

Forløb 15-23 år

Dette er et elektronisk eksemplar af Forløb 15-23 år.

Brug det i planlægning og til at kopiere fra, men hvis du eller andre har brug for en trykt udgave, er det billigste og mest miljøvenlige at købe et indbundet eksemplar i Spejder Sport.

God fornøjelse!

Arbejdsstofudvalget

15-23 år Forløb

Geocaching

Egentlig er det en gammel leg, men nu har den fået ny næring. Geocaching er en sport, hvor man ved hjælp af en GPS-modtager kan finde "skatte" i naturen.



8

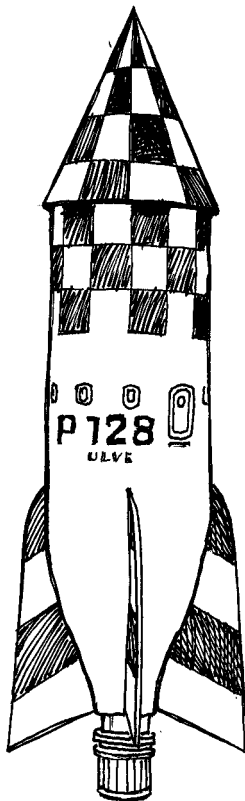
Cykeldynamomølle

Her er opskriften på en simpel cykeldynamomølle der snildt kan tages med på tur og forsyne bivuakken med lys.

Værdier

Vi er medlemmer i en værdibaseret organisation. Men hvor meget går vi op i de værdier?

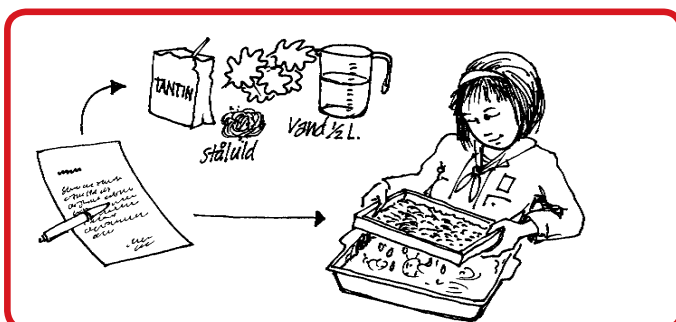
12



4

Vandraket

En vandraket er den sjoveste, hurtigste og mest banale måde at få en sodavandsflaske urimeligt højt op i luften.



18

Fra idé til virkelighed

Formålet med dette forløb er at få "vilde" idéer i fællesskab og omsætte dem til nye spændende forløb.

Indhold

F o r l ø b	
Vandraket	4
Geocaching	6
Cykeldynamomølle	
• Fremstilling af rotor	8
• Fremstilling af haleror	9
• Mølletårn	10
Værdier	
• "Vores" værdier	12
• Fra idé til virkelighed	14
• Forberedelsen	16
Fra idé til virkelighed	18

Udgivet af
 Det Danske Spejderkorps 2006
 Arsenalvej 10
 1436 København K
 32 64 00 50
 dds.dk
 dds@dds.dk

Skrevet af
 Andreas Isager
 Frederik Karndal Jensen
 Brit Blume Schmidt
 Jesper Windeballe

Tegninger
 Lars Engfred

Foto
 Marianne Eskildsen

Tryk og layout
 Silkeborg Bogtryk

Oplag
 2000

Isbn-10: 87-91923-16-6
 Isbn-13: 978-87-91923-16-6

Vandraket

Møde

Vandraket

- Fremstilling af raket og affyrringsrampe.
- Affyrring
- Evaluering

En vandraket er den sjoveste, hurtigste og mest banale måde at få en sodavandsflaske urimeligt højt op i luften.

Forløb: Vandraket			
Modul: 1			
Tid.	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni	Sangbøger	
10 min	Fordeling af opgaver	Tre korte brædder, søm, tre øskner, 20 mm fladbør, to pløkker, et stik, snor, pumpe, pap, gaffeltape, sav, en stor sodavandsflaske, limpistol, elektriskør,....	
60 min	Produktion af de mange dele		
35 min	Affyrring af raketten	Digitalkamera til foto til bladet	
5 min	Slutceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Forberedelse

- Til dette forløb skal der bruges en del materialer. Bla. skal I skaffe en gammeldags cykelpumpe med en lang slange. Cykelpumpen har en ventil til at fastlåse pumpen på en cykelventil.

Startceremoni

Produktion

- Der er meget der skal laves. Fordel opgaverne imellem jer og kom i gang.

Affyrring - nu bliver det rigtig sjovt!

- Find et øde sted, hvor I ikke kan komme til at ramme nogen med raketten - den kan flyve langt!
- Prøv med forskellige mængder vand i raketten. Er der forskel på om det er varmt eller koldt vand? Flyver den længere på sodavand end vand? Flyver en stor raket længere end en lille raket?

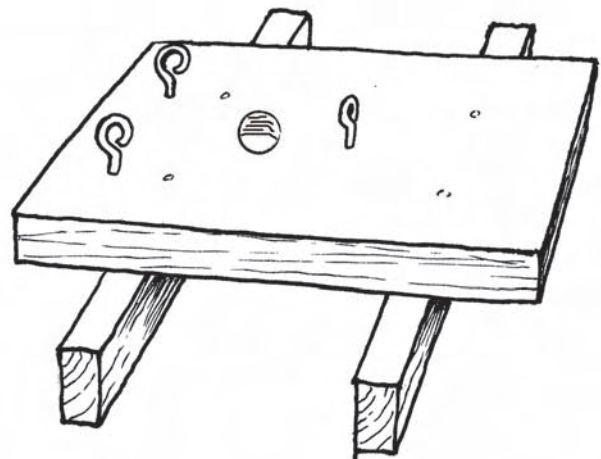
Evaluering

- Flagstangs-evaluering.

Afslutningsceremoni

Affyrringsrampen

Først skal I lave en solid affyrringsrampe. Saml af brædder en rampe som på tegningen. Bor et hul med fladboret i den ene side af rampen. Skru øsknerne på rundt om hullet som du ser på billedet. Øsknerne skal sidde så de to pløkker eller metalbøjlen kan holde sodavandsflasken på plads. Sæt en snor i de to pløkker eller metalbøjlen, så I kan udløse raketten i god afstand fra raketten.



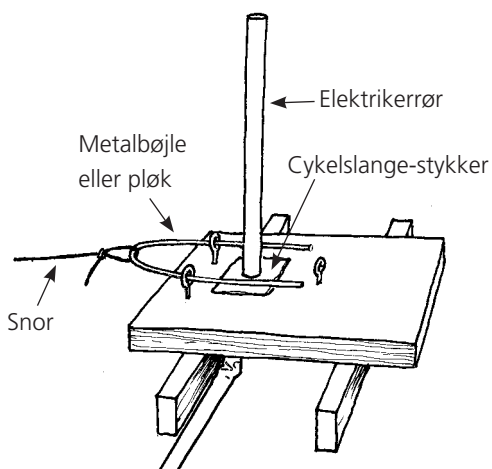
Spejderidé

Forløbet omkring ballonen indeholder mange af de metoder som indgår i spejderideen. Det handler om at gøre ting konkrete og nærværende. Man lærer bedre når man har tingene i hånden. Når

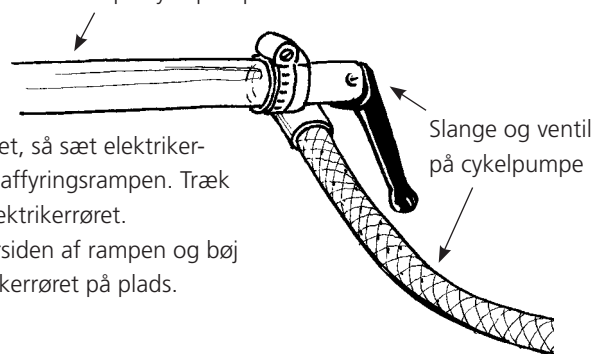
man bygger en ballon opnår man mange færdigheder man kan bruge i andre sammenhænge. Succesen for projektet afhænger af, at alle i patruljen bidrager til løsningen og tager ansvar for projektet.

Pumpesystemet

Sav et stykke på ca 35 cm af elektrikerørret. Sav et lille rids ned fra oven (cirka en halv centimeter). Prøv at sætte elektrikerørret fast uden på ventilen på cykelpumpen. Tag det af igen og smør lidt lim med en limpistol på indersiden af elektrikerørret. Sæt så røret fast på ventilen igen. Sæt et spændebånd omkring. Når limen er tør (efter et par minutter), kan du prøve om pumpesystemet er tæt ved at pumpe og holde for den anden ende af elektrikerørret. Klip to skiver af en gammel cykelslange. Klip op gennem stykket så du får et fladt stykke cykelslange. Klip et kryds midt på stykket.



Elektrikerørret er sat fast på cykelpumpen



Når pumpesystemet er tæt, så sæt elektrikerørret op gennem hullet i affyringsrampen. Træk cykelslangen hen over elektrikerørret. Slå et par søm i på undersiden af rampen og bøj dem, så de holder elektrikerørret på plads.

Raketten

Dekorér sodavandsflasken, uden låg, med finner og top, så den ligner en raket og får den mest aerodynamiske form; det får den til at flyve hurtigt og sikkert gennem luften.

Hvorfor flyver raketten?

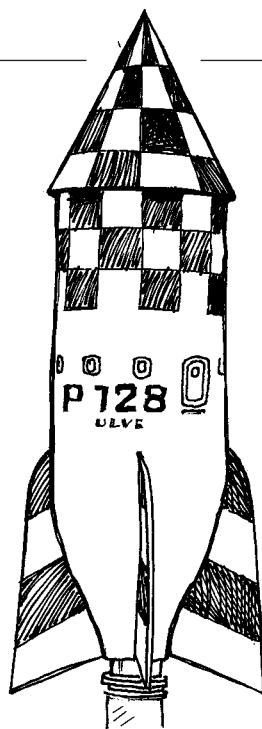
Raketten flyver fordi luften, der er presset sammen af pumpen inde i flasken, skubber vandet ud af flasken. Luften presser vandet ud af flasken og giver den dermed et skub i den modsatte retning; det får raketten til at flyve. Hvis du kun har luft i raketten, flyver den ikke så langt. Det er fordi vandet vejer mere end luft og derfor kan drive raketten længere fremad. Rumraketter og nytårsraketter fungerer på næsten samme måde. I stedet for vand og trykluft forbrænder disse raketter krudt eller flydende brint, som udvikler gas der ligesom vandet skubber raketten væk.

Affyringen

Sæt rampen fast med pløkker. Den skal sidde fast så den ikke følger med når du trækker i bøjlen. Fyld raketten med cirka 1/3 vand. Træk de to stykker cykelslange lidt op ad røret og helt ned igen, så de sidder helt tæt til røret og lidt op ad det.

Sæt raketten hurtigt hen over elektrikerørret og hold den ned mod cykelslangen, så vandet ikke siver ud - det er godt at være to der hjælper ad. Sæt bøjlen på. De to ender skal ind igennem de to øskner. Bøjlen skal gå hen over kransen på sodavandsflasken, og så skal begge ender ramme ind i den ene øsknen som sidder på den anden side af flasken. Nogle gange skal man bruge lidt kræfter.

Bøjlen kan justeres med en tang hvis den ikke holder flasken helt nede mod cykelslangen. Vandraketten kan godt fungere selvom det ikke slutter helt tæt - så skal man bare pumpe hårdere - men det kan godt betale sig at tilpasse bøjlen så der siver mindst mulig luft ud. Prøv eventuelt først uden vand. Så kan man høre hvor tæt den er. Pump luft ind i flasken. Prøv dig frem, hvor meget der skal til.



Træk hårdt i snoren til bøjlen så raketten udløses. Nyd synet!

Evaluering

Husk at evaluere mødet og aktiviteten. Var der noget for alle? Var det sjovt? Hvad skulle være anderledes hvis I skulle lave det igen?

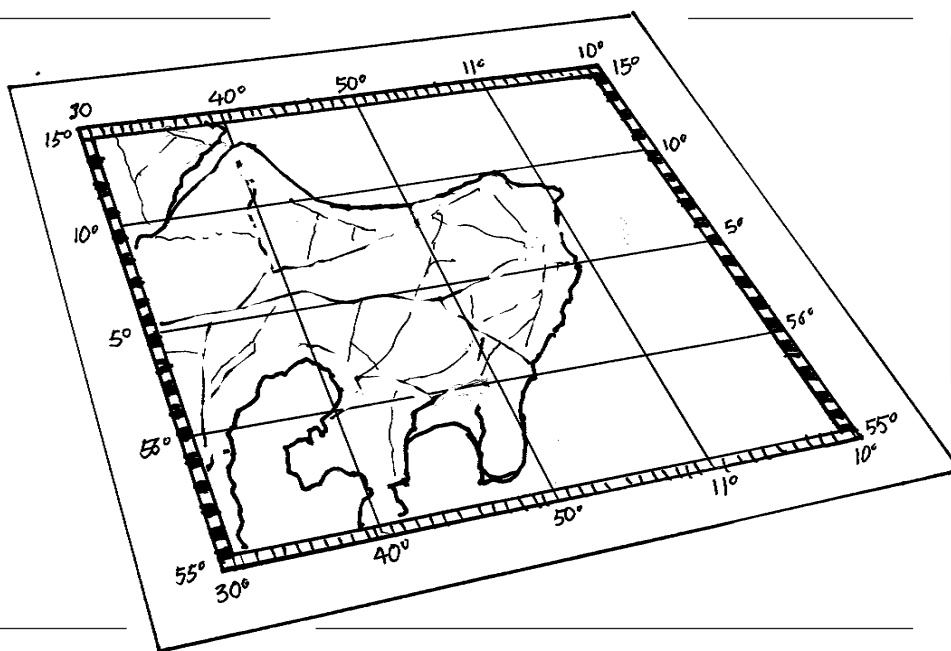
Kom videre!

Prøv at montere en faldskærm eller samle flere flasker. Man kan finde flere beskrivelser af vandraketter på internettet.

Hvad skal man?

Idéen er så at man skal finde cachen. Reglerne er simple, en skat bliver lagt ud og dens GPS-kordinater bliver registreret på en hjemmeside. Hvis du vil finde skatten, skal det gøres ved hjælp af koordinaterne og din GPS. Udfordringen er at det ikke altid er lige nemt at finde ud af hvordan du kommer til det punkt hvor skatten er gemt. Der kan være forhindringer i form af bjerge, søer eller andet som du ikke har udstyr til at klare. Når du har fundet en cache eller skat, skriver du dit fund i logbogen og tager den del af skatten som du er interesseret i, og lægger noget andet til den næste skattejæger.

Indholdet kan være alt fra en nøglering og tøjdyr til pengepræmier. Men man skal nok ikke regne med at blive velhavende af GPS-skattejagten. Det er noget man giver sig i kast med for udfordringens og naturoplevelsernes skyld. Der er forskellige sværhedsgrader alt efter terræn og mulighederne for at få præcise oplysninger fra satellitterne. De sværest tilgængelige af skattene kan kun nås ved hjælp af specialudstyr og en vis erfaring i at dykke eller klatre. Traditionelt orienteringsløb er en saga blot, internationale mesterskabskonkurrencer må snart være på trapperne.



"Skatte"

Cachen eller skatten er typisk en vejrbestandig lille beholder (fx Tupperware) som indeholder en blyant, en logbog og forskellige "gaver" (typisk af ingen eller ringe værdi).

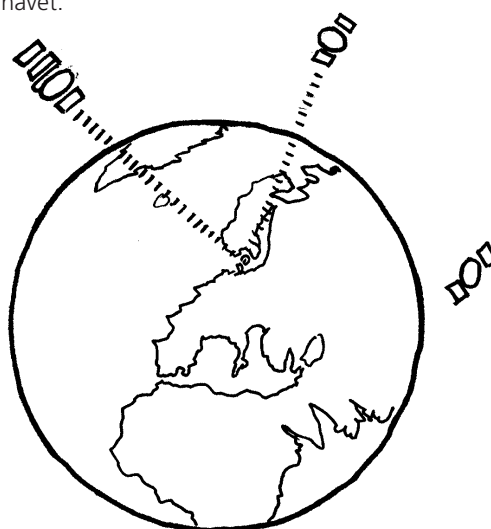
Hvad er GPS?

Forkortelsen "GPS" står for "Global Positioning System" og er et system der kan fortælle dig din nøjagtige position, lige meget hvor på jorden du befinder dig.

Det der gør dette muligt, er et system af 24 satellitter der befinder sig i kredsløb om jorden. Hver satellit er forsynet med et ultrapræcist ur og disse ure benyttes til konstant at sende tidsinformationer til jorden sammen med en information om hvor den pågældende satellit befinder sig i rummet. Uret er så præcist at det leverer den nøjagtige tid +/- 3 nanosekunder - det er 0,000000003 sekund eller 3 milliardte-dele af et sekund!

Signalet fra satellitten sendes til Jorden med lysets hastighed, men selv ved denne hastighed er der en ganske lille forsinkelse fra signalet afsendes fra satellitten til det modtages af en GPS-modtager på jorden. Det er denne lille forsinkelse der er selve grundstammen i systemet.

Tiden der går fra signalet afsendes fra satellitten til det modtages på Jorden ganget med lysets hastighed gør det muligt at beregne den nøjagtige afstand til satellitten. Ved at benytte samme fremgangsmåde til at måle afstanden til mindst tre satellitter, kan man ganske nøjagtigt bestemme modtagerens nøjagtige position på længdegrad, breddegrad og endda højde over havet.



Kom videre

Læs mere og find en skat i nærheden af jer på:
geocaching.dk
geocaching.com
geocacher.dk

Cykeldynamomølle

Forløb

Modul 1

- Fremstilling af rotor

Modul 2

- Fremstilling af haleror
- Montering af rotor
- Samling af møllen

Modul 3

- Mølletårn
- Afprøvning af møllen
- Evaluering af forløbet

Her er opskriften på en simpel cykeldynamomølle der snildt kan tages med på tur og forsyne bivakken med lys.

Forløb: Cykeldynamomølle			
Modul: 1			
Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni	Sangbøger	
100 min	Fremstilling af rotor	Plastnedløbsrør Ø 75 mm, transparent af rotorskabelon, papir el. karton til skabelon, overheadprojektor, tudser, saks, målebånd, nedstryger, løvsav, fil el. sandpapir, boremaskine m. 5 mm bor, syl	
10 min	Slutceremoni	Sangbøger	

Udnyttelse af vinden som drivkraft er af gammel dato. Først har man brugt vinden til at drive sejlskibe frem. På land har man senere fundet ud af at fremstille møller der med vindkraft kunne male korn,

Mødegennemgang

Start

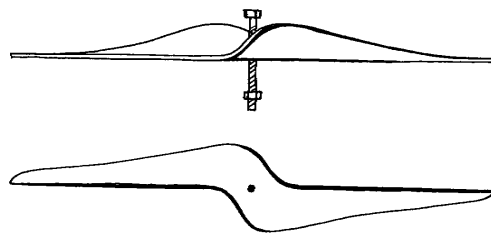
Fremstilling af rotor

- Rotoren savs ud af et plastrør og slibes i facon.

Afslutningsceremoni



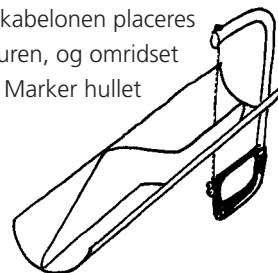
pumpe vand eller fremstille elektricitet. Her er opskriften på en simpel cykeldynamomølle, der snildt kan tages med på tur og forsyne bivakken med lys.



Fremstilling af rotoren

Sav plastrøret ud i en længde af 60 cm og sav det derefter midt igennem på langs. Forstør skabelonen til en længde på 60 cm ved hjælp af en overheadprojektor. Sørg for at de to halvdele bliver lige lange. Tegn nu figuren op på karton og tæk en ekstra gang for eventuelle forvrængningsfejl inden figuren klippes ud.

I bunden af røret markeres rørets længderetning med en stiplede linje. Skabelonen placeres i røret som vist på figuren, og omridset af rotoren tegnes op. Marker hullet i midten med en syl.



Sav rotoren ud og fil og puds kanterne. Hullet bores med et 5 mm bor. Kontroller om rotoren er i balance ved at lade den hvile på boret. Rotoren skal da være i balance. Hvis den ikke er det, files rotoren i den tunge ende. Fil noget af den runde side og gør den skarpe side mere skarp.

Spejderidé

Der er ingen grund til at sidde inde i hytten og lave denne aktivitet. Ved at kombinere disse aktiviteter der

kræver deltagernes fælles færdigheder, med friluftsliv, får deltagerne en god oplevelse af at alt kan lade sig gøre. Også i det fri.

Cykeldynamomølle

Mødegennemgang

Fremstilling af haleror

- Haleroret klippes i aluminium.

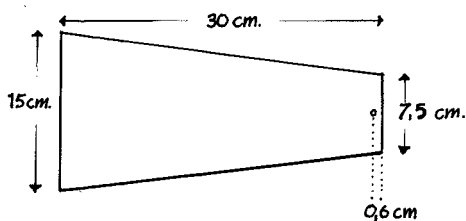
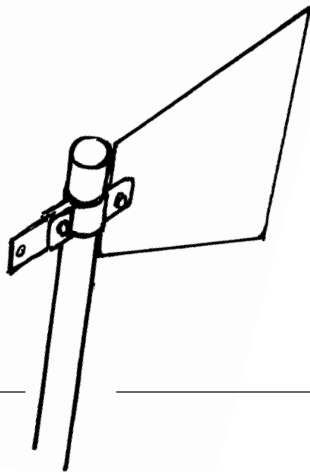
Montering af rotor

- Rotoren monteres på cykeldynamoen.

Samling af møllen

- Møllen spændes sammen og sættes på et kosteskaft.

Afslutningsceremoni



Forløb: Cykeldynamomølle			
Modul 2			
Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni	Sangbøger	
35 min	Fremstilling af haleror	Alu. 300x150x1.5 mm målebånd, plade-saks, bore- maskine m. 5 mm bor	
40 min	Montering af rotor	Cykeldynamo med beslag, 2 stk. 5 mm møtrikker, 2. stk. 5 mm glatte skiver, 1 stk. 5 mm tand- skive, bidetang, 2. fastnøgler nr. 8	
25 min	Samling af møllen	Ledning, lampe- fatning, 1.5 V pære, tape, kosteskaft	
10 min	Slutceremoni	Sangbøger	

Forløb

Modul 1

- Fremstilling af rotor

Modul 2

- Fremstilling af haleror
- Montering af rotor
- Samling af møllen

Modul 3

- Mølletårn
- Afprøvning af møllen
- Evaluering af forløbet

Fremstilling af haleror

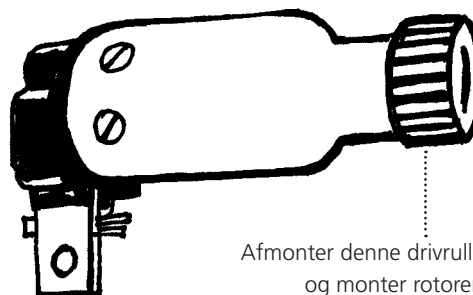
Klip haleroret ud i 1,5 mm aluminium efter målene på figuren. Bor et 5 mm hul som vist. Hullet skal senere bruges til at spænde dynamo-beslaget på haleroret. Monter haleroret på et kosteskaft ved hjælp af dynamobeslaget.

Montering af rotor

Fjern drivrullen på cykeldynamoen. I bunden af drivrullen sidder en fjeder som klippes over med en bidetang. Sæt en glat skive på, herefter fjederstumpen, endnu en glat skive og slut af med en 5 mm kontramøtrik. Monter herefter rotoren, en tandskive, samt en 5 mm kontramøtrik. Spænd godt til.

Samling af møllen

Spænd møllen på kosteskaftet, og sæt de to ledninger fast til kosteskaftet med tape eller lignende. I den ene ende sættes de til dynamoen og i den anden ende til en lampefatning med en 1,5 v pære.



Afmonter denne drivrulle og monter rotoren med spændskiver og kontramøtrikker.

Cykeldynamomølle

Forløb

Modul 1

- Fremstilling af rotor

Modul 2

- Fremstilling af haleror
- Montering af rotor
- Samling af møllen

Modul 3

- Mølletårn
- Afprøvning af møllen
- Evaluering af forløbet

Forløb: Cykeldynamomølle			
Modul: 3			
Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni		
60 min	Mølletårn	Ræfter - 8 stk. à 3 m. - 4 stk. à 2,5 m - 4 stk. à 1,5 m Besnøringsreb eller sisal, spade 30 cm rør Ø 25 mm, prop til rør	
25 min	Afprøvning af mølle	Vind!	
15 min	Evaluering	Pinde, snor	
10 min	Slutceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Mølletårn

- For at få mest ud af møllen skal den monteres på et tårn.

Afprøvning af møllen

- Ud i vinden og få lys i pæren!

Evaluering af forløbet

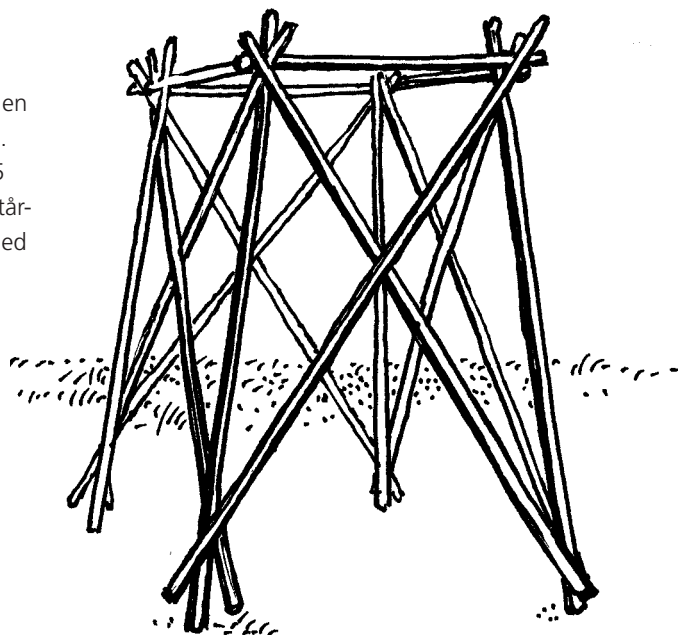
- 3D-evaluering.

Afslutningsceremoni

Mølletårn

For at få mest ud af møllen skal den monteres på et tårn. Tårnet er den eneste del af møllen der ikke kan "tages med". Derfor skal mølletårnet være let og hurtigt at bygge.

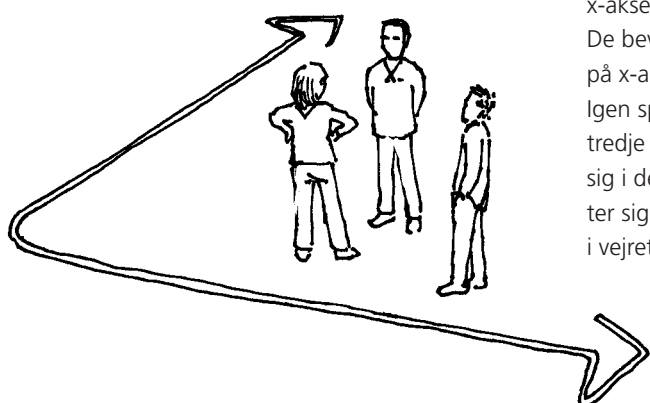
Lav fire sæt, som består af tre rafter (2 stk. à 3 m og 1 stk. à 2,5 m), der besnøres med en 8-talsbesnøring, der ikke må være for stram. Raften på 2,5 m graves lidt ned i jorden (15 cm). Rafterne på 3 meter bruges til at sikre tårnets stabilitet. Toppen af tårnet forbindes med fire kortere rafter, som vist på tegningen. Til sidst monteres møllen i toppen af tårnet.





3D-evaluering

Et koordinatsystem bestående af en x- og en y-akse markeres på jorden. Første evalueringsemne læses op, og deltagerne bedes fordele sig langs x-aksen, alt efter hvor godt de syntes det gik. Enkelte udspørges om hvorfor de står hvor de står. Deltagerne bliver stående spredt ud over x-aksen, mens andet evalueringsemne oplæses. De bevæger sig ud af y-aksen fra deres position på x-aksen, alt efter hvordan de syntes det gik. Igen spørges til hvorfor de står hvor de gør. Ved tredje evalueringsemne skal deltagerne bevæge sig i den tredje dimension. Det vil sige at de sætter sig ned hvis det gik skidt, og rækker armene i vejret hvis det gik rigtig godt.



Springe buk

Når man springer buk, stiller nr. 1 sig op foroverbøjet. Nr. 2 springer over denne og stiller sig op på samme måde efter nr. 1. Nr. 3 springer først over nr. 1, der efter nr. 2 og stiller sig selv op til sidst i rækken. Når alle har været over nr. 1, springer denne selv over nr. 2, 3 osv. Sådan forsætter det i al uendelighed til man ikke gider mere eller ens mor siger man skal ind og spise.

Gedebukkeløb

Ligesom når man springer buk, så stiller nr. 1 op med sit punkt fra spejderloven. Nr. 2 besøger nr. 1 der kommer med et oplæg om sit punkt. Nr. 2 kommenter og de får en god lille snak på fem minutter. Nr. 2 går nu videre og åbner sin egen post med et punkt fra spejderloven. Nr. 3 besøger nr. 1 og de får en god snak om nr. 1's emne. Derefter går han videre til nr. 2. I har sikkert efterhånden forstået systemet. På denne måde får alle en personlig snak med alle andre om hvert emne.

Husk at tage egne noter på alle poster!

Spejderloven

Den der er med i s pejdernes fællesskab, gør sit bedste for:

- at finde sin egen tro og have respekt for andres
- at værne om naturen
- at være en god kammerat
- at være hensynsfuld og hjælpe andre
- at være til at stole på
- at høre andres meninger og danne sine egne
- at tage medansvar i familie og samfund.



Hvordan får man liv i en diskussion

Husk på at det handler ikke at komme hurtigt i mål. Der er ingen facitliste på det her, og ofte udvikler man sin meninger og værdier mens man snakker om dem. Giv jer derfor tid til at gå i dybden, og stil jer ikke tilfredse med det første og bedste svar.

Evaluering

Det er en god idé sidst på mødet at bruge fem minutter på at høre hinandens mening om hvordan mødet gik og emnet I arbejder med.

- Er det spændende eller spild af tid?
- Fungerer arbejdsmetoden?
- Fik vi noget ud af mødet?
- Hvis noget ikke er til alles tilfredsstillelse, hvad skal vi så ændre for at alle er med?

Hvad ser du? Hvorfor-metoden

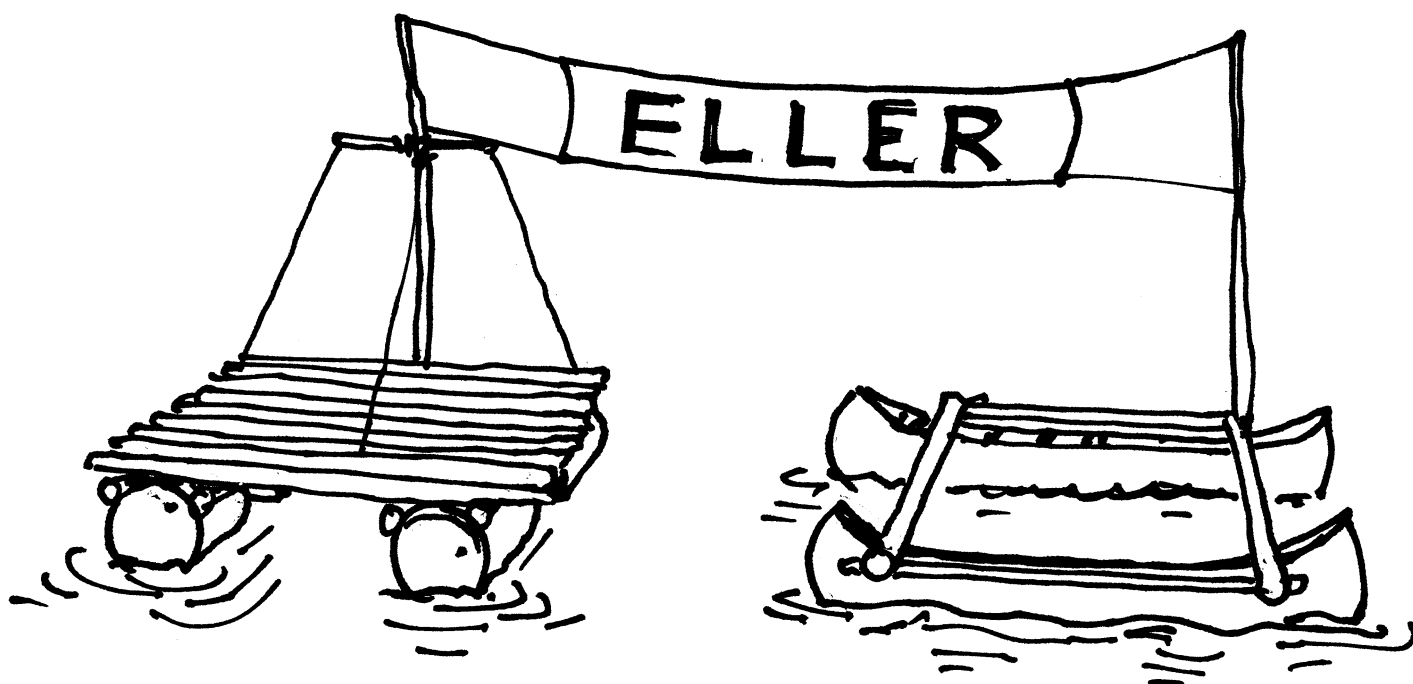
Denne form for idégenerering er en metode I kan bruge når I har fået idéen til hvad I skal lave, og skal finde ud af hvordan den skal udføres. Fremgangsmåden er at man først skriver en meget nøje beskrivelse af det man traditionelt forbinder med den pågældende idé eller ting man har tænkt sig at lave. Derefter angriber man hvert enkelt ord og stiller spørgsmålet: "Hvorfor lige sådan? Kunne det være noget andet?"

Et eksempel: Patruljen har besluttet sig for at lave et køkkenbord. Patruljen skriver ned hvordan deres køkkenbord skal se ud.

Fx to A-bukke, en firkantet bordplade af rafter og to bænke bundet på.

Derefter betragter de deres beskrivelse og spørger: "Hvorfor to A-bukke?" Kunne vi ikke lave trebukke i stedet, eller kunne bordpladen ikke være lavet af mælkekartoner og være rund?

Jo vildere idéer, desto sjovere.



Evaluering - status

Det er en god idé sidst på mødet at bruge fem minutter på at gøre status over projektet.

Det er vigtigt at jeres projekt er SMART. Hvis I følger disse simple regler så er I næsten sikre på at jeres projekt lykkes.

SMART

- **Specifikt** - Idéen og målet skal være helt specifikt så I er helt enige om hvad der ligger i ordene.
- **Målbart** - Jo mere målbart jeres mål med projektet er, jo lettere er det at konstatere om I nåede jeres mål eller mere til. Der må ikke være tvivl om hvad der egentlig skal til for at opfylde målene.
- **Accepteret** - Alle der arbejder med projektet skal tydeligt acceptere jeres fælles projekt og mål. Alternativet er at I arbejder på forskellige projekter og dermed næppe når det samme mål.
- **Realistisk** - Find på nye vilde og grænseoverskridende idéer. Men tænk også realistisk. Man skal udfordre sig selv, men hvis ikke projektet er realistisk, så giver man sig ikke 100%.
- **Tidsafgrænset** - Beslut jer tidligt i projektet for hvornår I skal nå hvilke mål. Hvis ikke I har en tidsplan, vil projektet sandsynligvis løbe fra jer og I mister interessen.

Materialeliste

Jeres projekt kræver sikkert en masse materialer. Det kan godt være svært at holde overblik over alle disse ting og hvor de kommer fra. Men vigtigst af alt, hvem sørger for at de er der når vi skal bruge dem?

Det er en rigtig god idé at lave en materialeliste hvor alle materialer kommer på. Så hænger den

ikke på én person, og alle ved eller kan se hvad der skal bruges, hvor og hvornår. Det er en god vane at kontrollere hinanden. Det er for surt hvis jeres syng-med-post går i vasken fordi en har glemt ghettoblasteren. Så nytter det ikke noget at der er to andre der har husket CD og købt batterier.

Information

De der skal udføre projektet, og det er jer eller jeres hjælpere, har ret til at blive grundigt informeret om hvad der skal ske og hvorfor. Specielt det sidste er vigtigt. Hvis de ikke 100% forstår hvad det hele handler om, så er der fare for at de gør noget der kunne modarbejde hele

projektet eller gøre oplevelsen mindre god for deltagerne.

Information bør komme ud på skrift og i god tid, så man kan nå at læse det i fred og ro og tænke over det.

Oplysninger der bliver givet mundtligt i sidste øjeblik bliver nemt glemt.



Evaluering

Find selv på en ny og sjov måde at evaluere på.

Fra idé til virkelighed

Forløb

Modul 1

- Idéprocessen
- Hvad er det?
- Kritik, utopi og realitet
- Skraldespand, skattekiste og sky

Formålet med dette forløb er at få "vilde" idéer i fællesskab og omsætte dem til nye spændende forløb.

Forløb: Fra idé til virkelighed			
Modul: 1			
Tid	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni		
5 min	Idéprocessen		
	- oplæg		
25 min	Hvad er det?	Papir, blyanter	
15 min	Leg		
25 min	Kritik, utopi og realitet	Papir, blyanter	
30 min	Skraldespand, skattekiste og sky	Papir og blyanter eller tavle	
10 min	Afslutningsceremoni	Sangbøger	

Mødegennemgang

Startceremoni

Idéprocessen

- Hvordan udvikler man en idé?

Hvad er det?

- At få mange idéer.

Kritik, utopi og realitet

- At udvikle idéer.

Skraldespand, skattekiste og sky

- At sortere idéer.

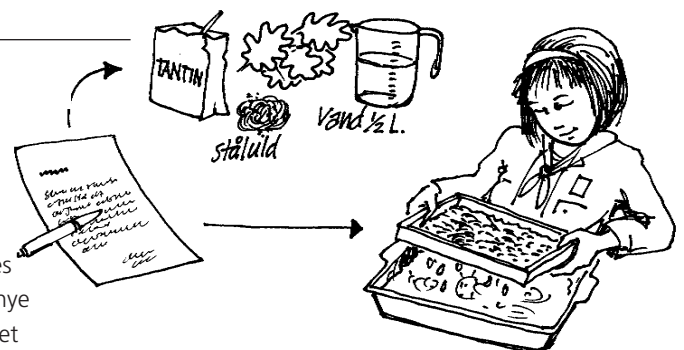
Afslutningsceremoni

Idéprocessen

Nogle er så heldige at de kan ryste den ene gode idé efter den anden ud af ærmet. Men for flertallet gælder det nok at idéer kommer gennem et målrettet arbejde i fællesskab med andre. Arbejdet med den fælles idéproces er en god måde at finde frem til nye forløb på, og den sikrer samtidig at alle får et ejerskab til idéen.

I sidste ende giver det lyst til at være med og til at gennemføre forløbet.

Når I skal udvikle en idé kan idéprocessen deles op i tre faser: at få idéer, at udvikle idéer og at sortere idéer. Denne opdeling sikrer at man ikke bare tager den første den bedste idé, men i stedet får afsøgt et bredt udvalg af idéer og muligheder, og dermed til sidst kan udvælge den helt rigtige idé.



Hvad er det?

Denne metode går ud på at man kigger på en simpel aktivitet, såsom at skrive et brev. Man kigger derefter på hvad man skal bruge til at skrive brevet – papir, kuglepen og andet. Herefter ser man på hvad disse er lavet af, og om det er noget man kan lave selv. Vupti, så har man nogle nye aktiviteter. I eksemplet at skrive et brev, kan man lave papir, pen og blæk.

Spejderidé

Dette forløb er vigtigt både for dig som leder og for spejderne. Det handler om udvikling, kreativitet, demokrati (medbestemmelse) og engagement. Ved at inddrage spejderne i beslutningerne om hvad I skal beskæftige jer med, lærer du dem noget om at træffe

beslutninger og om at tage ansvar for sig selv og sin spejdertid. Du får også nogle mere engagerede spejdere fordi I laver det som de har lyst til og selv har fundet på, og fordi de oplever at blive taget alvorligt. Du skal naturligvis have fokus på at I lærer noget og udvikler jer, men det kan man også mens man pjatter og leger.

Kritik, utopi og realitet

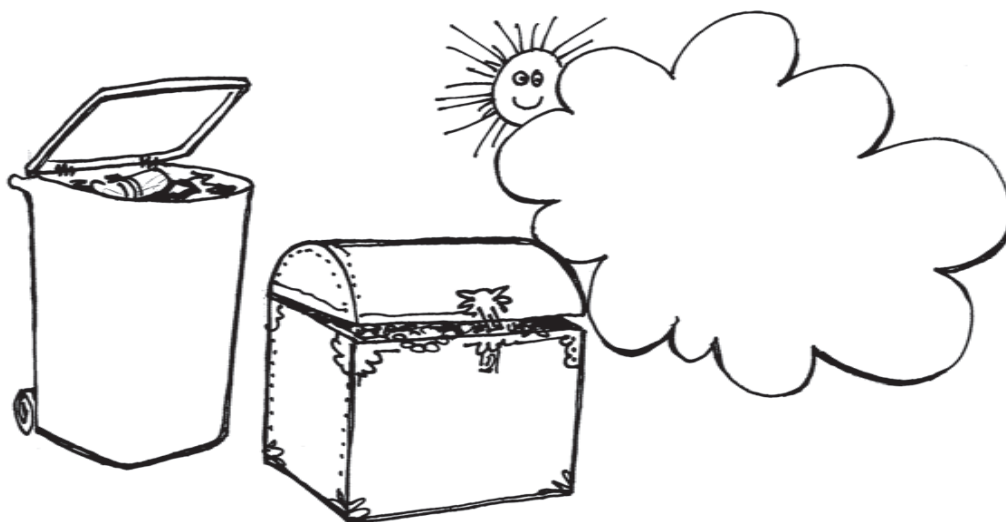
Metoden er tredelt. Første fase går ud på at kritisere det projekt eller den idé man vil videreudvikle. Al kritik skrives ned i punktform. Når første fase er overstået, er det slut med at kritisere i resten af metoden – nu skal der tænkes stort og kreativt. Anden fase går nemlig ud på at tænke utopisk. Med udgangspunkt i hvordan man kan forbedre alle de kritikpunkter, man havde, tænkes stort, vildt og meget gerne urealistisk. Man laver en slags brainstorming

på hvert kritikpunkt og alle idéer skrives ned i punktform. I tredje fase tænkes realistisk. Hvilke dele af brainstormingerne kan egentlig lade sig gøre? Og hvilke dele vil vi gerne arbejde med? Beslutningerne i sidste fase noteres. Husk at gøre plads til "skøre indfald".

Skraldespand, skattekiste og sky

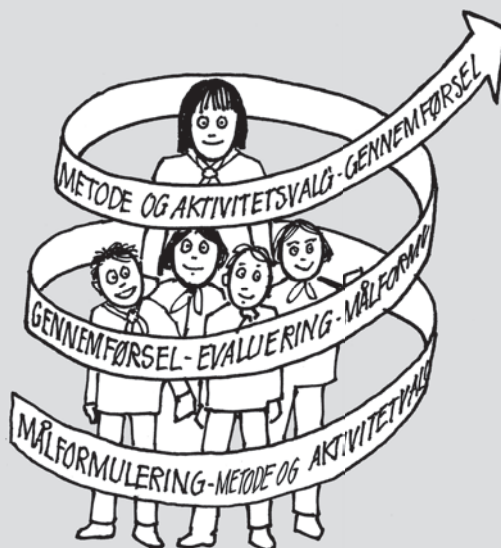
Når man har fået en masse gode og skøre idéer og udviklet dem til endnu flere store og små projekter, kan man godt have brug for at sortere i dem. På et stort papir tegnes en skraldespand, en skattekiste og en sky. Skraldespanden er til de dårlige, helt urealistiske eller kedelige idéer. Skattekisten er til guldet: de gode idéer der er

lige til at bruge eller som vi bare må prøve. Skyen er til de vilde og flyvske idéer som vi her og nu ikke kan eller vil lave. Men som vi vil gemme til en anden god gang, eventuelt til sommerlejren. Så tager man hver idé frem, og i fællesskab besluttet om den hører hjemme i skattekisten, skyen eller skraldespanden.



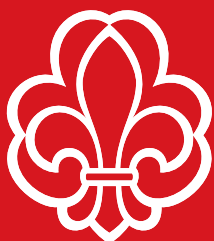
Sådan bygger du et forløb op

Et forløb er en række møder og en afslutning bygget op omkring en fælles idé. Hvis man skræller aktiviteterne af forløbene, så vil de se næsten ens ud. Det kan man kalde planlægningens skelet. En måde at vise planlægningens skelet på, og hvordan det ene forløb afløser det andet, er planlægningsspiralen.



Kom videre

spejder.dk/aktivitet
spejder.dk/cokassen
 Her finder du forskellige metoder til idégering og evaluering.



Forløb 15-23 år er fem varierede forløb lige til at bruge. Her er møder og ture, aktiviteter som kræver plads og nogle som er stillesiddende – uanset årstid og omgivelser vil der være et forløb der duer.

Hæftet henvender sig især til nye ledere, men kan bruges til inspiration af den erfarne leder.

Ud over at være en hjælp til at komme i gang med spejderarbejdet vil hæftet give dig gode vaner ved den jævnlige planlægning. De tre vigtigste er:

- Vælg aktiviteter som veksler mellem bevægelse og koncentration
- Lav en detaljeret tidsplan
- Evaluer

Læs om metoder og principper i Lederintro, og find flere aktiviteter på nettet: spejder.dk/aktivitet.

