



Attraktive aktiviteter for tropsspejdere

Inspiration, metode og fire færdigpakkede møder



DET DANSKE
SPEJDERKORPS

INDHOLD

3 INTRO

4 KEND DIN TROPSSPEJDER

8 SPEJDERMETODEN FOR TROPSSPEJDERE



14 MØDE 1

— Svævebane



16 MØDE 2

— Katapult



18 MØDE 3

— En sej weekendtur



22 MØDE 4

— Samarbejdsøvelser



Kolofon

Attraktive aktiviteter for tropsspejdere

Det Danske Spejderkorps
Korpskontoret
Arsenalvej 10
1436 København K
Tlf.: 32 64 00 50

Redaktion

Louise Lennon, Jesper Frost, Frederik Pedersen, Christian Tolstrup, Simone Andreassen Krog, og Ea Skelgaard Forchhammer (tekst og indhold), Peter Maul og Peter Tranevig

Layout

Aller Client Publishing

Foto

Mads H. Danquah, Rasmus Rahbek, Søren Friberg, Vilhem Rothe, DDS Fotoarkiv og istockphoto

Oplag

5.000

Tryk

Reklame Tryk

1. udgivelse

December 2012

87-91923-37-9



Kære tropsleder

Vi er rigtig glade for at kunne give dig dette hæfte målrettet tropsgrenen i hænderne, og det er vores håb, at det vil gøre det lidt nemmere for dig at være leder i Det Danske Spejderkorps.

I dette hæfte finder du inspiration til arbejdet med tropsgrenen. Tropsspejderne er Det Danske Spejderkorps' spejdere mellem 12-16 år.

Det Danske Spejderkorps har til formål at udvikle børn og unge til vågne, selvstændige mennesker, der er villige til efter bedste evne at påtage sig et medmenneskeligt ansvar i det danske samfund og ude i verden.

Tropsspejderne har en masse færdigheder, som de gerne vil sætte i spil. Det er din opgave som tropsleder at udbygge og udfordre spejdernes færdigheder, så spejderne kan komme på alle de fantastiske spejderløb, PLankurser og andre oplevelser, der findes for tropsspejdere. I tropsgrenen kommer patruljen og patruljelivet for alvor i spil. Det er nu, spejderne selv skal planlægge deres møder. Møder, som evalueres på jeres tropsmøder. De fleste spejdetroppe holder tropsmøde en gang om måneden, hvor patruljen evaluerer de seneste 3-4 møder (typisk et forløb) samt planlægger det næste forløb. Det er en udfordring at få tropsspejderne til selv at tage ansvar for deres spejdertid, men vi håber, dette hæfte kan hjælpe dig med at motivere dine tropsspejdere til selv at planlægge og iscenesætte deres spejd.

Du kan bruge hæftet her på flere måder. Du kan bruge det sammen med dine patruljeledere og patruljeassistenter, og du kan selv bruge teorien som udgangspunkt for refleksion og inspiration på tropsmøderne og/eller PL-PA-møderne.

I hæftet vil du møde fire færdigpakkede møder på 120 minutter, der er lavet af 12-17-årige spejdere, og inspireret af PLan-instruktører og tropslederes tanker og gode råd omkring planlægningen af møderne. Derudover vil du finde en masse god teori om de 12-16-årige til at hjælpe dig til at være en rigtig god guide for de seje tropsspejdere.

Mange spejderhilsner

Pernille, Troels, Christine, Birgitte, Jakob og Louise

DDS Program er hovedudvalget med viden om børn og unge, spejderidéen og attraktive aktiviteter.

Kend din tropsspejder

Tropsspejderne er Det Danske Spejderkorps' gren for spejdere i alderen 12-16 år. Aldersgruppen har særlige behov, evner og begrænsninger, som er gode at tage udgangspunkt i, når man skal støtte patruljen i at arrangere aktiviteter, oplevelser, ture, lejre osv. Jo bedre du er til at støtte spejderne i unge leder unge og i deres individuelle udvikling, jo bedre spejderarbejde laver de! Som leder afspejles din succes i spejdernes selvstændighed.

Tropsspejderen

Behov, evner og begrænsninger

INTELLEKTUELT

Kan tage ansvar
Ærekære
Vil gerne bidrage
Intelligens skal stimuleres
Kan motivere og lede andre (15-16 år)

SOCIALT

Kærester
Hygger
Gode i teams
Venner vigtigere end familie
Tilhørsforhold udvikles
— spejder tilvælges

KREATIVT

Idégenerende
Omsætter idé til handling
Finder kreative løsninger



ÅNDELIGT

Filosofiske
Samfundsbevidste
Global bevidsthed
Brug for åndehuller

FYSISK

Ambitioner større end fysikken tillader
Kropsbevidste
Vokser hurtigt
Har brug for fysiske udfordringer

FØLELSERMÆSSIGT

Svingende humør
Selvværdsproblemer
Teenager

Hvad er attraktive aktiviteter for tropsspejderne?

Fra undersøgelser ved vi, at populære aktiviteter hos tropsspejderne omfatter:

- Friluftsliv
- Samarbejde
- Udfordringer
- Selvstændighed

Det er vigtigt at understrege, at tropslederrollen adskiller sig fra lederrollen for de yngre grene. Det er ikke dig, der planlægger og leder møderne, men spejderne. Du assisterer dem til gengæld og støtter deres succes med selv at skabe gode aktiviteter og oplevelser. Det gør du gennem træning af patruljeledere og patruljeassistenter og ved at arbejde med den enkelte tropsspejders udvikling via vejledning. Det er stadig vigtigt for tropspejderen at føle sig anerkendt af dig som leder, og at de føler et samspil med ledergruppen. Du er altså stadig vigtig som leder.

Attraktive aktiviteter er alderssvarende, tilpas udfordrende og med tilpas vejledning fra voksne.

Attraktive aktiviteter, som udvikler tropsspejderen:

Tropsspejdere vil alt og kan efterhånden få evnerne til at følge med idéerne. Som leder er det vigtigt, at du skaber grobund for, at patruljen finder den rigtige balance mellem deres forskellige evner og de udfordringer, de med succes kan klare. Som leder skal du stå i baggrunden og have tillid til, at patruljen kan tage ansvar og gennemføre de forløb, de selv har valgt. Det er netop hos tropsspejderne, at tanken om at unge leder unge slår igennem. Ved hjælp af forløbstanken hjælper du spejderne med at skabe succeshistorier og dermed udvikle deres spejderidentitet.

Som tropsleder kan du hos dine tropsspejdere opleve mange følelser: generthed, forelskelse, had, selvværdsproblemer, overdreven selvtilid og mange andre ting, som er knyttet til den pubertet, spejderne er midt i. Samtidig spænder patruljens udvikling meget bredt, og forskellene følelsesmæssigt og i deres formåen er meget stor pga. puberteten. Det er derfor vigtigt at skabe en anerkendende kultur i troppen og patruljen. Der er plads til humor, og de forstår nu at grine med hinanden og ikke ad hinanden.

Det er en god ide at lade møderne bestå af intervaller

INTRO



på 15-30 minutters aktivitet med pauser imellem, hvor spejderne kan passe sig selv og reflektere. Møderne skal også bruges til at skabe sammenhold og danne ramme om idégenerering. Ideelt får patruljen mulighed for at udvikle, udrette og udskeje.

Tropsspejderne lærer gennem at være på eventyr og få udfordringer, som de selv bestemmer handlingen i – den må gerne være realistisk. Det er vigtigt, at du som leder på mødet hjælper med udviklingen af deres selvforståelse og selvværd ved at give dem udfordringer, der udvikler deres forståelse af dem selv, patruljen og resten af verden.

Tropsspejderne igen tør lege, især med de yngre spejdere. Herigennem udvikler de også deres lederevner.

13 tips til attraktive aktiviteter:



Godt tropsspejd: Forløbstanken

Forløbstanken er et udtryk for learning by doing, som er en af Det Danske Spejderkorps' metoder.

I arbejdet med forløbstanken går spejderne ud fra deres egen viden til at idégenerere og definere de mål, de vil arbejde med. Du kan undervejs supplere med viden, hvis det er nødvendigt. Derefter planlægger spejderne aktiviteter, møder og ture, og udfører så aktiviteten på egen hånd. Din opgave kan her være at hjælpe spejderne til at få succes eller at acceptere at fejle.

For at lære af forløbet er det vigtigt at evaluere og reflektere over forløbet. Det skaber ny viden, som gør spejderne i stand til at nå nye højder.

- Aktiviteter og udfordringer, der hjælper til selvværd og selvstændighed
- Aktiviteter, der er blevet til på baggrund af egen idégenerering
- Planlægning af egne forløb (forløbstanken) og at omsætte egne idéer til handling
- Arbejde med unge leder unge og patruljeledelse
- Aktiviteter, der hjælper til at lære at acceptere at fejle
- Aktiviteter med plads til ambitioner
- Brug seje seniorer til at udfordre, og lad tropsspejderne udfordre juniorerne
- Teamarbejde og samarbejde
- Forløb, der stiller spørgsmål til egen eksistens
- Aktiviteter, hvor spejderne kan påvirke samfundets udvikling
- Oplevelser i andre lande og arbejde med global ansvarlighed
- Hjælp til at finde den rigtige vej i spejderarbejdet – fx. adventurespejd, politisk aktiv, leder
- Møde andre tropsspejdere gennem aktiviteter og oplevelser

Hav tjek på målet

Alle de aktiviteter, vi laver som spejdere, har læring for spejderne som formål, og vi udvikler hele tiden de færdigheder, spejderne har opnået gennem aktiviteter. Derfor skaber nye færdigheder også behov for mere udfordrende aktiviteter.

Vi har ud fra tropsspejderens behov og begrænsninger defineret en række mål, som der skal arbejdes med i en hel tropstid.



Godt tropsspejd: Anerkendelse

Tropsspejderen har brug for patruljens og de voksnes anerkendelse. Det kan du arbejde med ved at sætte fokus på alle de succesoplevelser, store som små, der er undervejs. Du hjælper tropsspejderens udvikling og selvværd ved at hjælpe patruljen til anerkendende evalueringer undervejs og efter forløbet. Hvad har de gjort, som har betydet en positiv forskel for patruljen? Giv dine tropsspejdere evnen til at anerkende hinanden!



Tropsspejderne skal:

- opleve at arbejde med samarbejde, samvær og relationer i og uden for patruljen.
- opleve både det vilde og det lærende friluftsliv, og opleve naturen som et åndehul og sig selv som en del af naturen.
- udvikle projekter omkring at værne om naturen og gøre en forskel i lokalsamfundet.
- opleve, at der er tid til fordybelse, nærvær og at opdage sin egen eksistensberettigelse.
- lede andre unge spejdere og jævnaldrende i samfundet.
- arbejde med selvværd og selvtillid, der giver mod til at sætte sig selv i centrum.
- bryde grænser og skabe aha-oplevelser igennem adventurespejd og krævende weekendture.
- arbejde med at kunne rumme alle patruljens forskelligheder og udnytte potentialet.
- diskutere og skabe dialog om holdninger, demokrati, samfundet og rettigheder.
- udfolde deres fantasi og kreativitet igennem bygningsværker, events og skuespil.
- udforske hele verden som eventyrere, arbejde med Tænkedag og Spejderhjælpen og have internationale møder med spejdere i andre lande.
- opleve indflydelse og medbestemmelse og have mulighed for at påvirke og udvikle selvstændighed.
- udvide deres forståelse for samfundsrelevante emner som klima, miljø, børns rettigheder og menneskerettigheder.
- opleve, at de gør en forskel i gruppen, så deres tilhørsforhold udvikles.
- lære deres fysiske formåen at kende og udfordre den, så de bliver mere udholdende.
- lære deres egne værdier at kende og sætte personlige mål for deres udvikling.
- opleve, at der er plads til spontanitet.
- trænes i ledelsesredskaber som konflikthåndtering, vejledning, anerkendelse osv.
- stadig lege og konkurrere, så der skabes fællesskabsstemning.
- opleve, at de er en del af noget større, ved fx at arbejde med den internationale spejderbevægelse, få venner på tværs af landet ved at tage på PLan, centersommerlejr, Jamboree og patruljekurser.



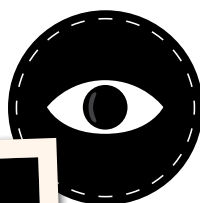
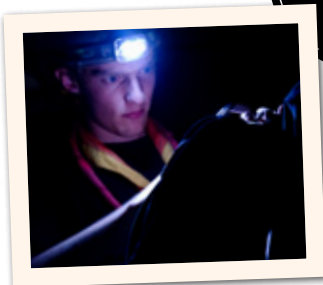
Godt tropsspejd: Kom udenfor

Inspirer spejderne til at være udenfor og at klæde sig på efter vejret. Tropsspejdere kan godt finde på at sidde indenfor og snakke. Det gør de ofte, fordi de ikke ved, hvad de skal lave. Hvis dette er tilfældet, så hjælp dem til at få idéer, der kan foregå udendørs, og inspirer dem til at være udenfor.



Spejdermetoden for tropsspejdere

Vi har en metode i Det Danske Spejderkorps, der forklarer, hvordan vi skaber kvalitet i spejderarbejdet. Metoden består af otte dele, som alle er vigtige, og det er, når de fungerer sammen, at spejderarbejdet er bedst. Det er vigtigt, at tropsspejderne lærer at bruge og forstå spejdermetoden.



1. Oplevelser

Oplevelser er adventurespejd, internationale oplevelser, PPlan, løb, ture, lejre og ugentlige møder, hvor der skabes sjov og begejstring. Oplevelser skaber tilhørsforhold til det at være spejder og gode historier at fortælle til vennerne. Oplevelser må gerne skabes på baggrund af alderssvarende fantasirammer – søg evt. inspiration på PPlan-kurserne eller adventurespejdløbene.

Som tropsspejder skal oplevelserne være lige det sejere, mere udviklende og udfordrende – det skal opleves, at man er blevet tropsspejder. Oplevelser er, når der skabes ny læring, underholdning, plads til fordybelse og forundring. Tropsspejdere er klar til forskellige udfordringer – hjælp dem til at opleve dem.



2. Learning by doing

Tropsspejdere skal opleve både at få idéer, planlægge og udføre aktiviteter selv. Learning by doing sker i den refleksion, der sker hos tropsspejderne, når de oplever udvikling. Træn tropsspejderne i gode refleksions- og evalueringsspørgsmål. Du har også en rolle som leder i tropsspejderens udvikling, fordi du kan hjælpe dem til læring gennem den vejledning og de spørgsmål, du stiller. Lad tropsspejderne prøve alt, lad dem få succes og lad der være plads til fejl.



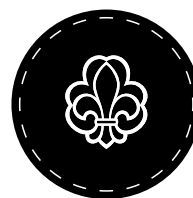
3. Patruljeliv

En patrulje i tropsgrenen består af ca. 7 spejdere, har en patruljeleder og en patruljeassistent og er en fast lille gruppe, der giver tryghed for den enkelte. Tropsspejderne løser selvstændigt opgaverne, og patruljelederen og assistenten samarbejder om løsning af opgaver med resten af patruljen og giver hinanden lov til at bruge forskellige evner.



4. Friluftsliv

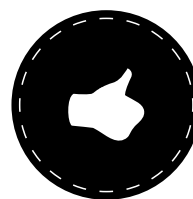
Det gode tropsspejderarbejde foregår udenfor, hvor der er plads til at hoppe, løbe, klatre, forundres, betages, larme og blive beskidt. Friluftsliv er den perfekte ramme for tropsspejders eventyr. Naturoplevelser, naturkendskab og at lære at værne om og være i naturen er rigtig gode udfordringer for spejderne. Det er vigtigt at lære at være i regn og sne for at kunne få gode friluftoplevelser. Friluftsliv er både vilde og udfordrende aktiviteter og nærværende og åndelige oplevelser i naturen. Selvstændige ture ud i det blå med rygsæk og ligge i telt er en stor del af at være tropsspejder.



5. Værdier

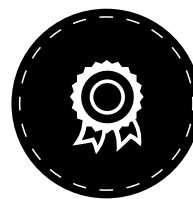
Tænk over, at du er rollemodel for spejderne. De værdier, du udstråler, er der meget stor chance for, at spejderne kopierer. Lad spejderne debattere spejderloven, når det passer ind – hvis I eksempelvis arbejder med kammeratskab eller med at værne om naturen. Lad spejderne tale om, hvad fx kammeratskab betyder. Udforsk spejderloven for værdier og debatter dem.

Tropsspejderen lærer om sit eget værd gennem at spejle sig i dialoger om værdier på et mere overordnet plan. Tropsspejdere er klar til at forstå, tænke over og bruge værdier i deres arbejde.



6. Medbestemmelse og ansvarlighed

Patruljelederen og patruljeassistenten bliver trænet og vejledt af den voksne leder, så de er i stand til at lade hele patruljen have medbestemmelse og tage ansvar for aktiviteter og hinanden. Vejledningen kan ske løbende eller igennem møder med patruljelederen og patruljeassistenten. Skab et miljø, hvor alle kan få taletid og komme til orde, og hvor der er plads til både succes og fejl. Træningen i ansvarlighed foregår igennem hele spejdertiden. Tropsspejdere arbejder selv med at skabe meningsfulde oplevelser ud fra de mål, der er for en hel spejdertid. Hvis du giver tropsspejderne den medbestemmelse, de er klar til, tager de også ansvar.



7. Aktiviteter og færdigheder

Aktiviteter skal opleves som en helhed – forløb med overordnede temaer og fantasirammer kan hjælpe til dette. Spejderne laver aktiviteter for at træne færdigheder, og jo flere færdigheder spejderen besidder, jo flere nye aktiviteter kan udforskes. Færdigheder er enormt vigtige for at kunne klare de oplevelser, tropstiden byder på. Som leder skal du have fokus på hver tropsspejders udvikling og sætte mål sammen med tropsspejderen for at igangsætte udviklingen.



8. Samfundsliv

Samfundsliv spænder vidt og foregår både i det danske samfund og ude i verden. Tropsspejderen er i stand til og har brug for at tage ansvar i hele verden og tage stilling til samfundet.

Det kan være at lave naturaktiviteter for andre børn lokalt på Naturens dag, invitere til fælles leg for byens børn til byfesten, tage på et asylcenter og lave aktiviteter med børnene der eller deltage i Spejderhjælpen i uge 39 og derigennem hjælpe børn ude i verden. Samfundsliv er også ture ud i verden med et humanitært fokus. Tropsspejdere bør arbejde med relevante samfundsemner som politik, børns rettigheder, mobning, miljø og meget mere.



Træning af Patruljeledere og Patruljeassistenter

I Det Danske Spejderkorps træner vi vores patruljeledere og patruljeassistenter i troppen til at kunne varetage ledelsen af patruljen. Det gør vi i det daglige spejderarbejde, på PPlan-kurser, på løb og i PL/A træning. Målet med træningen er at understøtte patruljens selvstændige arbejde. I det følgende har et par tropsledere og PPlan-instruktører delt deres erfaringer med at arbejde med PL/A træning.



Arne 56 år, Tropsleder i Ebbe Skjalmsøen i 2 år:

“Vi forsøger at få tropspejderne til at udvikle deres selvsikkerhed og samarbejdsevner ved at udnævne dem til patruljeledere og –assistenter. PL og PA'er er dem, som sørger for at hele patruljen har forstået grenledernes oplysninger.

En gang om måneden har vi holdt tropsmøder, hvor alle tropspejdere samt grenlederne var til stede. Grenlederne har forberedt en aktivitet til en del af mødet, og resten af tiden har været brugt til at tale om, hvordan den forløbne måned er gået og aftale, hvad møderne i den nærmeste fremtid skulle gå med.

Resten af måneden har PL og PA været ansvarlige for at afvikle møderne. Der har gerne været en grenleder til stede, så der var en, som PL/PA kunne tage fat i i tilfælde af problemer/usikkerhed. Det har også været medvirkende til at holde dem til ilden, så møderne ikke gik for meget op i te og pjat.

Planlægning af møderne går i høj grad ud på at forberede tropspejderne til at deltage i div. løb “adventurespejd”, divisionsturneringer mv. – f.eks. gennem træning i at finde vej med kort og kompas, pionering, madlavning på stormkøkken, hvor lille en oppakning kan man klare sig med osv.



Christine 21 år, Marcus 21 år, Louise 37 år, tidligere instruktører og vejledere på PPlan3 Platypus og Margrethe 22 år, instruktør og vejleder på PPlan2 Holmen.

“På PPlan modtager vi en masse tropspejdere fra hele landet, som vi ikke kender i forvejen, og som ikke kender hinanden i forvejen. De fordeles i patruljer, bygger lejrlplads og skal nu lære at samarbejde i en uge med fokus på udfordringer, personlig udvikling og læring – hvordan gør vi det? Vi skaber en sammenhængende fantasiramme, som fanger tropspejderen og giver en fornemmelse af et tilrettelagt og fremadskridende forløb.

Patruljen er vigtig, vi bruger lang tid på at arbejde med sammenholdet og tilhørsforholdet i patruljen ved hjælp af mange patruljemøder, observation, patruljehejk, evaluering og refleksion, vejledning og samarbejdsøvelser. Det gør vi, fordi patruljen er vigtig for tropspejderen og lyst til udvikling. Patruljen er den trygge base, hvor tropspejderne henter deres mod fra. På et PPlan-kursus ser vi tropspejderne blomstre med udgangspunkt i patruljen.

Vi gør alt med formål på et PPlan-kursus – vi har altid spejderens udvikling i fokus. Om vi laver mad over bål, patruljemøder, planlægning af patruljemøder eller modul i den anerkendende tilgang, så har det et formål. Vi træner tropspejderne i forskellige ledelsesværktøjer. Vi ved, at det giver dem en masse værktøjer, men det sjove er, at tropspejderne altid synes, at det vigtigste på et PPlan-kursus har været hejken, fordi de der fik lov til at være 100% selvstændige. Og når de tager hjem, har de netværk på tværs af landet, som gør, at de føler, at de er en del af noget større.”

Lenni 31 år, Tropsleder i Sdr. Omme Spejderne i 12 år:

Lenni har valgt at give en oversigt over, hvordan han arbejder med træning af patruljeledere og patruljeassistenter.

	AKTIVITET	FORMÅL
Før oprykning	Besøge juniorgrenen eventuelt sammen med PL.	Sikre, at de nye tropspejdere føler sig anerkendt og velkomne.
Træning af PL/A	PL- Samtale <ul style="list-style-type: none"> • Ønsker og behov • Budget / Økonomi • Planlægning – Learning By Doing • Patruljesammensætning • Italesætte mulighederne for fede oplevelser • Ambitioner • Tillid og ansvar • Evalueringsmetoder • Ekstra oplevelser, guldorn og PPlankurser • Inddrage patruljens medlemmer til at påvirke dagsorden, aktiviteterne m.m. • Præsentere nyoprykkere • Kommunikationsform • Unge leder unge • Konflikt håndtering 	Afklare, hvilke rammer patruljerne kan arbejde i. Definere PL's rolle. Selvværd og selvtillid bliver opbygget og skabt. Forløbstanken giver grobund for succes.
Praksis	Patruljemøder (PM) Patruljelederen arbejder med værktøjerne fra PL-samtalen.	For at give dem ansvar.
Tropslederens rolle	Korridorsnak, uformelle samtaler.	For at sikre sig, at PL'erne føler, at de er en del af patruljen og har aktier i patruljearbejdet, og de også bidrager til at skabe succesoplevelser i patruljen.
Graden af selvstændighed	Hvor godt kulturen for patruljearbejdet er slået igennem, afgør, hvor meget TL skal virke som inspirator – med indspark, icebreakers, lege og evalueringsformer.	Graden af selvstændighed skal altid øges.





Forløbstema selvstændighed

Tropsspejderne Simone, Ea, Jesper og Frederik har været med til at udarbejde forløbet. De har valgt temaet "selvstændighed" som ramme om forløbet:

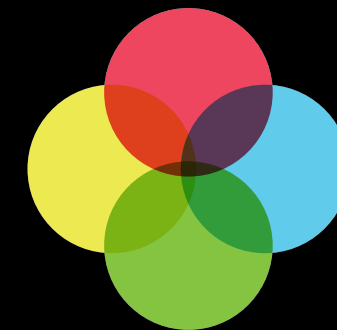
"Vi har valgt selvstændighed, fordi vi mener, tropsspejdere har brug for en hjælpende hånd til selv at kunne lave nogle superfede møder – og fordi vi tropsspejdere også kan lave møder mere efter, hvad vi selv gerne vil, end hvad vores tropsledere tror vi vil.

Når vi bare er sammen med patruljen, er der mulighed for, at vi kan skabe os meget mere, og så er det sjovere selv at lære tingene på den hårde måde, end at tropslederne fortæller os det – også selvom det ikke er det letteste. Det styrker patruljen meget mere, og så er det nogle helt andre oplevelser, som der kommer ud af det.

Der er også en stor del ansvar i selvstændigheden, fordi man skal huske at passe på hinanden, men også fordi der er frihed under ansvar. Det er også superfedt, at vi får et stort ansvar, som vi skal leve op til, og det kan vi lære utroligt meget af.

Selvstændighed er altså ikke, at vi er mutters alene, men at der altid er nogle ledere til at gribe ind, hvis det går helt i koks, eller sige til os, at det er superfedt, når vi gør noget godt."

4 møder fyldt med attraktive aktiviteter for tropsspejdere.



Fire udfordrende tropsmøder

Vi har bedt nogle tropsspejdere om selv at sammensætte fire møder. Møderne er tænkt som inspiration både til dig og dine tropsspejdere og er samtidig et godt indblik i, hvilke aktiviteter tropsspejdere synes er fede og hvorfor. Har du lyst til at sammensætte møder eller et helt forløb efter samme skabelon, kan du hente en tom skabelon på dds.dk/aktiviteter.

MØDE 1 SVÆVEBANE



START HER!

0 5 10 15 20 25 30 35

00-10 MIN

OPSTART

For eksempel flaghejsning, fællessang eller lignede.

Ansvarlig:

10-90 MIN

BYG JERES EGEN SVÆVEBANE

At bygge en svævebane er en god og sjov aktivitet, der kan gøres hurtigt, men også noget, der kan bruges meget lang tid på. Det kommer helt an på, hvor stor og vild den skal være. Lige meget hvad I har lyst til, er det vigtigt, at I tænker over sikkerheden. Det handler både om hældningen på banen, hvordan den skal bremses, og om hvad det er, man skal sidde i/køre på. Det sikreste er at lade banen gå lidt op til sidst, så den der kører på den, bremses af sig selv. Sørg dog altid for at prøvekøre banen med en sæk eller lignende, der vejer det samme som en af jer.

Når man skal lave en svævebane, er det lettest, hvis man har en bakke i nærheden, så banen kan starte oppe og slutte nede. Alternativt kan man bygge en platform om et træ eller bruge en stor trebuk.

Princippet bag en svævebane er simpelt: det er en line, som enten kan være en stålwire eller et tykt godt reb, som spændes op mellem to punkter. På linen placeres en taljeblok, hvorunder der placeres et sæde, som man kan sidde på under turen. Hvis banen er stor, høj og vild, kan det være, man skal bruge klatreseler i stedet for et sæde.

Det, der er udfordringen ved en svævebane, er at tænke over, hvordan man får strammet linen op, og hvordan man laver gode systemer for bremsen og for af- og påstigning. Mangler man træer, hvor man er, kan det være, man skal lave et 3-2-1 eller dødmands-anker, og man kan også arbejde med taljetræk for at spænde linen op.

Hvis I overvejer at lave en bane, hvor man kommer højt over jorden, bruger en stålwire eller får meget fart på, skal I finde en, der har erfaring med trækltring eller bjergbestigning, som kan hjælpe med at vurdere sikkerheden.

Materialer

Rafter, wire/tov, taljeblokke, klatrehjelme, evt. klatresele og en karabinhage.

Formål

Formålet er at bruge sine spejderfærdigheder og overskride grænser. Det giver noget action og en stor a-ha oplevelse. Samtidig er det et stort ansvar at gøre svævebanen sikker.

Ansvarlig:

85 90 95 100 105 110 115 120

90-100 MIN

PAUSE

100-110 MIN

RODEO

Rodeo er en lille sjov leg til at fylde tid ud med, hvis man lige har 5 min. Legen går ud på, at to personer skal holde en raft i hver ende, derefter skal en person op og sidde på raften, og holde godt fast. De andre to skal prøve at gyng og ryste med raften, indtil personen falder af.

Materialer

1 Raft, hjelmene fra før, et blødt underlag.

Formål

Få klaret hovedet, og brændt krudtet af.

Ansvarlig:

110-120 min

OPRYDNING OG AFSLUTNING

Alle spejdere hjælper med at rydde op.

Fast afslutning

Det er vigtigt, at I altid slutter af på samme måde, syng en sang, sig pænt farvel og slut til tiden. Få afklaret, hvem, der har styr på hvad til næste møde.



MØDE 2 KATAPULT



START HER!

0 5 10 15 20

00-10 MIN

OPSTART

For eksempel flaghejsning, fællessang eller lignede.

Ansvarlig:



70 75 80 85 90 95 100 105 110 115 120

80-90 MIN

PAUSE

90-110 MIN

HEKSELEG

Hekseleg er en leg, hvor alle personer står i en cirkel og holder i hånden. I midten af cirklen er der 3 stykker brænde, der står i en pyramideform. Nu handler det om at få de andre til at vælte pyramiden. Hvis nogen rammer pyramiden, dør de. Og man dør også, hvis der er nogen, der slipper hinandens hænder. Det er en sjov, men også lidt vild leg, så husk at passe på hinanden. Materialer: 3 stykker brænde.

Formål
Fællesskab.

Ansvarlig:

110-120 MIN

OPRYDNING OG AFSLUTNING

Alle spejdere hjælper med at rydde op.

Fast afslutning
Det er vigtigt, at I altid slutter af på samme måde, syng en sang, sig pænt farvel og slut til tiden. Få afklaret hvem, der har styr på hvad til næste møde.



10 -80 MIN

KATAPULT

I denne aktivitet laver patruljen en katapult, og det kan betale sig at gøre noget forarbejde for at finde ud af, hvordan den skal laves. Patruljelederen kan eventuelt gå på biblioteket og låne bøger om middelaldervåben, så man kan se forskellige modeller af kastemaskiner. Her er beskrevet en simpel type.

Først laver i to A-bukke af to 4-meters rafter og en 2-meters rafte, per buk. Så graver i 2 huller per A-buk, hvor i sætter A-bukkens sider ned i hullet. Når i graver hullerne, er det vigtigt, at de er 3-4 meter fra hinanden, og i skal så bruge en kraftig rafte, der kan gå på tværs fra toppen af den ene A-buk til den anden.

A-bukkene skal derudover forbindes i bunden med almindelige rafter. Vil man have en endnu mere stabil version, kan man i stedet for A-bukke lave trebukke med et længere midterben, som også graves ned. Det er så vigtigt, at man har to sider "uden ben" vendende ind mod hinanden.

Midt på den kraftige rafte, der går

på tværs, placeres nu kastearmen, der kan udstyres med en kurv eller kasse, hvor det der skal skydes af sted placeres. I den modsatte ende skal man have noget tungt, der kan trække armens ene ende ned mod jorden. Det kan for eksempel være brændekævlere, jord eller sten.

Inden man kommer hertil, er det vigtigt, at man har bundet et solidt tilbagetrækstov i enden, hvor kurven sidder, så man kan få den ned til jorden. Ellers kan det være svært at få fat i den. Se hvilke ting I kan få jeres maskine til at kaste med – start med en tennisbold og se, hvad der flyver længst.

Det er ikke sikkert, patruljen kan nå at lave maskinen på et møde. En sjov idé kan derfor være at udfordre en af de andre patruljer i troppen i, hvem der kan lave den bedste maskine på en måneds møder. Det er kun fantasien og ens evner som håndværker, der sætter grænserne. Tænk eksempelvis over fede måder at lade maskinen på, eller kan noget af det laves i kulsø? Hvad med at bruge gamle cykelslanger som elastikker til at skyde med?

Ansvarlig:

MØDE 3 EN SEJ WEEKENDTUR FOR PATRULJEN

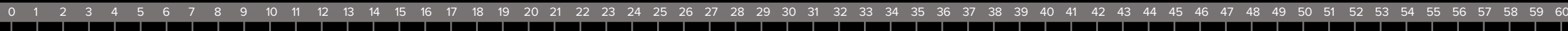


Tropsspejderne: Derfor er en patruljetur cool

“Når man planlægger en patruljetur, får man rigtig meget socialt ud af det og har tid og mulighed for at lave nogle ting, der er lidt ud over det sædvanlige. Samtidig er det en god afslutning på det forløb, som man har arbejdet med i patruljen.”

START HER!

MØDE 3 FORTSÆTTER



Forberedelser:

Når man skal planlægge en patruljetur selv, er der mange ting, man skal have styr på.

00-10 MIN

OPSTART

For eksempel flaghejsning, fællessang eller lignede. Introduktion til dagens møde. Hvad skal vi lave i dag?

Ansvarlig:

10-40 MIN

FORBEREDELSE

Når man skal planlægge en patruljetur selv, er der mange ting, man skal have styr på.

Først er det en god idé at tænke over forskellige gode ture, som I har været på – og hvad det var, som gjorde dem gode.

Erfaringer fra tidligere ture

- Hvad var sjovt?
- Udfordringer?
- Vennerne?
- Maden?
- Stedet?

Derefter kan I snakke sammen i patruljen for at finde ud af, hvordan I alle synes, det bliver en rigtig god tur. Det kan også give plads for en masse andre idéer til planlægningen.

Ansvarlig:

40-65 MIN

PRAKTIK OG HJÆLP

Når I sammen har fået en masse gode idéer til, hvad I gerne vil, så er det en god idé at spørge tropslederne og jeres forældre om hjælp til forskellige opgaver.

Gode emner at vende med tropslederen

- Må vi?
- Forventninger?
 - Hvor ofte?
 - Skal der være voksne med?
 - Noget vi ikke må?
- Hvad skal du vide om turen?
 - Hvor vi er?
 - Hvad vi skal lave?
- Hytteleje
 - Hvordan?
 - Økonomi?
- Økonomi
 - Deltagerbetaling?
 - Tilskud fra gruppen?
- Mad
 - Spørg om hjælp til beregning af madmængder.
 - Tips og Tricks
 - Kostplan i gruppen

Gode emner at vende med forældrene

- Dato
- Badetilladelse
- Mad
 - Indkøb
 - Kørsel af mad
 - Sunde snacks, kage og/eller boller (spar penge)
- Transport
 - Ud/hjem med forældre eller offentlig transport

Ansvarlig:



Tips til planlægning

Til selve planlægningen, kan det give et rigtig godt overblik, hvis der er styr på planlægningskemaer, så alle ved, hvad der kommer til at ske, og PL kan fordele ansvar. Der er forskellige lister, som man kan have – fx tids-/aktivitets-/ansvars-oversigt, personlige huskelister, tjekliste til patruljetur/økonomioversigt, og så skal der også laves en lækker indbydelse. Man skal også være opmærksom på, at man nogle steder skal have forskellige tilladelser. Det kan være i forbindelse med O-løb, natløb, eller hvis man skal sove i shelter.





FORTSAT

60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74

88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120



65-110 MIN

TEMA OG INDHOLD

Når der er styr på alle de praktiske ting, så er det udfyldningen af selve turen, som skal på plads, og I skal derfor beslutte i patruljen/grenen, hvad temaet skal være på weekendturen. Når I har gjort det, skal I bestemme, hvad I skal lave.

Hvad skal vi snakke om i patruljen?

- Hvad skal vi lave?
 - Formål?
 - Hvad har vi lyst til?
 - Tema?
- Hvor vil vi gerne hen?
 - Hytte
 - Shelter
 - Telt
- Hvordan skal vi komme der ud?
 - Cykel
 - Kano
 - Gå
 - Offentlig transport
 - Forældre kørsel
- Motivation af patruljen
 - Ejerskab
 - Ansvar
- Hvad skal vi have med?
 - Personligt udstyr
 - Fælles grej

Andre spørgsmål, som man kan snakke om:

Hvordan kan vi lave de ting, som vi normalt ikke har mulighed for på et patruljemøde?

Ansvarlig:

! Nyttige links, hvor man kan få inspirationen:

Hvor skal vi hen?

- Hyttefortegnelsen: hyttefortegnelsen.dk
- Lejrplads/shelter: udinaturen.dk

Aktiviteter i skov

- Naturstyrelsen: naturstyrelsen.dk

Lege- og aktivitetsdatabaser

- DDS: dds.dk/aktiviteter
- FDF: fdf.dk/aktivitetsideer/legedatabasen
- KFUM: spejdernet.dk/Inspiration.aspx
- Dgp: pigespjeder.dk/forside/for-pigespjedere/aktiviteter

Mad

- DDS Kogebogen: hotel.dds.dk/kogebog
- FDF: fdf.dk/aktivitetsideer/kogebogen

Kig også gerne i kogebøger fx "Stormkøkkenet"

LAV LØB FOR HINANDEN:

Formål: Fællesskab, planlægning, hygge.

I starter med at finde ud af løbets tema, så skal I beslutte, hvilken slags løb I vil lave.

O-løb er et løb, hvor spejderne løber rundt fra post til post.

Opgaveløb:

Løb, hvor man skal udføre forskellige opgaver og udfordringer ved hver post.

Stjerneløb er, hvor man løber ud til en post og efter hver post løber tilbage til udgangspunktet. Posterne kan både være levende og døde poster.

Onkel Kaj-løb, hvor det går ud på, at man skal slå med en terning. Slår man en 6'er, skal man til post 6 osv.

Smuglerløb går ud på, at man skal smugle noget fra A til B uden at blive opdaget. Smuglerløb er et ideelt natløb.

Hvilke poster skal I have?

Husk at finde ud af, hvilke poster der skal være på jeres løb. Man kan have døde poster (dvs. at der ikke står nogle ved en post) eller levende poster (dvs. at folk står ved posten). I kan også lave en kombination, så tre af posterne er bemanded, og to af posterne er døde. Husk også at have en baghistorie for løbet på plads. Fx at Askepot har brug for jeres hjælp, da hun ikke har en kjole til at tage på til ballet, og hun mangler at få sat sit hår. Hvis I skal have levende poster, skal I selvfølgelig også bruge nogle til at stå på post – f.eks. ens bedsteforældre, andre spejdere eller nogle af ens venner.

Ansvarlig:

110-120 min

OPRYDNING OG AFSLUTNING

Alle spejdere hjælper med at rydde op.

Fast afslutning

Det er vigtigt, at I altid slutter af på samme måde, syng en sang, sig pænt farvel og slut til tiden.

Her er et forslag til, hvordan man kan gøre:

Tema er "vagabond". Vi vil gerne ud og sejle i kano, vi vil gerne lave mad i det fri m.m.

Når det er gjort, skal I finde ud af, hvor I vil gå hen/eller være. Så når det er færdigt, skal I bare finde ud af, hvem der står for de forskellige ting, fx:

Mathias: Er instruktør og har det overordnede ansvar.

Joan: Er ansvarlig for at skaffe kanoer og redningsveste.

Rasmus: Er materialefinder. Står for indkøb af mad og diverse andre sager.

Julie: Skal forberede nogle fede aktiviteter til turen.

At lave de første, vigtige forberedelser til en weekendtur kan godt nås på et møde på 120 min. Og så er man langt med at få en vellykket weekendtur.

MØDE 4

SAMARBEJDE OG PATRULJESAMMENHOLD



God ide

"Alle i patruljen kan skrive en lille lap efter mødet med, hvad de synes gik rigtig godt, men også hvad der kan gøres endnu bedre til en anden gang. Så når der kommer en ny PL, eller man bare har brug for lidt inspiration, så har man en masse gode idéer."

START HER!

MØDE 4 FORTSÆTTER



00-10 MIN

OPSTART

For eksempel flaghejsning, fællessang eller lignede. Introduktion til dagens møde. Hvad skal vi lave i dag?

Ansvarlig:

10-25 MIN

LEG

Tyren i det røde hav:

Man stiller op i en rundkreds. Der er en person som står i midten. De, der står i kredsen, holder et tov i hænderne. En spejder er tyr og befinder sig i midten af kredsen. Tyren skal angribe spejderne, der holder i tovet — hvis de bliver fanget, skal de være tyr. Hvis tovet rører jorden, råber man: "Tyren er løs", og tyren må fange udenfor kredsen.

Formål

At samarbejde og have det sjovt.

Ansvarlig:



25-85 MIN

SAMARBEJDSØVELSER

Når man skal lære at samarbejde, kan man f.eks. lave et løb med forskellige samarbejdsøvelser. Udvælg forinden mødet, hvem der står for hvilke poster, så der er flere, der prøver at instruere og på den måde kan se, hvad det kræver at være PL/PA.

Edderkoppespind/spindelvæv (5-10min)

Man sætter et reb/tov op mellem to træer, så det ligner et spindelvæv. Så gælder det om at få hele patruljen igennem spindelvævet uden at røre snoren, og hvert hul må kun bruges en gang. Det skal du bruge: Et langt reb eller tov.

Vend presenningen (10-15 min)

Patruljen står oven på presenningen. Derefter gælder det om at vende presenningen uden at røre jorden. Det skal du bruge: Et teltunderlag eller en presenning, der helst ikke er alt for stor.

Færrest fødder på jorden (5-10min)

Man skal løfte og bære hinanden, så patruljen har så få kropsdele som muligt, der rører jorden.

Kims leg (5-10min)

Man samler en række tilfældige ting under f.eks. et tæppe eller noget andet, der kan dække dem til, så man ikke kan se dem. Patruljen har så x antal minutter til at huske, hvad der ligger under tæppet. Derefter gælder det for patruljen om at opremse så mange ting som muligt.

Det skal du bruge:

- Tæppe/viskestykke eller andet, der kan dække.
- En række tilfældige ting.
- Papir og noget at skrive med.

Formål

At lære at samarbejde og så mange som muligt prøver at være "PLA", så man ved hvordan det er. Og samtidig have det sjovt.

Ansvarlig:





Hvis I ikke ved, hvad I skal lave, kan I kigge i forløbsmærkehæftet eller mærkehæftet

Se www.dds.dk/aktiviteter/maerker og www.dds.dk/aktiviteter

Lav evt. et forløb eller løb og afslut med en tur.

FORTSAT

60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120



85-110 MIN

BÅLHYGGE

Tænd et bål, evt. hav noget sno-brødsdej, nogle skumfiduser eller lignende parat.

Lav en evaluering af, hvordan I synes, mødet er gået, og hvordan man kunne gøre det bedre. (Bedstemors lov: Hver person siger mindst tre ting, de synes var gode, og en ting de synes skulle gøres på en anden måde, og hvordan den skulle gøres anderledes.)

Formål

At få en hyggelig og ordentlig afslutning på dagen, samtidig med at man måske lige kan nå at geare lidt ned, inden man skal hjem. Få evalueret, så man ved, hvad der evt. skal gøres bedre næste gang.

Ansvarlig:



Hvis I gerne vil have mere inspiration, action og ekstreme udfordringer, kan I deltage på de løb, der er med i Adventurespejdligaen. Se mere på: www.adventurespejd.dk

EKSTRA

Forslag til 10 små sjove konkurrencer, som evt. kan inspirere til forskellige aktiviteter.

- Stafet
 - Vand
 - Æg på ske
 - Forskellige gangarter
 - Kørestolsstafet
- Brænd snoren over vha. bål
- Forskellige sportsgrene – forskellige improviserede sportsgrene, f.eks. med handicap
 - Golf m. krykke
 - Basket i kørestol
 - Fodbold med brændende toiletrulle
- Lav så mange knob på så kort tid som muligt
- Klatre hurtigst op i et træ
- Spis eller drik noget så hurtigt som muligt, i hele patruljer ad gangen
 - Æble eller bolle på en snor
- Kims leg
- Forskellige former for blindelege
- Weekendtur på 30 min
 - Grav en fedtfælde
 - Lav et bål
 - Kog et æg
 - Spis ægget
 - Vask op
 - Hæld brugt opvaskevand i fedtfælden
 - Sløjf fedtfælden
 - Sæt telt op
 - Ned og lig i soveposen, i teltet
 - Pak soveposen sammen
 - Tag telt ned
 - Hejs flag og husk "Der er ingenting der maner"
 - Tag flaget ned
 - Syng sidste vers af "Spejderbror"
 - Alt sammen så hurtigt som muligt!
- Jeopardy – Spejderversion
 - Med spejderspørgsmål

110-120 min

OPRYDNING OG AFSLUTNING

Alle spejdere hjælper med at rydde op.

Fast afslutning

Det er vigtigt, at I altid slutter af på samme måde, syng en sang, sig pænt farvel og slut til tiden.





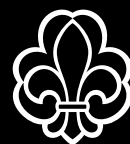
Tak for dit gode arbejde!

Vi håber, at du i dette hæfte har oplevet at blive udfordret og har fundet inspiration til arbejdet med tropspejderne. Hæftet er skrevet som inspiration til tropsledere, men også som inspiration til aktiviteter i patruljen og træning af PL/A. Som tropsleder træner du ikke kun spejderne til at skabe gode oplevelser og rum til sjov og fordybelse, du er også med til at skabe et stærkt fundament for dine spejdere, som har stor betydning for deres fremtidige udvikling.

VIDERE INSPIRATION

Det Danske Spejderkorps er fuldt af viden om godt tropspejd og gode aktiviteter for spejdere i aldersgruppen.

- Find fede aktiviteter på aktivitetsdatabasen – dds.dk/aktiviteter
- Tjek mulighederne for lederkurser – dds.dk/uddannelse
- Lav aktiviteter for lokale ikke-spejdere med Friluftsekspressen – dds.dk/friluftsekspressen
- Find flere færdigpakkede forløb og møder – dds.dk/aktiviteter/faerdigpakkede-moeder
- Naturens Dag giver gode muligheder for godt, lokalt spejderarbejde – naturensdag.dk



DET DANSKE
SPEJDERKORPS

