

VELKOMMEN på DDS Klan- & lederevent 2020!

Sted: **HOUENS ODDE SPEJDERCENTER** • Houens Odde 14 • 6000 Kolding

Dato: **Fredag den 25. til søndag den 27. september 2020**

Pris: Kr. 700,- for 1-3 perioder uden overnatning og kr. 1.100,- for hele eventet

Overnatning: I eget eller andres telt, i shelter, på værelse eller på gulv i undervisningslokale

Tilmelding i Medlemsservice, evt. via:

<https://dds.dk/index.php/arrangement/klan-lederevent-2020-med-uddannelsesmarked>

Kontakt: Bent Mortensen: bmo@stofanet.dk / mobil: 6122 3843

SÅDAN SAMMENSÆTTER DU DIT KURSUS

I Medlemsservice markerer du, hvilke moduler og aktiviteter du vil deltage på, og i hvilken periode ("1., 2. eller 3. gang")
Når du har valgt én til fem modulperioder, er dit eget personlige program for weekenden klar...

Opdateret den 25.6.2020

COVID-19 forholdsregler: Se nederst på side 2

	Lørdag den 26. september				Søndag	
	09:00 - 11:00	11:15 - 13:15	14:30 - 16:30	17:00 - 20:15	09:00 - 11:00	11:15 - 13:15
Anvend spejdermetoden aktivt, når I planlægger aktiviteter til mærker i alle grene: Skab modige børn når I laver spejd!			1. gang			
Apps til friluftslivet: Introduktion og guide til digitale værktøjer til udendørs brug					1. gang	
Basis friluftsliv for nye ledere: To timers lynintroduktion til friluftslivets mange aspekter, med særlig fokus på tur-friluftslivet.			1. gang			
Bæredygtighed i børnehøjde er en del af DDS' udviklingsplan, men hvordan? Workshoppen tager dig gennem konkrete og abstrakte ideer til dit spejdermøde		1. gang				2. gang
Børn leder børn og unge leder unge: Vi taler om det, men hvordan ser det faktisk ud i spejderarbejdet? - Og hvordan hænger det sammen med Spejdermetoden?			1. gang			2. gang
Bål i teori og praksis: Lær at tænde bål, som en rigtig spejder gør det!			1. gang			2. gang
Cook-A-Long på trangia: Bliv aktiveret gennem en fantasiramme og prøv kokkens efterfølger i praksis - lige til at bruge med spejderne!	1. gang		2. gang			
Den røde tråd i gruppen – med udgangspunkt i Spejdermetoden og Udviklingskompasset (fortsæt eventuelt i workshoppen kl. 11:00: Se herunder)					1. gang	
Skab gruppens røde tråd sammen: Workshop – fortsættelse af modulet "Den røde tråd i gruppen". Der bør være mindst 3 fra samme gruppe i denne workshop						1. gang
Evaluering: Få værktøjer/skabeloner til at gå hjem og evaluere både dig selv og andre for at kunne forbedre slutproduktet fra gang til gang						1. gang
Fantasirammer: Slip fantasien løs, og motivér spejderne med drager, diktatorer og detektiver! Hvorfor og hvordan bliver de en del af møder og ture?	1. gang					
Fantasirammer PLUS: Dyk endnu mere ned i fantasien, få det tilpasset mere til din gren og dine spejdere og få flere værktøjer			1. gang			2. gang
Fiskeri som aktivitet med spejderne - en god mulighed for alle aldersgrupper: Lær teorien og at klare det primitivt	1. gang					
Få styr på grejet - og se det nyeste! Spejdersport klæder dig på, så du kan rådgive og vejlede spejderne, når de skal ha' udstyr samt pakke til ture og lejre		1. gang	2. gang		3. gang	
God kommunikation i gruppen - sådan inddrager I spejderne: Lær hvordan I bliver synlige i lokalområdet og få tips til at inddrage spejderne og tage mærker					1. gang	2. gang
Hvorfor spejder? Stil skarpt på helheden i Spejderideen for bedre at forstå det, vi tager for givet, f.eks. spejderhilsen og -loven. Formidling til forældre og spejderne (4 timer)		1. gang				
Innospejd: Brug innovation til at hæve standarden for godt og kreativt patruljearbejde!	1. gang					2. gang
Kickstart din nye rolle som spejderleder! Kom hele vejen rundt om spejderideen, godt spejderarbejde, planlægning, mærker, traditioner og meget mere (4 timer)		1. gang				
Klimaet i fokus! Lav aktiviteter med spejderne: Hvor findes inspiration - og hvordan bliver det til håndterbare hands on projekter og aktiviteter for og om klimaet?			1. gang		2. gang	
Kniv, sav og økse i praksis og teori: Lær at formidle brugen og de tilhørende sikkerhedsbeviser og mærker (4 timer)					1. gang	
Knob og besnøringer 1 for begyndere: Er du ny leder eller har du brug for en genopfriskning, så er det her basismodulet du ikke kan undvære!		1. gang				
Knob og besnøringer 2 for øvede: Her fortsætter vi hvor basismodulet slap, og kommer endnu længere omkring brug af tovværk			1. gang			
Kort og kompas i børnehøjde med leg og læring: Vi skal tegne, trave og tænke, løbe, lære og læse		1. gang			NY: 2. gang	
Led ledere: Inspiration til især gruppe- og afdelingsledere, der har en særlig opgave som leder for andre frivillige, voksne lederkollegaer		1. gang				

FÆLLES AKTIVITET for alle deltagere på eventet

Mange flere moduler og aktiviteter på næste side...

...

Opdateret den 25.6.2020

COVID-19 forholdsregler: Se nederst på side 2

	Lørdag den 26. september				Søndag	
	09:00 - 11:00	11:15 - 13:15	14:30 - 16:30	17:00 - 20:15	09:00 - 11:00	11:15 - 13:15
Ledelse i praksis. Fokus på forskelligheder i mennesket: Forsøg at styrke samarbejdet med viden samt nye øjenåbnende og reflekterende øvelser (4 timer)	1. gang					
Leg som pædagogisk redskab i spejderarbejdet. Brug legen til at understøtte spejdernes udvikling. Der veksles mellem praksis, teori og gruppesamtaler			1. gang			2. gang
Mad over bål 1: For begyndere, lær det og brug det med spejderne!	1. gang					
Mad over bål 2: For øvede - vi går lidt længere og snakker gourmet!		1. gang			2. gang	
Motivation af frivillige: Skab gode betingelser for udvikling og fastholdelse af både den enkelte og hele holdet omkring gruppen (ledere, bestyrelser, arbejdsgrupper o.a.)			1. gang			
(En ny) udsathed blandt børn og unge. Hvordan kan spejderarbejdet være svaret på spørgsmålet: Hvordan håndteres de udfordringer, som følger af at være udsat?	1. gang	2. gang				
Skab inkluderende fællesskaber: Sådan styrker I det, I er gode til og skaber bæredygtige voksenfællesskaber for alle, bl.a. mellem gruppens unge og voksne	1. gang		2. gang			
Svampene omkring os: Vi går på jagt og lærer om svampe-grupperne, deres rolle i naturen, sikker bestemmelse og aktivitetsforslag med ikke-spiselige svampe	1. gang	2. gang				
Spejderhistorien uden støv! Mærk historiens vingesus og få tips og tricks til at videregive den til dine mini- og juniorspejdere gennem lege og aktiviteter			1. gang		2. gang	
Spice dine møder og ture op med brug af elementer fra adventurespejd: Tag "wow-følelsen" fra adventureløb med til spejderne i gruppen!		1. gang			2. gang	
Start jeres egen klan: Hvordan? Er klanlivet i jeres gruppe dødt, trænger det til et frisk pust eller vil I have det sidste skub til at få startet en sej klan?		1. gang				2. gang
Urban Scouting og udnyttelse af omgivelserne: Fokus på brug af byområder i traditionelle spejderaktiviteter med hjælp af digitale værktøjer og byernes rammer	1. gang				2. gang	
Vild aktivitet: BYG og SMED på 2 TIMER! Saml en primitiv smedje af materialer, som findes overalt - og brug den!		1. gang	2. gang			
Vild aktivitet: HOW TO WIN! Lær hvordan du vinder adventurespejdløb med alle de beskidte tricks, mens du kommer gennem af noget det, adventurespejd tilbyder		1. gang	2. gang			
Vild aktivitet: KLATR TIL VEJRS i de HØJE BØGETRÆER! Prøv kræfter i højden - klatring når det er bedst - og under sikre forhold	1. gang	2. gang	3. gang			
Vild aktivitet MED RAFTER: Byg starten, mellemdelen eller toppen af dommertårnet til Fællesaktiviteten - og få samtidig tips og tricks til de store pionerprojekter!	1. gang	2. gang	3. gang			
Lørdag kl. 17:00: FÆLLES AKTIVITET for alle deltagere på eventet FOLKESKOLEDYSTEN med udfordringer, fællesskab og sjovt samvær! Du skal IKKE tilmelde dig dysten, da den er for alle deltagere. Undervejs serveres aftensmaden (indendørs), og resten af aktiviteten er vi udendørs. Der findes i Danmark en rå vildmark i folkeskolens lokaler. I timerne hersker lærernes regime og i pauserne, jungleloven. Og alligevel kommer dine spejderunger igennem hverdagen og møder op til spejdermøder og -ture. Folkeskolen er et sted for alle, og efter en lang dag med intens læring, skifter vi nyttig viden ud med leg og konkurrence. Så test dig selv: Kan du overleve en dag i dine spejders hverdags-habitat? Mød alle på "skolen" til en sjov oplevelse. Måske bliver du den hotteste folkeskolesild, den klogeste nørd eller den mest populære elevrådsformand i folkeskoledysten! Aktiviteten er for alle på eventet, og kræver ikke særlig fysisk aktivitet men bliver både sjov og lærerig. Du kan både mingle med nye mennesker og få gang i blodomløbet i de sjove, udfordrende og makrel-kaffe-åndelugtende omgivelser. Aktiviteten er for alle på eventet, og kræver ikke særlig fysisk aktivitet men bliver både sjov og lærerig. Du beder medbringe skriveredskab og papir samt tøj til at være ude - og måske en lommelygte til den sidste halve time, hvor det måske når at blive lidt mørkt.						3 timer (inklusive aftensmad)
Fredag FRA kl. 20:00 Leder- og klanhygge i Samlingsteltet, Laden, Loungen og Oasen Vi har sørget for hyggelige rammer... så det er bare at fylde dem ud! (kræver IKKE tilmelding på forhånd - og man kan gå til og fra, alt efter behag)						
Lørdag efter fællesaktiviteten Lørdagen rundes af med afslappende lederhygge og spejdersange i Laden, Loungen og Oasen, mens der i Samlingsteltet er mulighed for at give den gas på dansegulvet! (kræver IKKE tilmelding på forhånd - og man kan gå til og fra, alt efter behag)						

Bliver det til noget? JA! Med de nyeste meldinger fra regeringen kan vi holde Klan- & lederevent som planlagt – men med forholdsregler, som vi ikke kender endnu: Vi er allerede klar med større afstand i lokaler og telte samt store mængder sprit, ekstra håndvaske og fokus på overnatningsfaciliteter mv. – og så afventer vi som alle andre og tager bestik af situationen løbende.

Vil du vide mere? Tjek medlem.dds.dk • dds.dk/arrangementer • facebook.com/ddsuddannelsesmarkeder