

Iværksætterforløb over 1,5 måneder

	Møde 1	Møde 2	Møde 3	Møde 4	Udførelse	Møde 5
Emne	Opdage	Opdage og drømme	Drømme	Skabe	Jeres projekt	Dele
Aktiviteter	<p><u>Intro:</u> Hvad er social iværksætteri (30 min)</p> <p><u>Leg:</u> Historiefortællingsleg (20 min)</p> <p><u>Opdage:</u> Spejderloven som inspiration (70 min)</p>	<p><u>Opdage:</u> Brainstorm på post-its (15 min)</p> <p><u>Leg:</u> Ikke-sig-nej-leg (20 min)</p> <p><u>Drømme:</u> Drømmeudviklingsspil (60 min)</p> <p><u>Drømme:</u> Udvælgelse af drøm (15 min)</p> <p><u>Evaluering:</u> Flagstangsevaluering (10 min)</p>	<p><u>Drømme:</u> På besøg hos målgruppen (120 min)</p>	<p><u>Skabe:</u> Rollespil (50 min)</p> <p><u>Skabe:</u> Rotation planlægning (20 min)</p> <p><u>Leg:</u> Find-på-en-leg-leg (25 min)</p> <p><u>Skabe:</u> Detailplanlægning (25 min)</p>	<p>Fra 1-? timer</p> <p>Det er her I skal få jeres projekt realiseret og udført ☺</p> <p>Husk at tage billeder og/eller film til, når I skal dele jeres projekt.</p>	<p><u>Dele:</u> Youtube video (90 min)</p> <p><u>Evaluering:</u> Hatte-evaluering (30 min)</p>
Materialer	<p>Se bilag 1-3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papir m. elektrisk pære og et spejderlogo - Papir m. de forskellige ord til intro - Modellervoks i forskellige farver - Paptallerkner - Print af spejderloven - Papir - Farveblyanter - A3 karton 	<p>Se bilag 4-5:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Post-its - Skriveredskaber - Kort med spørgsmål - Spørgsmål til evalueringen 	<ul style="list-style-type: none"> - Aftale om at komme på besøg hos målgruppen - Transport til og fra målgruppen - Spørgsmål til målgruppen 	<p>Se bilag 6-8:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klodshans eventyret - Smartphones - 4 flipovers m. spørgsmål - Tuscher - Ting til legen, som man i forvejen har i hytten (2 ting pr. gruppe af 3-4 personer). 		<p>Se bilag 9:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Smartphones - App eks. Video Editor - A4 Papir - Tuscher - En "hat"
Ansvarlig						

Møde 1 – opdagelse

00-30 MIN

Intro

Hvad er social iværksætteri?

Definitionen på socialt iværksætteri:

Når der bliver handlet på muligheder og gode ideer, og disse bliver omsat til værdi for andre.

Tidligere sociale projekter:

Oplevelsesdag for flygtninge
Bankoaften for ældre
Affaldskonkurrence - en ren by

Øvelse:

Spejderne skal tage stilling til om et ord hører til iværksætteri, spejder eller begge dele

Materialer: (Se bilag 1+2)

- Papir m. elektrisk pære og spejderlogo
- Ordene til øvelsen på papir

Ansvarlig: _____

30-50 MIN

Historiefortællings-leg

Spejderne deles i patruljer / mindre grupper af 3-5. De skal finde en historie, der indeholder nogle bestemte ord. En spejder starter historien ved at sige: "Der var en gang..." herefter trækker spejderen et ord, som skal bruges i historien. Efter tur trækker spejderne et ord, som skal bruges til at fortsætte historien.

I kan selv vælge ord eller lade jer inspirere af disse: fedtfælde, blå elefant, lejrkæreste, kredsens/gruppens navn, Bahamas, tandemcykel, skurk, lille bitte, bænkebidder, pileflet, smartphone

Ansvarlig: _____

50-120 MIN

Spejderloven som inspiration

Spejderne skal på et opdagelsesløb om spejderloven. Løbet skal give dem inspiration til, hvad de kan gøre for at skabe værdi i samfundet.

10 min.	Spejderne skal på opdagelse i spejderloven for at få inspiration til, hvad spejdere kan gøre for at skabe værdi i samfundet. Post 1: Her skal spejderne med modellervoks illustrere første punkt i spejderloven. På www.dds.dk/efc findes printvenlige versioner af spejderloven i de forskellige spejderkorps.	Modellervoks i forskellige farver Paptallerkener Print af spejderloven
10 min.	Post 2: Her skal patruljen lave et mimespil, hvor de illustrerer andet punkt i spejderloven.	Print af spejderloven
10 min.	Post 3: Her skal patruljen lave en tegning, der illustrerer tredje punkt i spejderloven.	Papir Farveblyanter Print af spejderloven
10 min.	Post 4: Her skal patruljen lave en figur af deres egne kroppe, der illustrerer fjerde punkt i spejderloven.	Print af spejderloven
10 min.	Post 5: Her skal spejderne lave en tegneserie, der illustrerer femte punkt i spejderloven.	Papir Farveblyanter Print af spejderloven
10 min.	Post 6: Her skal spejderne tale om, hvordan de i deres dagligdag kan arbejde med det sjette punkt i spejderloven.	Print af spejderloven
10 min.	Post 7: Her skal spejderne tegne det syvende punkt i spejderloven, men de må kun sætte en streg ad gangen, og de må ikke tale sammen. Efterfølgende taler de om, hvad det var, de hver især prøvede at tegne.	A3 Karton Farveblyanter Print af spejderloven

Materialer: (Se bilag 3)

- Modellervoks i forskellige farver
- Paptallerkener
- Print af spejderloven til post 1-7
- Papir og farveblyanter til post 3+5
- A3 karton og farveblyanter

Ansvarlig: _____

Møde 2 – Opdage og drømme

0-15 MIN

Opdage brainstorm

Spejderne får 5 min. Til at finde på målgrupper, som de vil arbejde med. En målgruppe pr. post-it

I fællesskab gennemgås post-its en ad gangen og opdeles efter tema.

Spejderne vælger hver især hvilken målgruppe, de vil arbejde med, og deler sig ud i hold efter valg af målgruppe. Minimum 4 for at et hold bliver oprettet.

Materialer:

- Post-its
- Skriveredskaber

Ansvarlig: _____

15-35 MIN

Ikke-sige-nej-leg

Spejderne deles i par. Den ene er købmand og den anden er kunde. Kunden beder om noget bestemt eks. Blå sæbe. Købmanden svarer, det har jeg ikke, men jeg kan tilbyde dig eks. En hund, der kan gøre dig ren. Kunden svarer, det lyder spændende og spørger til et andet produkt inspireret af købmandens forslag. Og sådan fortsætter legen.

Vigtigt: Det gælder om at bygge videre på hinandens ideer, og man skal bruge fantasien

Ansvarlig: _____

35-95 MIN

Drømmeudviklingsspil

Spejderne skal til at drømme og finde på den bedste drøm for deres projekt. De deles i de hold, der blev skabt i opdagefasen.

5 min.	Spejderne deles i patruljer. De finder hver især på så mange drømme, de kan til, hvordan de kan gøre lokalsamfundet bedre. De skriver drømme på post-its. En drøm på hver post-it.
5 min.	Spejderne gennemgår kort alle drømme.
20 min.	En spejder starter med at vælge den drøm, han/hun bedst kan lide. Spejderen trækker et kort fra bunken med et spørgsmål/opgave. Spejderne har nu 2 min. til at svare på spørgsmålet/læse opgaven. Herefter går turen videre til en anden spejder, der vælger den drøm, han/hun bedst kan lide og trækker et nyt spørgsmål. Når et spørgsmål er brugt, puttes det bagerst i bunken igen. Spørgsmål/opgaver: <ul style="list-style-type: none">• Hvordan ville I gøre, hvis I havde uendelig mange penge?• Hvordan ville I gøre, hvis det ikke måtte koste noget?• Kombiner denne drøm med en anden drøm.• Hvilke initiativer findes allerede, som minder om jeres drøm?• Hvad skal I gøre, for at drømmen aldrig bliver til virkelighed?• Find en ting hver, som ikke må ændres ved drømmen.
10 min.	Spejderne skal nu hver især vælge en drøm eller kombination af drømme, som de ønsker at arbejde videre med. Spejderne gennemgår en drøm ad gangen, som alle giver en karakter ved at række 1-5 fingre op (tæl 1-2-3 nu og vis jeres karakter samtidig). Spejderne går videre med den drøm, der får flest point.
10 min.	Spejderne beskriver i fællesskab drømmen og skriver/tegner drømmen på en planche.
10 min.	Patruljerne mødes og præsenterer deres drømme.

Materialer: (Se bilag 4)

- Post-its
- Skriveredskaber
- Kort m. spørgsmål
- Plancher
- Tuscher

Ansvarlig: _____

110-120 MIN

Flagstangsevaluering

Stil spejderne et spørgsmål. Eks. Lærte I noget nyt? For hvert spørgsmål skal spejderne stille sig på en skala fra 1-10 fra flagstanden til hytten. Flagstangen = negativ (0) Hytten = positiv (10). Spørg ind til, hvorfor spejderne står, hvor de gør.

Materialer: (Se bilag 5)

- Spørgsmål om møde 1 + 2

Ansvarlig: _____

95-110 MIN

Drømmeudvælgelse

Spejderne skal vælge den endelige drøm, som de gerne vil arbejde videre med. Det er en god ide at stemme over flere omgange, så man først har tre muligheder, derefter to og til sidst den endelige drømme-ide.

Ansvarlig: _____

Møde 3 – Drømme

0-10 MIN

Ankomst og intro

Spejderne møder ude ved målgruppen, som er blevet besluttet.

Ved ankomst laves en kort samling, hvor spejderne snakker om, hvad de gerne vil vide mere om i forhold til deres drøm.

Spejderne skal sikre sig, at drømmens elementer passer sammen med målgruppen. Så projektet med større sikkerhed kan blive realiseret.

Materialer:

- Spejderne har hjemmefra tænkt over spørgsmål til målgruppen

Ansvarlig: _____

10-70 MIN

På besøg hos målgruppen

Spejderne skal nu på besøg hos målgruppen. Få målgruppen til at fortælle om emnet, hvad de allerede gør, hvad de forestiller sig kan gøres og lignende.

På den måde skal spejderne forsøge at finde ud af, hvor de kan bidrage. Og om deres drømme stemmer overens med målgruppens behov.

Spejderne skal huske at få stillet alle deres spørgsmål. De skal være opmærksomme på at finde frem til, hvad der skal med til for, at projektet bliver en succes.

Materialer:

- Aftale med målgruppen om at komme på besøg

Ansvarlig: _____

70-90 MIN

Opsamling på besøget

Spejderne samles i fællesskab og snakker om, hvad de har fået ud af besøget.

Herunder skal der også snakkes om, hvad der nu skal til for, at projektet lykkes.

Ansvarlig: _____

90-120 MIN

Hvis der er mere tid

Det kan være at besøget hos målgruppen tager længere tid end en time, og det skal der selvfølgelig være plads til.

Derfor kan der altid puttes en slut leg ind, efter at spejderne har snakket med målgruppen, så får spejderne også lidt gang i kroppen.

Materialer:

- Ideer til en hurtig og god leg

Ansvarlig: _____

Møde 4 – Skabe

0-50 MIN

Rollespil

For at komme i gang med skabe-fasen skal spejderne høre eventyret om klodshans, derefter skal de lave rollespil og finde frem til, hvordan deres drøm kan blive realiseret.

10 min.	Læs eventyret Klods Hans af H.C. Andersen for alle spejderne. Gruppen taler bagefter om: <ul style="list-style-type: none">• Hvad var prinsessen i eventyret? (Det vi vil opnå).• Hvilken rolle havde geden, mudder og krager i eventyret? (Hjælp mod målet).• Hvad var brødrene i eventyret? (Udfordringer på vejen).
25 min.	Spejderne skal i patruljer lave et rollespil med udgangspunkt i gruppens drøm, der er bygget op over eventyret: <ul style="list-style-type: none">• Hvem er vores prinsesse – Hvad vil vi opnå?• Geden, mudder og krager – Hvem kan hjælpe os mod målet?• Brødrene – Udfordringer – Hvad skal vi være særligt opmærksomme på?
15 min.	Spejderne viser rollespillet for hinanden. Lederne optager rollespillet på video på smartphone. Når alle har spillet rollespillet har spejderne fået mere konkrete idéer til, hvordan drømmen kan realiseres.

Materialer: (Se bilag 6)

- Klods Hans eventyret
- Smartphones

Ansvarlig: _____

50-70 MIN

Rotationsplanlægning

Nu skal spejderne til at planlægge deres projekt.

Hæng de 4 flipovers op og fordel grupperne, så der er en gruppe ved hver flipover. De har 5 minutter pr. patrulje til at skrive svarene på de spørgsmål, som står på flipoverne.

Resultatet af øvelsen er, at der er svar på fire centrale spørgsmål til videre planlægning.

Materialer: (Se bilag 7)

- 4 flipovers m. hvert sit spørgsmål
- Tuscher

Ansvarlig: _____

70-95 MIN

Find-på-en-leg-leg

Spejderne deles i hold med 3-4 per. Hvert hold får to ting. De har nu 10 min. Til at finde på en leg, der involverer de to ting, og som varer tre minutter.

Det er ikke vigtigt, hvad det er for nogle ting, og man kan bare finde noget man allerede har i hytten.

Materialer:

Idéer til ting

- 12 Sugerør
- 4 Bordtennisbolde
- 1 bold
- 1 snor
- 3 tomme dåser
- 10 elastikker
- 2 bæreposer
- Modellervoks

Ansvarlig: _____

95-120 MIN

Detailplanlægning

I den her del af planlægningen skal det sidste på plads til, at spejderne kan udføre projektet.

Del opgaverne mellem grupperne, så alle får et ansvarsområde.

Brug eks. Tidsplaner eller visuelle plancher, så I let kan holde et overblik.

Materialer: (Se bilag 8)

- Tidsplan

Ansvarlig: _____

Udførelse af jeres projekt



Møde 5 – Dele og evaluerer

0-75 MIN

Youtube video

Spejderne skal skabe en video, hvorved de viser, hvad deres projekt gik ud på. De kan både optage film, hvor de selv fortæller om projektet og bruge klip fra deres udførelsesdag.

Det er helt op til spejderne, hvordan deres film skal være, og hvad den skal indeholde. Det eneste er, at den skal vise projektet frem.

Materialer:

- Smartphones
- Redigerings App eks. Video Editor

Ansvarlig: _____

75-90 MIN

Dele

Spejderne lægger deres video op på YouTube, og deler den efterfølgende på gruppens sider: eks. Facebook og hjemmeside.

Ansvarlig: _____

90-120 MIN

Hatte-evaluering

Spejderne skriver spørgsmål/temaer på små sedler. Alle sedlerne samles i en hat. En spejder trækker et spørgsmål og svare på det, hvorefter spørgsmålet går rundt til de andre spejdere. Næste spejder trækker derefter et nyt spørgsmål, og man gentager runden.

Spørgsmålene skal være om hele forløbet

Materialer: (Se bilag 9)

- A4 papir
- Hat
- Tuscher
- Ideer til evaluering

Ansvarlig: _____