

Adventurespejdstrategi

Formål

I DDS udviklingsplan 2009-11 er et af indsatsområderne, at DDS tilbyder Adventurespejd for de 12 til 18-årige.

Formålet med adventurespejdstrategien er at institutionalisere og udbrede Adventurespejd i DDS for at understøtte DDS Udviklingsplan og målene om øget spejdertid, medlemsvækst, og ekstern udbredelse af gode historier, der kan være med til at skærpe DDS's kommunikative profil.

Strategiske mål

Det er målet at understøtte fire indsatsområder inden for adventurespejd:

- Støtte og udvikle allerede eksisterende arrangementer så deres unikke profil og synlighed styrkes
- Stimulere øget vidensdeling og samarbejde mellem eksisterende arrangementer, herunder arbejdet med at skabe en national turnering og samlet PR-plattform
- Skabe rum og mulighed for nye tiltag og arrangementer
- Støtte grupper og divisioner i at lave adventurespejd

Disse mål forholder sig alle til tre af de overordnede mål fra DDS udviklingsplan 2009-11 om, at den øgede indsats for adventurespejd skal afføde tre effekter:

- Øget synlighed af adventurespejd på både interne og eksterne medieplatforme
- Øge den gennemsnitlige fastholdelse af spejdertiden med 3 måneder
- Generere 5% flere nye spejdere

Den primære målgruppe for tiltagene er spejdere i alderen fra 12-18 år. Der ønskes særlig fokus på den yngste del. Den sekundære målgruppe for spejdere over 18 år. Adventurespejdstrategi for Det Danske Spejderkorps

Baggrund for Adventurespejdstrategien

Mange store arrangementer, kurser og centre i DDS har stor succes med at tiltrække deltagere og det kan mærkes på spejderne når du kommer hjem fra tur, at det har været en stor oplevelse og at de brænder for spejderarbejdet. Mange spejderklubber og divisioner har ligeledes stor succes med medlemstal og succesfulde arrangementer. Fælles for mange af disse arrangementer, centre, kurser, grupper og divisioner er at de aktivt udfordrer spejderne mentalt og fysisk gennem udendørs aktiviteter. Det tiltrækker spejdere og giver synlig personlig og patruljevis udvikling. Intuitivt er der noget, der virker ved denne type af spejderarbejde der kan kaldes adventurespejd.

Tre nyere undersøgelser kan bidrage med dokumenteret viden omkring de aktive udfordringer i adventurespejd.

Den Attraktive Spejdergruppe

I 2005 udførte Copenhagen Economics for DDS undersøgelsen Den Attraktive Spejdergruppe. Den undersøgte hvad de statistisk mest succesfulde spejdergrupper, målt på medlemstal, gjorde særligt. Et særlig interessant resultat ved den statistisk dybdegående undersøgelse var, at variationen af medlemmer i en spejdergruppe kunne opdeles i ydre faktorer og indre faktorer, og at de indre faktorer vægtede 80 %. Det betyder at antallet af medlemmer i en spejdergruppe primært handlede om de ting, der sker inde i spejdergruppen – altså spejderaktiviteterne. Et andet interessant resultat var, at de attraktive spejdergrupper havde stort fokus på spejderbevægelsens værdier, friluftsliv og udeliv, samt klassiske spejderaktiviteter som hejk, pionering, orientering og lejrliv. Spejderarbejdet var klassisk, men den måde det blev udført på skaber gejst og opbakning. Undersøgelsen Den Attraktive Spejdergruppe anbefaler at bruge høje og synlige ambitioner. Det gør den fordi attraktive grupper gennemfører udfordrende aktiviteter af høj kvalitet, der vækker opmærksomhed og bryder grænser. De synlige ambitioner sætter pejlemærker for hvad der er godt spejderarbejde og skaber myter og historier i grupperne, som spejderne stolt fortæller videre i og uden for gruppen. Grupper med høje og synlige ambitioner har spejdere, der deltager i og vinder turneringer og landsdækkende arrangementer og de har spejdere, der formår at lave ting eller aktiviteter, der er komplicerede og kræver en høj grad af færdigheder.

Konklusionen er altså at attraktive spejdergrupper:

- bruger friluftsliv
- har fokus på klassiske spejderaktiviteter
- gennemfører udfordrende aktiviteter af høj kvalitet
- bryder grænser
- skaber gode historier, der fortælles videre
- udfordrer spejderne med komplicerede opgaver der kræver en høj grad af færdigheder.

Grønne Pigespejderes Foreningsdrømme

I 2009 har De Grønne Pigespejdere i samarbejde med konsulentfirmaet Red Associates undersøgt organisationens tilbud med fokus på de 10-14-årige pigespejdere. Undersøgelsens anbefalinger er i højere grad at fokusere på kerneværdier som bål og knob. Et af nøgleordene er aktive udfordringer. 3

Undersøgelse om årsager til frafald i spejderbevægelsen

I 2010 har de danske spejdere i samarbejde med Center for Ungdomsforskning undersøgt årsager til frafald blandt 11-14-årige. Metoden var kvalitativ og baseret på 75 interviews. Undersøgelsen peger på at der generelt set er fire årsager til frafald:

- Det er ikke udfordrende nok. Det er for kedeligt. Der er for lidt spejderaktivitet.
- Det er ikke givende nok at gå til spejder sammenlignet med andet. Tidsmangel.
- Vennerne falder fra.
- Det var ikke lige sagen. Manglende interesse for spejderarbejdet.

I store træk betyder dette, at hvis spejderarbejdet er udfordrende og givende, samt at vennerne bliver ved som spejder, så er det kun den sidste frafaldsårsag tilbage – manglende interesse. I undersøgelsen vurderes det, at 80 af alle frafald skyldes de første tre årsager. Hele en tredjedel af alle frafald skyldes at spejderarbejdet ikke er udfordrende nok, og det kan der heldigvis gøres noget ved.

Konklusionen af frafaldsanalysen i alderen 10-14 er:

- 33 % af frafald kan undgås ved at lave mere spændende og udfordrende spejderaktiviteter.
- 80 % af frafald kan undgås ved desuden at tilføje mere givtige elementer i spejderarbejdet og at kammerater forbliver spejdere.

Viden fra positiv psykologi

I deres arbejde med at undersøge hvordan mennesker bliver lykkelige har de to psykologer Seligman og Csikszentmihalyi beskrevet dimensioner i et lykkeligt liv: Nydelse, mening og tilfredshed. Nydelse er den fysiske tilstand af positive følelser, fx god mad og afslapning. Mening handler om at tilhøre noget større end bare sig selv og bidrage til det store og hele med sine styrker. Tilfredshed baserer sig på engagement og at opnå flowtilstand, hvor tiden forsvinder og man går i et med udfordringen ved at give sig fuldt ud. Denne tilfredshed kræver en aktiv ageren og kunnen. Flowtilstanden kan opnås når udfordringer er tilpasset evne. Det kræver både store udfordringer og en høj grad af færdigheder.

En flowtilstand er kendetegnet ved at:

- opgaverne er udfordrende og kræver kunnen
- man skal koncentrere sig
- der er klare mål
- der er øjeblikkelig feedback
- man har et dybt ubesværet engagement
- der er en følelse af kontrol

- ens oplevelse af selvet forsvinder
- tiden går i stå
- man har udviklet nogle styrker, som man oplever at bruge

Nydelse kan altså være passiv, men tilfredshed kræver en aktiv kunnen og aktivitet. Tilfredsstillelse er opbyggelse af psykologisk kapital med henblik på fremtiden. Flow markerer psykologisk vækst.

Mange krævende spejderløb er netop kendetegnet ved at skabe mulighed for at deltagerne kan opnå en flowtilstand. Det er en mærkelig tvetydighed der gør at det er fedt at deltage på fx et Alligatorløb eller et Apokalypseløb. Undervejs er det ikke nydelse, der kendetegner oplevelsen, idet det både er hårdt og udmattende. Det er til gengæld oplevelsen af tilfredshed, der giver succesoplevelsen bagefter, når man har fuldført og klaret sig godt. Det betyder at der har været aktive udfordringer, der passer til ens færdigheder og evner, der har været klare mål, og man har fået øjeblikkelig feedback. Godt adventurespejd giver deltagerne tilfredsstillelse og mulighed for at opnå flow gennem passende udfordringer i forhold til evner.

Hvad karakteriserer godt adventurespejd?

I løbet af forsommeren blev der afholdt to Adventurespejd Summits, hvor vi inviterede interesserede spejdere fra hele landet til København og Århus for at sætte ord på, hvad de forstod ved adventurespejd. Og hvilken fantastisk energi og passion der blev lagt for dagen. Vi satte fokus på, hvordan der bliver arbejdet med adventurespejd i dag, hvilke tiltag der skal til for at udvikle dette yderligere, og hvordan vi kan blive bedre til at kommunikere omkring disse aktiviteter. Det er samtalerne fra disse to Summits, der udgør platformen for de følgende refleksioner og tanker.

Udfordringer

Adventurespejd udfordrer – både fysisk og mentalt.

Adventurespejd kan både handle om udfordringer for individet og fællesskabet. Det enkelte individ bliver udfordret, men skal løse udfordringerne i fællesskabet, hvor man indgår i relationer med forskellige typer mennesker med forskellige evner og forcer. Fællesskabet er med til at løfte udfordringsniveauet, ved at individet presser sig selv mere i fællesskabets ramme. I det gode adventurespejd bliver den enkelte bliver nødt til momentvis at yde over evne, da alle i patruljen eller sjakket skal bidrage for at gruppen kan yde det optimale.

Adventurespejd er en actionfyldt og kondenseret udgave af spejderarbejdet. Det er ikke nødvendigvis noget for alle. Det er ikke et mål i sig selv, at det er tilgængeligt for alle, men det skal inspirere alle spejdere og give dem mod på at udfordre dem selv, hvor de nu er.

Udfordringer og niveau kan være svære størrelser at arbejde med, men én let tilgængelig metode er at snakke om komfortzoner. Indenfor bl.a. bjergbestigning og klatring snakker man bl.a. om de tre forskellige zoner du kan befinde dig i:

GRØN ZONE: Komfortzonen hvor du er komfortabel med dine opgaver, og du ikke føler dig stresset.

GUL ZONE: Du befinder dig i den gule zone, når du bliver udsat for udfordringer eller opgaver som presser dig - men du stadig godt kan håndtere. Det er her vi udvikler os, og derfor er det godt at komme ud i den gule zone.

RØD ZONE: Den røde zone er der, hvor du bliver udsat for udfordringer eller opgaver som ligger meget langt fra din komfortzone. Ryger du ud i den røde zone, bliver du så stresset, at du ikke handler optimalt, og det er derfor ikke hensigtsmæssigt at befinde sig i denne zone.

Når du arbejder med situationer, som er i den gule zone, vil de stille og roligt blive mere vant for dig, og komme ind i den grønne zone. Derved vil situationer som før var i den røde zone, nu være i den gule zone. På den måde flytter man hele tiden sine grænser.

Godt adventurespejd skal være med til at flytte grænser og dermed udvide den grønne og gule zone - både for individ og fællesskab.

Den særlige ingrediens

Men udfordringer gør det ikke alene. Adventurespejd bygger på passion og gejst.

De tilbagevendende løb og arrangementer skaber eksempelvis en verden med sit eget sprog som referenceramme. Ved at opleve og lære det særlige sprog der skabes om tilbagevendende løb og arrangementer, kan man komme dybere ind i oplevelserne. Adventurespejd skaber skrøner og et særligt fællesskab, man gerne vil være en del af. Dette element er vigtigt, da det kan være med til at fastholde spejderne i længere tid og dermed øge spejdertiden.

Konkurrenceelementet kan bruges som redskab til at motivere til at gøre en ekstra indsats. Det er med til at stimulere historiefortællingerne om de fælles

oplevelser. Konkurrenceelementet gør også opgaven tydeligere, og når opgaven er tydelig, og der er feedback med det samme, så kan man lettere komme i flow.

Adventurespejd indeholder elementer man ikke behersker med det samme. Man kan blive ved med at gå på oplevelse i det, udvikle sig og blive bedre. Naturen er derfor også en god ramme, fordi den altid ændrer sig – også vejret – og skaber dermed nye og varierede udfordringer. På samme måde kan natten også bruges som en spændende ramme, der kan rykke den enkeltes komfortzone.

I adventurespejd kan man fare vild. Både i bogstavelig og overført betydning. Orientering gennem ukendt terræn – både på kortet og i form af nye ukendte opgaver – er en god måde at skabe udfordrende, unikke og udviklende oplevelser.

Fanatasiramme og form

Et tredje vigtigt element i adventurespejd er at skabe en ramme, der får tankerne væk fra hverdagen. Der er fokus på de overraskende elementer. Det er ukendte. Fantasirammer kan være en god og effektiv måde at opnå dette på. Det kan kræve tid at arbejde med en effektiv fantasiramme. Derfor kan det bl.a. være vanskeligt at opnå på et almindeligt patruljemøde på 2 timer, hvor det første kvarter går med at folk kommer, dernæst intro til aktiviteten, selve aktiviteten, afrunding, oprydning og farvel. I stedet kan adventurespejd arbejde med andre tidsintervaller end de ugentlige møder. Møderne kan være en oplagt ramme for forberedelse og træning af færdigheder.

Adventurespejd er hele forløb. Det er ikke enkeltstående aktiviteter, men en sammenhængende ramme, hvor man bruger sine færdigheder og udfordres på disse. På den måde giver det pludselig mening med alle de tilegnede spejderfærdigheder og de relationer, man har bygget op i patruljen. Det er kulminationen eller forløsningen på det spejderarbejde man har tilegnet sig på f.eks. møder og kurser.

I modsætning til fx faste lejre er adventurespejd ofte præget af et mere lineært forløb. De lineære løb, hvor man bevæger sig, lægger op til at skabe en narrativ eller fortælling om, hvad man har været igennem. Godt planlagt adventurespejd giver rammer, der kan skabe mange forskellige fortællinger.

Gode fælles historier skaber et unikt fællesskab, som man har lyst til at være en del af. Det flytter fokus i spejderarbejdet væk fra enkelte aktiviteter og hen på hele forløb.

Godt adventurespejd kræver ikke nødvendigvis særligt grej. Det behøver heller ikke at indeholde de typiske adventure race discipliner som mountainbike, kajak, osv. Men langt det meste vil indeholde bevægelse gennem terræn og orientering.

Spejdermetoden og Adventurespejd

Godt Adventurespejd anvender spejdermetoden, og kan sætte flere af dens pinde på dagsordenen. Det skaber oplevelser, det er friluftsliv, det baserer sig på patruljearbejde, man udvikler sig gennem Learning-by-doing, det handler om udfordrende aktiviteter og anvendelse af færdigheder, og man bliver kastet ud i situationer der kræver at patruljens medlemmer tager ansvar og medbestemmelse i at løse udfordringerne.

Godt Adventurespejd er værdibaseret og handler om at udvikle patruljens medlemmer i fællesskab. Det bygger på kammeratskab, ansvar, udfordringer og ikke mindst masser af sjov.

Adventurespejd er altså godt spejderarbejde efter spejdermetoden. Men det udfylder ikke spejdermetodens dele lige meget, ligesom det ofte ikke indeholder elementer fra alle tre 7 spejderprincipper. Der er derfor meget andet godt spejderarbejde. Adventurespejd er ikke det eneste gode spejderarbejde, det er blot et bud på en del af det.

Kommunikation og formidling

Adventurespejd byder på nogle unikke muligheder for stærk kommunikation - både internt og eksternt. De enkelte løb og arrangementer har dog typisk svært ved at løfte den kommunikative opgave under afviklingen, da kræfterne, helt naturligt, bliver brugt på at skabe den bedste oplevelse for spejderne. Derfor er en typisk situation, at man efter løbet eller arrangementet står med et materiale, der både visuelt og tekstuel, kan være svært at bruge. Derfor er det et klart mål, at understøtte muligheden for bedre kommunikativ udnyttelse af de fantastiske adventurespejd-oplevelser der findes landet over. I vores arbejde er det et klart mål at arbejde med tre elementer:

- Understøtte det enkelte arrangements muligheder for at dække begivenheden
- Skabe gode rammer for at DDS kommunikation kan udvikle og skærpe deres formidling
- Iværksætte projekter hvor professionelle kommunikatører - både visuelle og tekstuelle - kan være med til at udnytte og forløse det kæmpe potentiale der ligger for at kommunikere de unikke oplevelser. Dette skal både have blik for at stimulere den interne udvikling og historiefortælling, samtidig med, at den eksterne synlighed og profil skærpes.

Implementering af Adventurespejdstrategien

Institutionalisering af en idé ske gennem tre trin:

Først skal idéen gøres til et objekt, derefter skal objektet gøres til handling, til slut skal handlingen gentages. Målet med institutionaliseringen er at gøre et abstrakt koncept til konkrete handlinger.

Adventurespejd er sprogligt en ny idé, der er indført sammen med DDS Udviklingsplan 2009-11. Dette betyder at hvis vi gerne vil skabe mere adventurespejd, så er her en model til hvordan det kan gøres til konkrete handlinger.

Idé til objekt

Medio juni 2010 blev der afholdt to adventurespejd summits med det formål at samle de bedste erfaringer om adventurespejd, konkretisere idéen og give de begejstrede deltagere mod på at skabe mere adventurespejd. Et af formålene med de to summits var således at gøre idéen til objekt. Et objekt kan fx være en beskrivelse, billedliggørelse eller model. Planen er at have en varieret palette af beskrivelser, så mange typer af adventurespejd bliver indfanget. Dermed kan det appellere til mange målgrupper og give anerkendelse til mange af de forskellige mennesker der allerede skaber adventurespejd.

Objekt til handling

Det næste trin handler om at gøre objektet til handlinger. Et nøgleord her er kommunikation. Allerede på de to adventurespejd summits blev det initieret aktiviteter, der bliver omdannet til konkrete handlinger. Ligesom denne strategi til slut giver et bud på hvilke handlinger der skal igangsættes.

Gentagelse af handlinger

Det sidste trin handler om en organisatorisk forankring, der sikrer at det også på langt sigt bliver skabt et arbejde med adventurespejd.

Aktiviteter der skal implementere strategien

Aktiviteterne kan opdeles i to dele, støtte og udvikling af det eksisterende og skabelse af nyt.

Støtte og udvikle det der er

1. Platform for eksisterende løb og arrangementer
 - Liga
 - Vidensdeling
2. Kommunikation – fælles visuelt udtryk.
3. Mere/bedre adventure på centre
4. Grupper og Divisioners adventurespejd

- Uddannelsesmarked – modul i at planlægge adventureløb (evt. for begyndere og øvede)
- Webinar om planlægning af adventurespejd – Video.
- Videndeling af gode manuskripter
- Forum/AdventureWiki
- Guide: Hvordan man tager på løb

Skabe nyt

1. Undersøge udbud/efterspørgsel. Evt. skabe flere løbspladser.
2. Gøre det let at arrangere et nyt adventureløb. Gøre det let at kommunikere til nye deltagere.
3. Ekstern PR
 - Råbånd (videomateriale)
 - Foto
 - Featureartikler og interviews

Adventuresummits

En centralt opsamlings- og formidlingsmetode vil være at afholde summits med forskellige temaer. Til flere af disse vil der blive inviteret eksterne eksperter ind til at dele ud af deres erfaringer og igangsætte dialoger. Temaer kan være:

Adventureligaen. Hvad er en god rute. Flow. Komfortzoner. Fantasirammer (rollespils dungeon master). Spildesign. Fysisk pres. Gode aktiviteter på poster. Etc.

Den efterfølgende formidling af disse summits tænkes som optagelse af video af oplægget, samt indskrivning undervejs i en Adventurespejd-wiki til opsamling af erfaringer og pointer fra debatterne. Denne wiki kan løbende blive opdateret.