rimelig og derfor mulig for alle å lage, og det ble blant annet brukt papp, teip og lyspærer. Lampen ble demonstrert brukt på tre forskjellige måter som skulle inspirere deltakerne til hvordan de kunne bruke den.

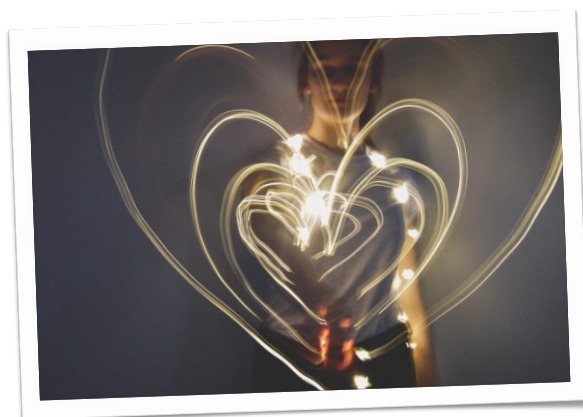
De to andre tutorials viste hvordan du med enkle virkemidler kan ta spennende og flotte bilder. Den ene viser hvordan du kan eksperimentere med lang lukketid og til den andre var det hyret inn en profesjonell fotograf. Formålet var å vise hvordan du kan bruke eget hus og hage som fotolokasjon. Det er spesielt med tanke på korona, og at det mange steder er begrensede muligheter til å komme ut.

Det ble lagt vekt på hele tiden at man ikke behøver et dyrt og fancy kamera, unike lokasjoner eller ekstrautstyr for å ta flotte bilder.

Aktiviteten hadde 300 deltakere fra hele verden som sendte inn mange bilder. Det var mye positiv respons på aktiviteten, og det store bidraget av bilder viste stort engasjement.

Det var konkurranser om det beste bidraget til hver tutorial, og det ble kåret en vinner hver dag. Vinnerne var fra blant annet Israel, Danmark, Tyskland og Romania.

*Det var spennende å se ulik kultur,  
ulike måter å bo på, og forskjellige landskap gjennom bildene.  
På mange måter ble det en multikulturell opplevelse å delta på foto.  
– Aktivitetsansvarlig foto.*



## 6.7. Dans

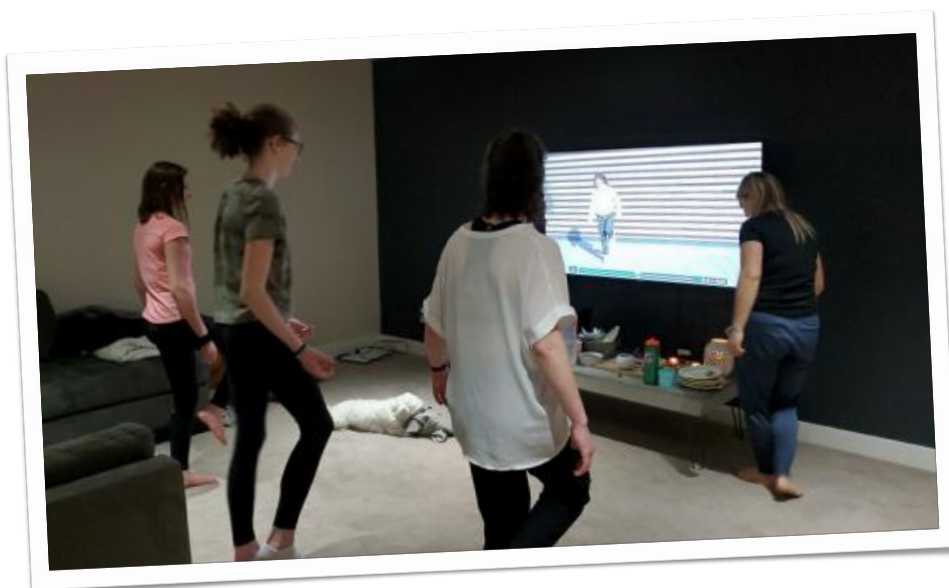
Dans lovet å lære bort nye koreografier og danseteknikker. Målet var å tilby dans i forskjellig vanskelighetsnivå og forskjellige stilarter. Det var to tutorials som tok for seg dansene steg for steg, og til siste hele dansen i ett.

Det var også mulig å delta i en Tik Tok konkurranse, som viste seg å bli et høydepunkt i aktiviteten! Mange kjente til appen og hadde erfaring med å lage videoer i den. Konkurransen skapte stort engasjement og masse liv i gruppechatten, hvor det var 550 deltagere. Det ble sendt inn over 100 videoer og bilder.

Aktivitetsansvarlig kunne fortelle at antall deltakere var mye høyere enn på en ordinær camp, kanskje fordi flere våget være med når de kunne prøve og feile i sin egen stue? Det var i hvert fall bare positive og rosende kommentarer etter hvert som deltakerne la ut egne dansevideoer. Mange lagde også egne danser og sendte inn, og lagde egne Tik Tok Challenges. Tryggheten og den positive stemningen bidro til kreative innslag, og deltakerne slo seg løs.

*Dette fungerte faktisk bedre enn på vanlig camp! Mange som aldri hadde møtt hverandre, snakket sammen i gruppa og gratulerte hverandre.*

*– Aktivitetsansvarlig dans*



## 6.8. Trening

Treningsaktiviteten tilbød deltakerne å holde seg i form gjennom Påskecampen.

Det var to forhåndsinnspilte treningsøker med forskjellig karakter. Deltakerne behøvde ikke noe utstyr for å delta, så det var mulig for alle å være med. Den ene økten viste styrketrening med kun kroppsvekt, og den andre var et Tabata-program med kombinasjon av styrkeøvelser og øvelser som ga høy puls. Øktene var tilpasset et stort og bredt publikum, og øvelsene var enkle å forstå og utføre.

Instruktørene er profesjonelle og arbeider med trening til daglig, så øktene var gjennomarbeidet og hadde høy standard. De hadde med seg to frivillige assistenter hver, som demonstrerte tilpassede øvelser og bidro med god og energisk stemning i videoene.

I chatgruppen strømmet det inn bilder med svette og glade ansikter utover campen, og aktivitetsansvarlig skrev oppmuntrende meldinger underveis.



## 6.9. E-sport

E-sport bød på turneringer i hele ni forskjellige nettbaserte spill. I sjakkturneringen var det 117 spillere som hadde finpusset formen og øvd inn ulike trekk for å gi motstanderne ordentlig konkurranse. Det var i tillegg to konkurranser i Minecraft som var åpne for alle, og som mellom 50-70 deltakere prøvde seg på. Her var det flere jenter som deltok. Totalt deltok over 1200 i E-sport-turneringene.

Turneringene startet opp lørdag morgen og varte fram til søndag natt, hvor finalene ble avholdt. Deltakerne var påmeldt via en egen nettside for E-sport; buk.gg. Lagene i de

forskjellige turneringene var organisert før start, så ikke et minutt skulle gå til spille. Hver turnering hadde sin egen streaming inne på nettsiden, og alle som ville kunne gå inn og se utvalgte kamper fra hver turnering. Det var det flere som gjorde, så det er tydelig stor interesse for E-sport.

Deltakerne hadde flere kanaler å kommunisere gjennom. Det var en chatgruppe for hver turnering, i tillegg til de hadde kommunikasjon på Discord og inne på buk.gg. Der ble det blant annet gjort avtaler om videre spill og diskutert om taktikk.

Ansvarlig for aktiviteten kunne fortelle at E-sportportalen; buk.gg, fortsatt er levende selv etter campen. Spillere bruker den til å komme i kontakt med hverandre, og avtaler å spille sammen.

Det var stor internasjonal deltakelse på E-sport, med spesielt mange deltakere fra USA, Canada og Afrika. På tidligere camps har snittet på deltakelse ligget på 2-300 personer, så de opplevde en solid økning i antall deltakere. Det kan ha noe å gjøre med denne campens forutsetninger, men også med den raskt voksende interessen det er for E-sport blant de unge i dag. Mange har meldt tilbake at de allerede gleder seg til neste camp.



## 6.10. Villmark

Gruppen som arbeidet med Villmark, fokuserte på hvordan de kunne skape kontakt med deltakerne og være så interaktive som mulig. For å få naturopplevelsene dro de hele teamet med ut til et værhardt fyr ytterst i havgapet på Vestlandet i Norge. Målet var å få flotte seeropplevelser og formidle naturen og kreftene som er i den.

De interaktive elementene foregikk under livesendingene lørdag og søndag hvor deltakerne kommuniserte med vertene gjennom en chatfunksjon. Her kunne deltakerne bidra med innspill og delta i livekonkurranser. Det skapte et unikt samspill mellom verter og deltakere.

En av konkurransene var å lage et blåserør med hjemmelagde piler og treffe et eple på ti meters avstand. De mange kreative løsninger på oppgaven kunne man se på videoene og bildene som ble sendt inn. Konkurransene skapte et stort engasjement hos de 600 deltakerne som sendte inn over 1000 bidrag.

Det var et stort frivillig apparat rundt gjennomføringen av aktiviteten, og totalt ble over 50 personer fra lokalforeningen i Bergen engasjert. Det viser at det er en genuin hjertesak, forteller aktivitetsansvarlig, og kan avsløre at de allerede er i gang med å legge planer for neste camp. Han forteller også at det var en overveldende respons på aktiviteten, og stort engasjement fra hele verden.

