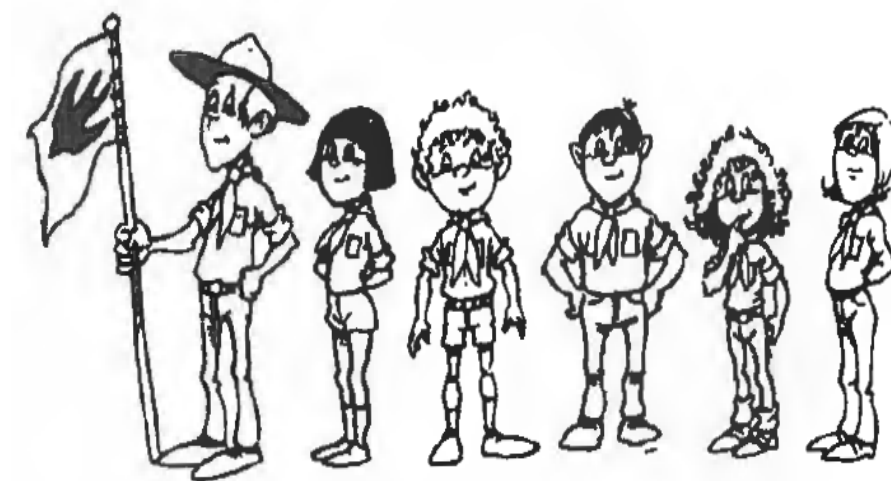


Den røde tråd



Hvorfor og hvordan spejder?

Der er "lånt" tekst fra:

www.metaanalyse-web 30/11-2017

DDS Grundlov

En, to, tre, ti intelligenser; 1. udgave 2012; Ib Goldbach

kilde <https://paatoppen.silkeborg.dk> › Kaersgaard

Færdigpakkede forløb til minier (DDS hjemmeside)

<https://dds.dk/artikel/learning-by-playing>

https://dds.dk/sites/default/files/2017-02/AktiviteterTropsspejdere_small.pdf

<https://dds.dk/artikel/attraktive-aktiviteter-for-junior-spejderne>

Don Juul Madsen

Første udgave 2022

Forord:

Denne håndbog er tiltænkt lederne og bestyrelsen i spejdergruppen, den skal ses som et oplæg til diskussion om hvilke kompetencer som gruppens spejder skal have i de forskellige grene.

Der er mange måder at være spejder på og denne håndbog vil prøve at belyse nogle af disse, så det er muligt for lederne og bestyrelsen i gruppen at få den "røde Tråd" i spejderarbejdet i gruppen.

Hvorfor have en rød tråd i gruppens spejderarbejde. Det korte svar er at det har I allerede, I er bare ikke opmærksomme på det. Den røde tråd findes allerede som en del af den måde som det nuværende duelighedsmærke system er opbygget på.

F.eks. færdighedsmærket **Kniv** findes kun i Mikro grenen, i mini grenen kan du kun tage færdighedsmærket **Sav** og i junior grenen finder du kun færdighedsmærket **Økse**.

Der er derfor et behov for at lederne i Mikro grenen planlægger efter at spejderne kan nå at få kniv mærket imens de er Mikro spejder. Minilederne skal sikre at minispejderne når at tage sav mærket og juniorlederne skal sikre at juniorspejderne når at få taget økse mærket. Der er altså et behov for at der er en rød tråd i mellem hvad lederne laver i de forskellige grene, for at spejderne når at kunne tage "sikkerhedsmærkerne" (kniv, sav, økse og bål).

En anden vigtig grund til at have en rød tråd i gennem gruppens forskellige grene, er at spejderne oplever et mindre spring i måden som spejderlivet er på i de forskellige grene. Jeg tror, at de fleste ledere har oplevet, at der rykke en masse spejder op til ens gren, og så går der 4 måneder og så er halvdelen væk, fordi spejderne ikke kan "lide" den måden som spejderlivet er på, efter at de er rykke op.

En mere glidende overgang (den røde tråd) er med til, at man ikke skræmmer spejderne væk.

Hvis du vælger at læse videre, så vil dette hæfte prøve, at føre dig igennem temaet "den røde tråd".

Indhold

Forord:.....	2
Hvorfor ”den røde tråd”?	5
Et spejderliv skal:.....	6
Type af spejder	7
Spejdertyper og faglighed	15
Spejder typer (faglighed og parathed)	15
Faglighed og parathed skemaet	15
Hvordan gør man en spejder mental parat, til at modtage den nødvendige spejder faglighed?	17
Metoder som bliver benyttet:.....	17
Hvis jeg ikke ved hvilken type leder som jeg er?.....	21
Redskaber	21
De fire felter i skemaet	22
Hvad skal en spejder kunne?	25
Spejderloven.....	25
Spejderværdier:	25
Spejderfærdigheder delt op på de 4 spejderværdier	26
Gruppens valg:.....	43
Spejderkompetencer	45
Hvilken faglighed skal en spejder have?	45
Traditionelle spejderfærdigheder:	45
Personlige færdigheder:	45
Mærker og kompetencer	46
Bloomens taksonomi model.....	46
Knob og knuder:	46
Liste over mærker (DDS)	50
Mærker i de forskellige grene	50
Mikrospejder	50
Minispejder	50
Juniorspejder	51
Tropsspejder.....	51
Klanspejder/senior	52
Hvilken sammenhæng er der mellem de forskellige mærker?	52
Hvilke kompetencer giver de forskellige duelighedsbevis	53
Patruljen og kompetencer.....	101

Hvilke er de vigtigste evner hos en spejder, hvis de skal få en høj spejderfaglighed?	101
Hvordan skal jeg planlægge mine møder så spejderne får mest ud af dem?	104
De 7 Intelligenser	104
De 7 (8) Intelligenser og læringsstile	104
Interpersonel intelligens, eller social intelligens	104
Musikalsk intelligens	106
Intrapersonel intelligens eller personlig intelligens	108
Sproglig intelligens	110
Kropslig/kinæstetisk intelligens	111
Logisk-matematisk intelligens	112
Visuel-rumlig intelligens	113
Den naturalistiske intelligens (den 8 intelligens)	114
Oversigt over de 8 intelligenser	116
Brugen af de 8 intelligenser i dit spejderarbejde	118
Lidt om sociale kompetencer:	122
Sociale kompetencer er blandet andet evnen til at:	122
Sociale færdigheder	122
Hvordan sikre vi, som gruppe, at spejderne får Sociale kompetencer /færdigheder?	123
Her følger en række pædagogiske fif for de 6-10 årige, som er taget fra Lederbogen.	124
Junior spejderne	127
Tropsspejderene:	129
Skal junior og trop spejder lege?	131
Spejderlederen	132
Udskrivende regler som enhver gruppe bør have skrevet ned	132
Hvad har spejderne brug for?	134
Hvordan komme vi som ledere i gang?	135
Bilag:	136
Eksempel på en dagsplan på lejre:	136
Ugeplan på lejre:	137
Patruljeudstyr hvad er det	138

Hvorfor "den røde tråd"?

Der er en klar tendens i de rapporter, som omhandler det attraktive spejderarbejde, at det er vigtigt (for unge såvel som voksne), at der er en rød tråd og progression til spejder (DDS, 2017), (Wilke, 2016), (CEFU, 2010), (Red Associate, 2008) (Copenhagen Economics 1, 2006). Rapporterne peger på, at spejderne gerne vil lære nyt og blive udfordret. De færdigheder, som spejderne lærer, som små skal ligge til grund for de aktiviteter, spejderne laver, når de bliver ældre, men samtidig blive ved med at udfordre og overraske (CEFU, 2010).

Med andre ord skal aktiviteterne udfordre spejdernes færdigheder og modenhed. For at undgå frafald ved oprykning er det vigtigt at undgå store skift i forhold til fx aktivitetstyper og nye ledere (CEFU, 2010). Altså at der er en "rød tråd" i spejdergruppen. Flere af analyserne peger også på, at man skal kunne specialisere sig til spejder, og samtidig er det afgørende at undgå ensformige aktiviteter og mange gentagelser (Wilke, 2016), (CEFU, 2010), (Red Associate, 2008).

Undersøgelsen De grønne pigespejdere – på vej mod nye lederroller, stærke netværk og store udfordringer peger endvidere på, at spejder skal være noget andet end SFO'en, og at bredden i aktiviteter kan være en udfordring i forhold til at have en klar aktivitetsprofil med friluftsliv i centrum (2010). I forhold til at skabe progression peger Målgruppeanalyse af børn og unge 11-22 år (2016) og De grønne pigespejdere – på vej mod nye lederroller, stærke netværk og store udfordringer (2008) på, at spejdergrupperne skal lave aktiviteter, der lægger op til selvstændighed og personlig udvikling værende aktiviteter, hvor spejderne oplever at udfordre og flytte egne grænser. Der er en stolthed i forbindelse med at lykkes (Wilke, 2016), og det er fedt at overvinde sig selv, samtidig skaber de delte oplevelser fællesskab (Red Associate, 2008).

Det er således vigtigt, at der både er en rød tråd og progression i aktiviteterne og ledelsestilgangen gennem et spejderliv. Spejderne skal løbende udfordres, men på en måde, hvor aktiviteter og færdigheder bygger oven på hinanden.

[kilde:metaanalyse-web 30/11-2017]

Et spejderliv skal:

- Være udfordrende og være fuld af overraskelser.
- Udfordre spejdernes færdigheder og modenhed.
- Rykke spejdernes nysgerrighed.
- Lægger op til selvstændighed og personlig udvikling.
- Flytte spejderens grænser.
- Have aktiviteter og færdigheder bygger oven på hinanden.
- Være fri for "for mange" gentagelser.
- Være noget andet end SFO'en.
- Være at kunne specialisere sig som spejder.
- Have en klar aktivitetsprofil med friluftsliv i centrum.
- Naturen skal være en tydelig del af spejderaktiviteterne.
- At der er en "rød tråd" i mellem de forskellige grene i gruppen.
- Indeholde patruljearbejdet og at spejder lære af andre spejder.
- Venskaber på tværs af sociale barrierer.



Type af spejder

Der findes mange forskellige måder som børn og unge kan være spejder på. Dette afsnit vil oplist nogle af de forskellige spejdermæssige arketyper. Disse typer er i dette afsnit blevet meget karikeret for at gøre dem meget tydelige. De er ikke skrevet op i nogle særlig rækkefølge, ud over at det var i den rækkefølge som jeg skrev dem op i.

- Adventure spejderen
- Traditionel spejderen
- Kaffe/kage spejderen
- Weekend spejderen
- Center spejderen
- Møde spejderen
- Det- er-mor-eller-far-som-ønsker-at-jeg-skal-være-spejder spejderen.
- Mærke spejderen.

Her nedenfor har jeg prøvet at beskrive de forskellige typer.

Aventure spejder

Adventure spejder er en spejdertype som ikke kan få nok af aventureløb, og det er muligheden for at deltage i, og vinde aventureløb som er altafgørende for hvilke spejderfærdigheder som der trænes i på spejdermøderne. Det er aventureløb som sætter dagsorden på møderne. Det kan ikke blive vildt nok.

Spejdermøderne er ikke andet end forberedelse til det næste aventureløb. Det er kun de emner og spejderfærdigheder som kan give dem en fordel på det næste aventureløb som der er fokus på.

Fordele

- Kan og vil.
- Er i det store hele selvkørende.
- Stærk patrulje sammenhold.
- Meget aktive.
- Meget ude.

Ulemper

- Lederen skal have et højt spejdervidensniveau.
- Kan være svære at få til at lave spejder ting som ikke skal bruges på et aventurløb.
- Kræver en opdateret kalender.
- Ekskluderende, for de spejder som ikke er "gode" nok.

Hvad skal jeg gøre som ledere

- Sendt dem ud på så mange løb som muligt.
- Giv dem den viden som skal til for at de kan gennemføre adventure løbene.
- Sendt du ud på forskellige løb, så vil de også skulle lære forskellige spejderfærdigheder
- Giv dem udfordringer.

Traditionel spejder

Traditionel spejder benytter spejdermøderne til at træne de traditionel spejderfærdigheder, møder bliver blandet brugt på små o-løb, kodeløb, bygge med rafter osv. Den traditionel spejder deltager i hele paletten af spejderløb, også den som kun er for sjov. Den traditionel spejder går ikke til, men er spejder.

Spejdermøderne er en blanding af træning af færdigheder, små opgaveløb og turer ud i naturen. Spejderne vil arbejde med det hele, men pas på at de ikke kommer til at kede sig.

Fordele	Ulemper	Hvad skal jeg gøre som ledere
• Kan og vil. • Er i det store hele selvkørende. • Middel stærk patrulje sammenhold. • Inkluderende alle bidrager til patruljen. • Vil ud og se verden. • Er aktiv og meget ude.	• Lederen skal have et mellemhøjt spejdervidensniveau. • Lederen skal bruge meget tid på planlægning af turer og spejderløb. • Kræver udfordringer til de ugentlige møder og på de turer som de deltager i	• Sendt dem ud på tur eller spejderløb. • Giv dem den viden som skal til for at de kan gennemføre deres turer • Giv dem forskellige udfordringer, kanotur, cykeltur og så mange spejderløb som der er plads til i kalenderen

Husk at få dem til at mødes med andre spejder, så de kan skabe venskaber på tværs af alder, grupper og korps.

Kaffe/kage spejder

Kaffe/kage spejder er den spejder som heller vil sidde inde i spejderhytten og hygge sig med kage og en kop varm kaffe/te eller kakao. Det med at sove udenfor, løbe natløb eller bygge i rafter er ikke rigtigt noget for denne spejder. Et spejdermøde har ikke været et rigtigt spejdermøde hvis der ikke har været kage og noget varmt at drikke. Kaffe/kage spejder er social og ønsker bare at kunne være sammen med de andre spejdervenner.

Spejdermøderne foregår ofte inde i et patruljerum eller ude ved bålet, spejderne er ikke glade for at der kommer for meget spejderopgaver, så som at skulle slå et telt op, eller lære at binde 20 knob

Fordele	Ulemper	Hvad skal jeg gøre som ledere
• Kræver ikke noget særligt (ud over kaffe og kage). • Ingen "spejderviden" hos lederne er nødvendig.	• Vil ikke rigtigt noget. • Svære at få ud på tur eller ud på løb. • Tingene må ikke være for kompliceret eller tage for lang tid. (alt skal helst kunne laves med en kop Kakao i hånden). • Vil heller hygge end at tage på løb.	• Holde spejderne i ilden, så det ikke hele tiden er kaffe/kage. • Hold spejderopgaverne korte og overskuelige, så der er tid til hygge.

Weekend spejderen

For weekend spejderen er det ikke de ugentlige møder eller spejderløb som er det vigtigste. Det weekend turene som det hele handler om. Det behøver ikke at være en 50 km vandre tur. Det kan lige så godt være en tur ud til den nærmeste teltplads. For denne spejder har det ingen betydning om man tager ud og vandre, eller en weekend tur i kano. Det vigtigste er at kommer ud og oplever eller sove i naturen. Det er spejdervenskabet og naturen som binder dem sammen og det er det som de nyder.

Spejdermøderne bruges til at snakke om den sidste tur og planlægning af den næste tur. Som spejderleder er det din opgave at sørge for at der bliver lagt nogle spejderaktiviteter ind i de forskellige weekendture, som f.eks. at de skal bygge deres egen bivuak (presning- eller granbivuak)

Fordele	Ulemper	Hvad skal jeg gøre som ledere
• Nemme at få ud i naturen • Nemt at planlægge møder.	• Alt handler kun om den næste tur eller løb • Der er meget planlægning for lederne (især i de yngste grene). • Svært at holde dem i gang på de ugelige møder.	• Prøv at give dem oplevelser som ikke altid sker i weekenderne. • Lav løb weekender med spejder fra andre grupper.

Pas på at weekendturene ikke bliver vildere og vildere.

Center spejderen

Centerspejder er den gruppe af spejder som vælger at blive centermedarbejder når de fylder 16 år. Centerspejder er spejder som vælger at få et spejderfællesskab sammen med andre spejder, med et center som samlingspunkt i stedet for deres egen gruppe. Det er spejderne på de forskellige center som gør det muligt for din gruppe at kunne ud på et spejdercenter og få en masse gode oplevelser. Hvert spejdercenter er forskelligt, så der er mange måder at være center spejder på. Hvis du har lyst til at blive centerspejder, så kontakt dit lokale spejdercenter og hør hvilke muligheder som de kan tilbyde.

Centerspejderne er kendetegnet ved, at de vil have et større spejderfælledsskab end den som deres egen gruppe kan tilbyde, samt at de gerne vil lave spejderaktiviteter for andre.

Fordele

- Finder et fællesskab uden for deres normale gruppe.
- Gruppen får en kontakt i det lokale spejdercenter.
- Centerspejderen får et større netværk og en bredere viden som gruppen kan udnytte.

Ulemper

- Centerspejder kan fjerne tid og fokus fra deres normale gruppe.

Hvad skal jeg gøre som Gruppeledere

- Giv dem mulighed for at udvikle sig som spejder.
- Brug dem aktivt, når gruppen har brug for noget på spejdercenteret.

Vær ikke bange for at sende dine store spejder ud for at blive centerspejder, de får udvidet deres netværk og får adgang til nye ideer som kan bruges i gruppen.

Møde spejderen

Møde spejderen er en type af spejder, som ikke sætter nogle særlige krav til spejderiet uden for de ugentlige spejdermøder. "De er ikke spejder, men de går til spejder"

Det er de ugentlige spejdermøder som spejderen kommer for, spejdertur og spejderløb er ikke vigtige, men det er den ugentlige spejdermøde, hvor man kan mødes vennerne. Mødespejderne kan være vanskelig, at lokke ud og væk fra hyttens trygge rammer. Mødespejderne har et frirum, imens de er til spejder. De oplever, at der ikke er de samme krav til, at de skal være perfekte/gode til at være spejder, som de måske oplever når de går til håndbold, foldbold, gymnastik, musik osv. Dette betyder at de kan få lov til at lege/være sig selv. Betyder også at man som spejderledere også skal passe på at ligge et (for stort) pres på dem (så de får følelsen at de også her skal være perfekte).

Som spejderleder skal du have fokus på, at det er ok at fejle, og at man lærer mest ved ikke at finde den rigtige løsning første gang.

Fordele	Ulemper	Hvad skal jeg gøre som Gruppeledere
• Nemt at planlægge møder. • Ingen "spejderviden" hos lederne er nødvendig. • Stor fremmøde på de ugentlige møder.	• Svært at ikke komme til at sætte krav. • "for meget leg og for lidt spejder". • Meget støj og "kaos" til spejdermøderne. • Man er der fordi spejder er et fri rum, og ikke fordi man "vil være spejder"	• Øv dig i at give spejderne plads til at være sig selv (lege). • Giv spejderne færdigheder – lidt af gangen – giv dem masser af tid. • Giv dem muligheden for at fejle, og at det er helt ok at fejle.

Lad værd med at være alt for ambitiøs for dine spejder vegne, lad dem tage et skridt ad gangen.

Det- er-mor-eller-far-som-ønsker-at-jeg-skal-være-spejder spejderen.

Det- er-mor-eller-far-som-ønsker-at-jeg-skal-være-spejder spejderen findes og er en problematisk spejder at have med at gøre, da de ofte vil sætte spørgsmål ved de forskellige ting som der skal foregå på spejdermøder. Du vil som spejderleder blive mødt at spørgsmål så som – Behøver vi at lave det, hvorfor skal vi lave det, det gider jeg ikke at lave, jeg vil ikke. Det er sjældent at de vil komme med et forslag til noget andet som de vil lave i stedet for. De er blevet sendt til spejder at deres forælder, det er ikke noget som de selv har valgt, og de er derfor ikke motiveret til at gå ind i spejder fællesskabet.

Som spejderleder skal du være opmærksom på, at de ikke kommer til at ødelægge det for de andre (ved at være negative/ Rasmus modsat). Brug spejdernes interesser til at undgå at de laver uro.

Fordele

- En mulighed for at gøre dem interesseret i spejderlivet.
- Kan gøre dem interesseret i at indgå i et fællesskab.

Ulemper

- Vil ikke noget.
- Har ikke lyst til noget.
- Kan ødelægge det for de andre.
- Meget støj og "kaos" til spejdermøderne.
- Rasmus modsat.

Hvad skal jeg gøre som Gruppeledere

- Små skridt, prøv at vække deres lyst til oplevelser.
- Finde noget som de brænder for, og brug det til at få dem til at interessere sig for spejderlevet.

Mærkespejderen.

Mærkespejderen har et mål, og det er at få så mange mærker på uniformen som overhoved muligt, om det er sove-ude-i-et-år, øksemærket eller roulade mærket har ingen betydning, bare det kan komme på uniformen. Mærkespejderen gå gerne 5, 10, 15, 20 eller 50 kilometer, bare de kan få et mærke for det. Længere mærkeforløb på møderen er ikke noget for dem da de jo kunne have taget dobbelt så mange mærker i stedet for, hvis man valgte nogle mærker med et kortere forløbstid.

Fordele

- Stor lyst til at lave noget (mærke).
- kan være selvkørende

Ulemper

- Lysten til en ting er der kun ind til de har fået mærket.
- Har ikke lyst til at lære noget til bunds, det giver jo ikke et mærke.
- Der skal bruges mange resurser til at gennemføre så mange mærker (penge /tid).
- Mærket er det eneste mål.

Hvad skal jeg gøre som spejderledere

- Sikre at der kommer en helhed i spejderarbejdet.
- At de også gør ting uden at de få et mærke – at have det sjovt kan også være et "mærke".
- Giv dem tid og resurser til at tage mærker.

Konklusion på de forskellige typer af spejder:

Husk at der er mange måder, som man har lyst til at være spejder på, og at der skal være plads til alle.

Du skal som ledere være opmærksom på, hvilken type af spejder som du har, da de forskellige typer af spejder "kræver" forskellige måder at lave møderne på.

Husk på, at spejderne aldrig er en "type" af spejder, og at spejderne kan skifte type i løbet af deres spejderliv. Det er vigtigt at lederne og gruppen prøver at flytte spejderene i den retning som gruppen har besluttet. Men gør det små skridt, eller risikere I at skræmme spejderne væk.

Spejdertyper og faglighed

Hvad kan de forskellige typer af spejder og hvad vil de. Hvordan skal man planlægge møderne. Hvilke faglighed har de?

Det skal vi kigge lidt nærmere på i dette afsnit.

Spejder typer (faglighed og parathed)

Vi har tidligere kigge på de forskellige arketyper af spejder, men hvor klar er den enkelte spejder? Hvilken faglighed har spejderen og hvor klar er spejderen til at bruge den faglighed som spejderen har, herunder at få en ny faglighed.

Her nedenfor er der et skema over faglighed og mental parathed.

Skemaet er opdelt i 4 felter, og i hvert af felterne er der sat en arketype ind, som I måske kender.

Beskrivelse af de ord som benyttes i skemaet

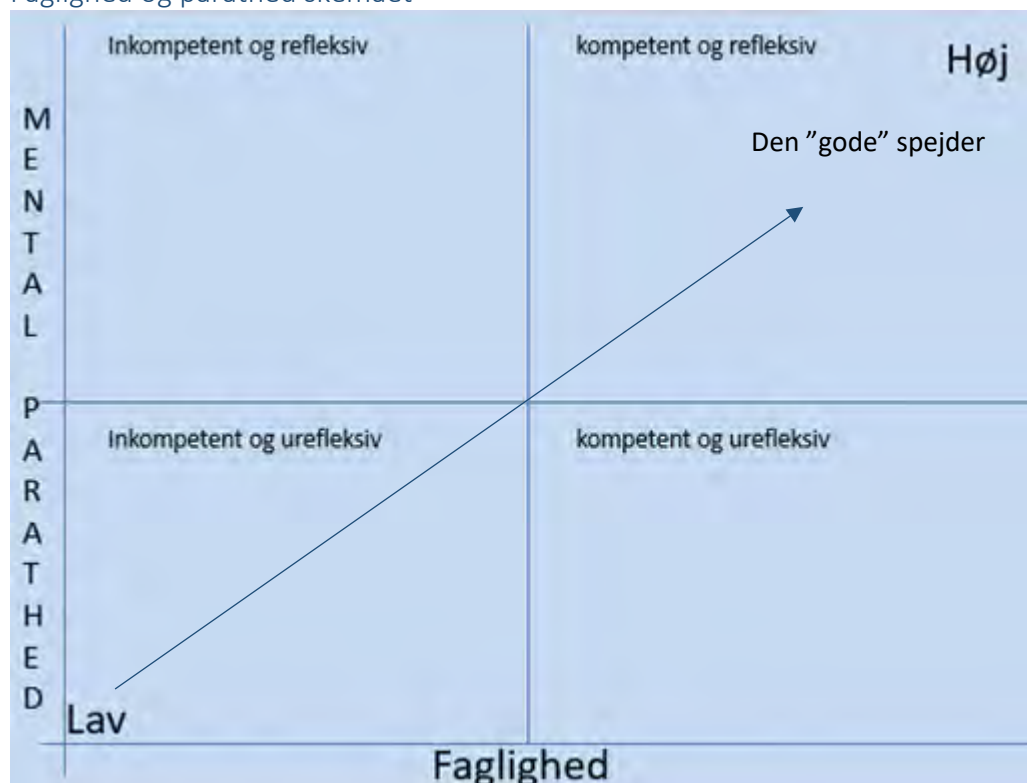
Refleksiv/urefleksiv – hvor eftertænksomt/ overvejende vi er, i henhold til et givende fænomen, situation og/eller opgave.

Kompetent/ inkompetent - er, hvor god/dårlig vi er til at udføre en specifik opgave.

Faglighed - forstås som graden af opfyldelse af de spejdermæssige færdigheders mål, det vil sige videns-, kompetence- og dannelsesmålene i spejderloven og spejderværdierne.

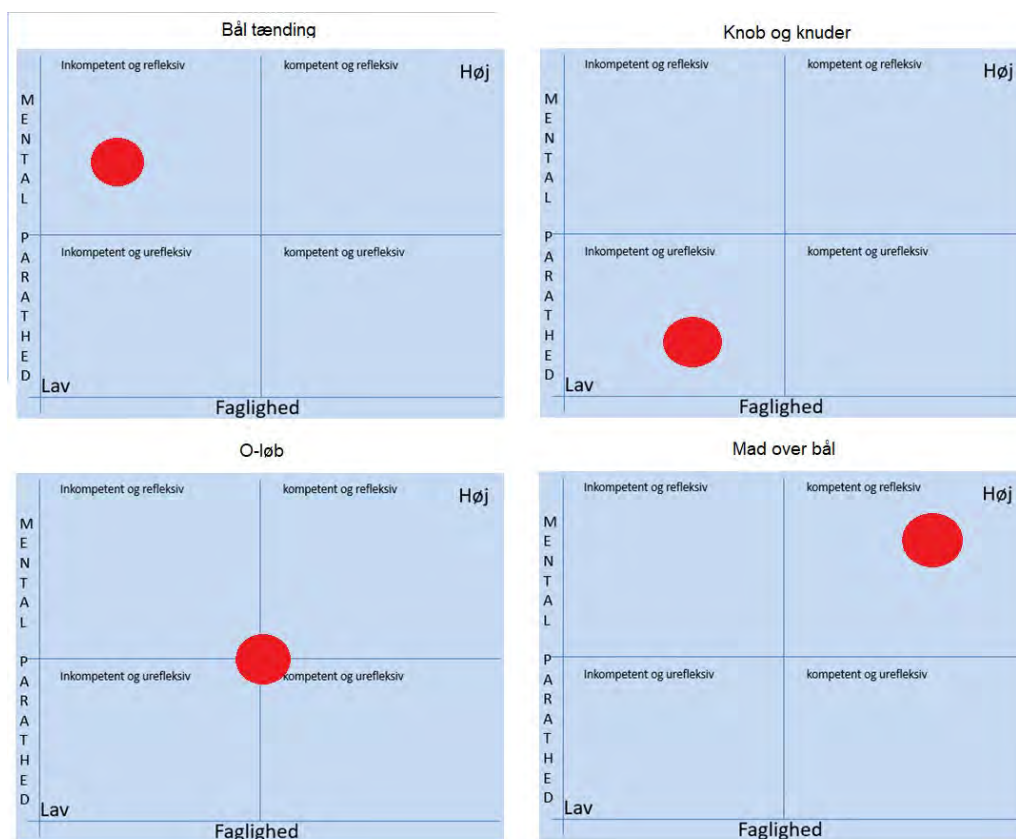
Mental parathed – handler om, hvor opmærksom, fokuseret og klar til nye fænomen, situation og/eller opgave, vi er.

Faglighed og parathed skemaet



Spejderne skal "helst" ende oppe i firekanten som hedder kompetent og refleksiv, med en høj mental parathed og en stor spejder faglighed.

Det er sjældent, at en spejder altid er kompetent, refleksiv og med en høj parathed og høj faglighed. En spejder vil have perioder hvor den mentale parathed er lav og områder hvor der er et hul i spejderfagligheden. Så i virkeligheden er det ikke et skema pr spejder, men et hav af skemaer. Her nedenfor er der lavet et tænkt eksempel over hvordan en spejder kunne placeres i skemaet, ud fra 4 spejder færdigheder.



Dette tænkte eksempel er lavet for at illustrere at du godt kan have en spejder som overordnet ligger i feltet med høj faglighed og høj mental parathed, men som har nogle områder, hvor spejderen enten ikke har den nødvendige faglighed eller lyst til (mental parathed).

Det er din opgave som spejderledere at finde de områder i spejdernes spejderfaglighed som trænger til et løft. Dette kan først ske, når spejderne er mental parat til det.

Hvordan gør man en spejder mental parat, til at modtage den nødvendige spejder faglighed?

Det er ikke et let spørgsmål at svare på, men jeg vil gøre et forsøg.

Hvornår er et barn mental parat til at gå i skole. Det korte svar er, når barnet er 6 år gammel. Men er barnet virkelig det? Og svaret er nok nej, men i indskolingen forsøger man at gøre barnet klar til at gå i skole. Det foregår men lege, små øvelser og opgaver. Ikke for mange så barnet opgiver, og ikke får få så barnet keder sig. Man nok til at barnet flytter sig mentale parat hele tiden.

Det samme skal man gøre til spejder.

Spejderne skal blive mentale parate til et spejderliv, hvor man er ude i naturen, og hvor det er nødvendigt at få nogle spejderfærdigheder for at kunne få det meste ud af sit spejderliv.

Ting som er nødvendige for, at spejderne kan blive mentale parate til et spejderliv, er at de føler sig trygge og at spejdermøderne er uden støj og kaos. Spejdermøderne skal altså være et sted hvor der er tryghed, ro, orden og forudsigelighed.

Hvordan skaber man så mentale parate til et spejderliv? Har du prøvet at undervise andre, så vil du vide, at der er tons af lærebøger som beskriver netop den eneste rigtige måde at undervise unge mennesker. Det som er vigtigt er at ud/I som ledere er trygge med den metode som I vælger at benytte i grenen/gruppen.

Metoder som bliver benyttes:

Det fastlagte program:

Det fastlagte program metoden er at opbygge et to eller tre årige program for hver gren, som lederne så følger, indtil der kommer nye mærker/mærkesystemer. I det fastlagte program, er alle møder de næste to eller tre år allerede bestemt, og programmet genbruges når de to eller tre år er gået. Metoden med det fastlagte program giver lederne og spejderne en tryghed da programmet ligger fast og bliver fulgt slavisk. En klar og tydelig ulempe er at der ikke er plads til spontanitet eller nytænkning. Spejdernes ønsker og ideer er der ikke plads til, hvis man vælger denne metode.

Dette betyder, at metoden ikke er egnet til de større grene. Juniorgrenen er nok de ældste spejder, hvor det er muligt at benytte sig af det fastlagte program.

Fordele:

- Tydelig rød tråd i de to eller tre år hvor spejderne er i grenen.
- Ingen usikkerhed på hvad der skal ske på spejdermødet – alt ligger fast.
- Nemt for andre ledere, at gå ind og tage et spejdermøde, da mødet allerede er planlagt.
- Alle spejdermøder er planlagt og der ligger beskrivelser om hvad der skal bruges på mødet – nemt for lederne gennemføre.

Ulemper:

- Ingen plads til spontane ideer.
- Ingen plads til at bytte rundt på indholdet af et møde, så det passer bedre til vejret og lignede.
- Ingen plads til spejdernes ideer og ønsker.
- Ingen demokrati.

Det fastlagte program laves en gang i forbindelse med at spejderkorpset kommer med et nyt mæskesystem (ny måde at tage mærkerne på), og ændres ikke væsentligt før korpset kommer med nye mærker (system).

Det gode eksempel metoden:

Det gode eksempel metoden, bygger på at lederne og de ændre spejder er rolle modeller for de yngre spejder. Spejderlederne laver de samme ting som spejderne, og viser spejderne hvordan tingene gøres ved at være det gode eksempel. På lejre så betyder det at lederne lever under de samme betingelser som spejderne gør, så vis spejderne skal bo i telt, så skal lederne også bo i telt. Så hvis at spejderne skal lave mad over bål så skal spejderlederne også lave deres mad over bål osv. osv.

Man kan ikke bede spejderne om at lave noget som, man som ledere ikke selv er villig til selv at gøre.

Hvad gør man hvis man i gruppen ikke har nogle spejder som kan fungere som det gode eksempel? Man finder en nabo gruppe, som har spejderne kan og vil, og tager med dem ud på en fælles tur. Det er vigtigt at du, som ledere, giver plads til at dine spejder kan fejle.

Lad dem se forskellen mellem den måde de andre spejder løser opgaverne på, og så den måde som de løse opgaverne på. Lad dem komme til dig for at få hjælp til at løse opgaverne, lad vær med at overtage opgaverne fra spejderne. Du skal som leder fungere som konsulent/rådgiver. Det er spejderne som selv skal indse, at de skal gøre tingene anderledes.

Fordele:

- Det er spejderne som selv indser at opgaven kan løses på en bedre måde.
- Ledere og spejder lever under de samme betingelser når de er på lejre (er lige)
- Spejder lærer ved at se/opleve andre spejder gøre tingene "på den rigtige måde".
- Man fokuserer på de ting som spejderne gør rigtigt og ikke så meget på det ing som de gør forkert.

Ulemper:

- Lederne skal leve under de samme vilkår som spejderne.
- Lederne skal "altid" være det gode eksempel.
- Det tager tid at give spejderne nye færdigheder, fordi spejderne selv skal få den indsigt at der er en bedre måde at klare opgave på.

Lær ved at fejle metoden:

En måde at gøre spejderne mental parat på, er at smide dem ud på dybt vand. Lad dem forsøge at bygge et spisebord, og lad dem fejle med et brag. Du skal spejderleder vise dem hvordan det skal gøres. Er dine spejder ikke interessant i at lære om det som du viser dem, så skal du bare give dem en opgave hvor de skal bruge den færdighed/viden som du har forsøgt at vise dem. Sig ikke noget, gør ikke noget før spejderne har "fejlet med et brag". Tag derefter en dialog med dem om hvad de kunne have gjort anderledes. Hvis de brænder deres aftensmad på, så sørge for at der er rugbrød nok med til at de ikke går sulten i seng.

Lad dem se hvordan det skal gøres, men give dem rum til selv at fejle (lad dem lære af deres egne fejl).

Fordele:

- Når spejderne for 3 gang skal bygge deres spisebord op igen fordi det er gået fra hinanden, er de mere motiveret til at lære om hvordan det skal gøres rigtigt.
- Spejderne ønsker selv at få oplysninger (de er højt motiveret)
- Det er spejderne som selv vælger hvornår de har brug for hjælp.

Ulemper:

- Det tager lang tid før de når til at de har brug for hjælp.
- Det koster resurser (penge) før de er klar over at de har brug for hjælp.
- Ødelægger fastlagte planer.

Den demokratiske metode:

Lad spejderne bestemme hvad de ønsker at der skal ske på møderne og på turer. For at det hele ikke skal gå op i varm kakao og skumfiduser, så skal lederne give spejderne nogle forskellige valg, som spejderne så kan vælge i mellem. Typisk vil spejder få muligheden til at bestemme hvilke mærker (spejderfaglighed) som de skal gennemføre i løbet af spejderåret, og derved får spejderne lov til at bestemme hvad der skal ske.

Fordele:

- Spejderne er (mere) motiveret, da spejderne selv har valgt hvilke emner som de skal gennemgå.
- Spejderne får lov til selv at bestemme, hvad og hvornår de ønsker at modtage ny viden.

Ulempe:

- Der vil være emner som spejderne vil vælge fra og derfor ikke kan til at få en spejderfaglighed i.
- Det er svært at langtidsplanlægge, herunder at få en rød tråd i gruppens spejderarbejde, hvis det er spejderne som bestemmer hvad det er som skal ske på møderne og på turer.
- Kræver styring fra lederne, da det ellers kan ende op i ingen ting.

Den "militante" metode:

Den "militante" metode er en udbygning af det fastlagte program metoden. Den "militante" metode anvender disciplin som sit bærende element i undervisningen.

Dette betyder, at spejderne får nogle helt klare regler om hvad som er acceptabelt opførelses og hvad som ikke er det. Det er spejderlederen som bestemmer hvad der skal ske og hvornår det skal ske. Der ligger et program og det skal gennemføres som det er planlagt, uafhængigt af vejr, vind og andre begivenheder. Møderne er planlagt langt tid i forvejen, og der benyttes gerne en fast 2-3 årig plan som gentages når de 2 eller 3 år er gået.

Fordele:

- Der er ingen unødvendig støj til spejdermøderne.
- Spejdermøderne er meget effektive, da "spejderne gør som der bliver sagt".
- Der er orden og faste rammer. Der er en tryghed, da alle ved hvad der kommer til at ske og hvordan det kommer til at ske.

Ulemper:

- Gammeldags og ufleksibel.
- Der er ikke "plads" til dem som har brug for frie rammer.
- Ingen demokrati eller medbestemmelse.

Den "militante" metode har meget brugt før 1980'erne, og der er en del af de "gamle" ledere som selv har oplevet at deres spejdermøder foregik under denne metode.

Laissez faire metoden:

Laissez faire metoden er, sammen med ikke at have noget planlagt til møderne, nok den dårligste metode som man som spejderleder kan vælge!

Laissez faire metoden står for en undervisningsmetode, spejderlederne ikke griber ind, vejleder eller korrigerer spejderen. I Laissez faire metoden antages det, at spejderen selv ubevidst ved, hvad spejderen selv har brug for i sin udvikling.

Forsøg i forskellige undervisningsmiljøer, arbejdspladser m.m. har vist at Laissez faire metoden ikke er egnet til noget som helst, da den skaber konflikter, ballade og utryghed.

Fordele:

- Der er ingen krav eller forventninger til spejderen.
- Spejderlederen skal ikke "gøre" noget.

Ulemper:

- Konflikter mellem spejderne.
- Utryghed.
- Ingen læring, da spejderne ikke bliver vejleder eller korrigeret.
- Ulykkelige spejder.

Laissez faire metoden er den dårligste af alle kendte undervisnings- /ledelsesmetoder, og kan på ingen måde anbefales til brug i spejderarbejdet. Den er kun med her, så du som læser, ved hvad du ikke skal gøre.

Hvis jeg ikke ved hvilken type leder som jeg er?

Ved du ikke hvilken "type" du er som leder i gruppen, så gå ikke i panik. De fleste spejderleder er lidt af det hele, ofte er det emnet som giver retningen for "hvilken type" som spejderleder benytter sig af. Ligesom spejderledere kan bruge forskellige metoder på en gang. Holder man lidt øje, så er det næsten altid muligt at se hvilken metode som de enkelte spejderleder fortrækker.

Hvis du er i tvivl, så kig på det/de materialer som de forskellige spejderkorps har udgivet og vælg de metoder/materialer som I, som ledere, er mest trygge ved. Brug dem i jeres planlæg og udførelse af spejdermøderne. (være jer selv, når I planlægger møderne)

Redskaber

Du har som ledere nogle redskaber som du kan bruge, en af dem vil vi kigge lidt nærmere på, og det er viden om de 7 intelligenser. Kig i afsnittet om de 7 intelligenser.

Vi skal dog lige gå et skridt tilbage først, og kigge lidt på hvad de fire felter i skemaet betyder for planlægningen af dit spejderarbejde med dine spejder.

De fire felter i skemaet

Lad os kigge lidt på hvad de fire felter adfærden, spejderlederens funktion og hvordan spejderarbejdet skal planlægges.

Først vores skema fra før.

M E N T A L	Inkompetent og reflektiv	kompetent og reflektiv	Høj
P A R A T H E D	Inkompetent og urefleksiv	kompetent og urefleksiv	Lav
Faglighed			

I skemaet neden for, vil der komme lidt tekst på hvilken adfærd, spejderne har i de forskellige kasser, hvilken rolle du som spejderleder har og den måde som du, som spejderleder, skal motivere spejderne i de forskellige kasser.

Beskrivelse af de 4 felter i skemaet.

Spejdernes subjektive og objektive kompetence	Karakteristik af adfærd	spejderlederens funktioner	spejderlederens stil, opgaver eller roller
den kompetente reflektive spejder og gode opgaveløser	kan selv vil selv	fastholde og udbygger spejderens færdigheder	konsulent, facilitator, spejderaktiverende, patruljearbejde er den primære del af spejdermøderne
den kompetente, men urefleksive spejder, ikke god til at løse opgaver, hans/hendes potentialer er ikke udnyttet	kan godt vil godt, lidt usikker	påvise oversete undervurderede kompetencer og demonstrere deres relevans til en aktuel opgave	medbestemmende, fælles beslutning, dialog
den inkompetente, men reflektive spejder, den bevidste inkompetence	kan noget, vil måske, tør måske, usikker	give forslag til læring af de manglende kompetencer	overbevisning, vejledning, høj støtte, høj faglig styring
den inkompetente og urefleksive spejder, dårlig opgaveløser den ubevidste inkompetence	kan lidt, vil ikke, tør ikke, gider ikke	give indsigt i, at årsagen til at opgaven mislykkes er manglende kompetence	instruktion, tydelige krav, hyppige tjek, konstant faglig styring. Lederstyret aktiviteter er den primære del af spejdermøderne.

Nu sidder du sikkert og tænker over hvordan passer de forskellige spejder typer ind i dette skema, og det gør de ikke, og så alligevel lidt.

Alle de forskellige spejder arketyper, indeholder spejder som fordeler sig i disse 4 rum. Dog en der en spejder arketype som vi desværre godt kan placere i skemaet og det er Det- er-mor-eller-far-som-ønsker-at-jeg-skal-være-spejder spejderen. Det- er-mor-eller-far-som-ønsker-at-jeg-skal-være-spejder spejderen vil ikke, tør ikke, gider ikke og har derfor en lille spejderfaglighed. Hvis det lykkes dig som spejderleder at skabe en interesse for spejderlivet, så vil spejderen også flyttet væk fra sin placering i skemaet, og vil også skifte spejder type.

De andre spejdertyper indeholder i større eller mindre grad spejder fra de 4 felter i skemaet. Der vil nok ikke være mange spejder som 100 % hører til gruppen den- inkompetente-og-urefleksive-spejder-dårlig-opgaveløser-den-ubevidste- inkompetence]. Spejderne i de andre spejdertyper vil have områder eller spejderemner som de ikke vil, ikke tør eller ikke gider og hvor de har en lille

spejderfaglighed. Det vil kræve, at du som leder har fokus på disse "blanke/problem" områder, så spejderne også kan få en nødvendig spejderfaglighed.

En "nem" måde at sikre at alle dine spejder får en god basis viden, er at bruge spejderkorps mærke system. Duelighedsmærkerne er lavet så at spejderne få en basis viden inden for de områder som spejderkorpset anser for at være en del af det fundament som spejderkorpset bygge på. Det som er vigtigt, er at gruppen kigge på om der områder hvor korpsniveau ikke er nok, i forhold til den røde tråd som der er i gruppen. De enkelte grenleder skal kigge på om niveauet i mæskesystemet passer til de spejder som der er i grenen.

Det er vigtigt at spejderne oplever at der sker noget nyt og spændende, samtidigt med at spejdernes kompetencer/evner hele tiden udbygges.

Tænk over hvilke "typer" af spejder som du som ledere har i din gren.

- Adventure spejderen
- Traditionel spejderen
- Kaffe/kage spejderen
- Weekend spejderen
- Center spejderen
- Møde spejderen
- Det- er-mor-eller-far-som-ønsker-at-jeg-skal-være-spejder spejderen.
- Mærke spejderen.

Brug den viden i jeres planlægning af møderne og aktiviteterne på møderne, så spejderne får mest muligt ud af det arbejde som du og de andre leder laver.

Hvad skal en spejder kunne?

Det er et rigtigt godt spørgsmål. Det er det spørgsmål som er grunden til at denne håndbog er blevet lavet i første omgang.

- For hvad skal en spejder kunne?
- Hvem bestemmer hvad som rigtigt og forkert spejderfaglighed?
- På hvilket niveau skal spejderne have faglighed?
- Hvornår skal de kunne hvad?

Inden vi her prøver på at svar på de spørgsmål skal vi lige kigge på hvad der står i DDS Grundlov og hvilke værdier som spejderne har.

Fra DDS Grundlov

Korpsets formål fremgår af Grundlov for Det Danske Spejderkorps (DDS),

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.

Som medlemmer kan korpset optage børn, unge og voksne, som vil love at holde spejderloven.

Spejderloven

Den, der er med i spejdernes 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

Spejderløftet

Jeg lover at holde spejderloven.

Korpset og de enkelte afdelinger tager ikke stilling i partipolitiske anliggender. Derimod forventes det, at korpsets voksne medlemmer personligt tager stilling i samfundsmæssige, etiske og religiøse spørgsmål.

Spejderværdier:

Vi spejdere vil gerne gøre vores til, at verden bliver et bedre sted for os alle sammen at være. Og vi er overbeviste om, at den hurtigste vej til det er gennem udvikling af vores allesammens fremtid: Børnene og de unge. Ved at stille positive forventninger til børn og unge og ved at give dem ansvar, tror vi på, at de kan vokse i mere end centimeter og blive beredte til livet. Men spejderlivet skal først og fremmest være sjovt – og rigtig sjovt bliver det, når det består af:

- **Store oplevelser**
Spejder handler om at få oplevelser, som ligger lidt ud over det normale. For det er når ”det trykke” bliver udfordret, at man for alvor udvikler sig.
- **Learning by doing**
Vi reflekterer og taler sammen – men først og fremmest gør vi sammen. Som spejder er der kort fra tanke til handling. Vi tror på, at man lærer bedst ved selv at have hænderne nede i dejen, selv at stå for at planlægge aktiviteter og selv at stå med ansvaret. Og pyt med, at noget ikke går som planlagt undervejs – det giver bare mulighed for at blive endnu klogere, fordi man lærer af sine fejl.
- **Patruljeliv**
Patrulje er spejdernes ord for fællesskab. Det er små grupper, hvor spejderne arbejder sammen ud fra tanken om, at børn og unge er de bedste forbilleder for andre børn og unge. Her udfordrer de hinanden og lærer at være og lede i fællesskab.
- **Friluftsliv**
Spejderliv er lig med friluftsliv. Udelivet byder på masser af udfordringer året rundt. Og så er der ingen vægge, der står i vejen, når fantasien får frit løb. Med andre ord er friluftslivet de bedste rammer for, at børn og unge kan rykke sig selv og hinanden.

God, nu har vi kigget på grundloven og spejderværdierne, men hvilken betydning har de for spejdernes færdigheder.

Spejderne skal have en færdighed som gør det muligt at overholde spejderloven og spejderværdierne.

Det kræver ikke nogle særlige spejder færdigheder at overholde spejderloven, dog kræver spejderloven at spejderne har en basis viden eller færdighed, om naturen, og samfundet og om at være sammen med hinanden på en god måde. Hvad så med spejderværdierne, hvilke færdigheder kræver de?

Her er der virkelig plads til at komme med sine egne ønsker til krav til spejderne færdigheder, for hvad indebære store oplevelser, friluftsliv og Learning by doing?

Her kan jeg ikke hjælpe, fordi det er noget som din egen gruppen bestemmer, herunder hvilket ønsker har gruppen til hvilke spejder som de ønsker at ”producere”.

Skal det være **Aventure spejder** eller **Kaffe/kage spejder**, eller noget helt tredje som man i gruppen ønsker at ”producere”.

Spejderfærdigheder delt op på de 4 spejderværdier

Spejderfærdigheder er ikke de samme i de forskellige grene. Husk at der jo ikke er de samme ”krav” til spejderfærdigheder hos en minispejder som til en klanspejder.

Store oplevelser

Store oplevelser, er de ting som normalt ikke er en del af hverdagen. Store oplevelser er de oplevelser som efterlader et varigt minde. Det er ikke nødvendigvis kun kæmpe spejderlejr i udlandet, bjergbestigning, og kajak turer i Grønland. Det kan ligeså godt være det lokale Sankt Georgs løb, en overnatningstur i telt i en ”snestorm” om

vinteren. De store oplevelser, er de ting som var noget ud over det normale, og som har potentialet til at give spejderne varige (gode) minder.

Store oplevelser mini/mikro

Spejderne:

Kræver ingen særlige spejderfærdigheder hos spejderne. Der er nogle krav til menneskelige færdigheder så som nysgerrighed, og at turde springe ud på dybt vand. Skal kunne klare en weekend tur uden forældrene. For at lederne skal kunne give gode/store oplevelser skal spejderne kunne:

- Være med til at lave mad, f.eks. klargøre madvare og vaske op.
- Skal kunne svømme.
- Skal kunne klare sig uden sine forælder i flere dage.
- Skal kunne holde styr på sine ting.
- Skal kunne sige fra når lederen presser spejderen langt ud over sine grænser.

Lederne:

Store oplevelser kræver, at lederne har tiden til at planlægge de store oplevelser, samt at de har de nødvendige færdigheder til at kunne tilbyde oplevelserne, f.eks.

- Skal kunne lege.
- Skal kunne bestille vare og materialer til en weekendtur/kort uge.
- Skal kunne skabe ro og orden, når det er nødvendigt (f.eks. med madlavning)
- Skal kunne give spejderne ansvar så de selv prøver at løse opgaverne. F.eks. lave mad, vaske op, slå telt op osv.
- Skal kunne sige pyt – det går nok.

Gruppen:

Gruppen skal have det nødvendige udstyr såsom:

- Patruljetelte.
- Patruljeudstyr.
- Økser.
- Save.
- Snitteknive.
- Knobbånd.
- Besnøringsnor.

Store oplevelser Junior/trop:

Spejderne:

Kræver basis spejderfærdigheder hos spejderne. Der er nogle krav til menneskelige færdigheder så som nysgerrighed, og at turde springe ud på dybt vand. Skal kunne klare at være ude i en mørk og uhyggelig skov. Altså spejder som tør og som vil. Hvis spejderløb, herunder Adventure løb, så kræver det at spejderne har en række basis færdigheder så som:

- Kunne lave mad over bål.
- Tænde et bål (uden tændstikker).
- Gå efter et kort (og kompas).
- Kunne slå et patruljetelt op uden hjælp.
- Sende og modtage en morse besked.
- Demonstrere basal førstehjælp.
- Skal kunne lave et 10 minutters tårn uden hjælp.
- Være på tur uden deres ledere.
- Skal kunne pakke sin rygsæk og vide hvad man skal have med.
- Skal kunne planlægge og gennemføre en hike (en overnatning) uden hjælp, herunder kunne pakke et telt og en patruljekasse.
- Skal kunne sige fra.

Spejderne er nødt til at have spejderfærdigheder, så de kan få noget ud af at deltage i spejderløb og lejre. Spejderne vil ikke få en god oplevelse, hvis de hele siden løber panden i mod en mur, fordi de ikke har de nødvendige spejderfærdigheder.

Lederne:

Store oplevelser kræver, at lederne har tiden til at planlægge de store oplevelser, samt at de har de nødvendige færdigheder til at kunne tilbyde oplevelserne, f.eks.

- Sikkerhedskursus til kano.
- Klatreinstruktør bevis.
- Kan binde 30 + knob.
- Kan kulsø pionering.
- Kan batik, ulde, nålefilte med mere.
- Kan smedje.
- Kan orienteringsløb.
- Kan koder.
- Kan morse.
- Kan...
- ...

Lederne skal i fælledelsskab kunne dække de færdigheder som spejderne har brug for. Det er ikke et krav at hvert eneste leder skal kunne alt. Det er ok som leder at sige at det ved man ikke, man at man vil undersøge det til næste spejdermøde.

Gruppen:

Gruppen skal have det nødvendige udstyr såsom:

- Kano.
- Kajaker.
- Redningsveste.
- Våddragter.
- Klateruddstyr.
- Patruljetelte (kit-kat).
- Kærre.
- Sæbekassebilsdele.
- Trangia.
- Patruljekasser/patruljeudstyr.

Store oplevelser Trop/klan:

Det er nu hvor spejderne har de bedste muligheder for at kunne få de store oplevelser. Fjeldture, internationale spejderlejre og de vilde spejderløb. For at spejderne kan få mest ud af disse spejder aktiviteter, så skal de også have styr på spejderfærdighederne.

- Skal kunne lave mad i snevejr, regn, midt om natten, på en spade, i en dåse osv. også kompliceret retter.
- Skal selv stå for alt tilmelding, planlægning og gennemførelse af ture, løb og mindre hike.
- Skal have "over middel" styr på spejderfærdighederne.
- Skal ikke være "bange" for klamme ting, højder, små steder, dyr med mere, da "mod" er en typisk post/element i de arrangementer som trops/klan spejder deltager i.
- Skal være god med sine hænder.
- Skal kunne gå langt (om dagen, men også hen over en weekend)
- Skal kunne pakke sin rygsæk og vide hvad som er livsnødvendigt, og hvad som man faktisk ikke behøver.
- Skal kunne sige fra.
- Skal kunne demonstrere første hjælp under alle forhold.

Lederne:

Store oplevelser kræver, at lederne kan give spejderne de færdigheder som der er nødvendige for at de kan få en god oplevelse.

Hvilken færdigheder skal lederne have:

- Skal kunne stå for tilmelding til spejderløb og lejre (også i udlandet)
- Skal kunne planlægning og gennemførelse af ture til udlandet, sommerlejre og større arrangementer.
- Skal kunne færdiggøre den viden (spejderfærdigheder) som spejderne har brug for.

Gruppen:

Gruppen skal have det nødvendige udstyr såsom:

- Kano.
- Kajakker.
- Redningsveste.
- Våddragter.
- Fjeldtelte.
- Klateruddstyr.
- Patruljetelte (kit-kat).
- Klaterudstyr
- Kærre.
- Sæbekassebilsdele.
- Trangia.
- Patruljekasser/patruljeudstyr.

Det betyder ikke, at gruppen behøver at købe en masse udstyr, men det betyder at gruppen skal have adgang til udstyret, f.eks. hvis divisionen sørger for at købe de større ting ind, og så give de forskellige grupper adgang til dem.

Learning by doing:

At lære ved at gøre udgør en af grundpillerne i spejderarbejdet og har været det siden grundlæggelsen af spejderbevægelsen. "Learning by doing" handler om at lære ved at gøre sine egne erfaringer frem for blot at få fortalt, eller skulle gentage andres viden, teorier og ideer. På den måde er "Learning by doing" en meget moderne idé, hvor læring kobles til selvstændighed.

Fordi "Learning by doing" er en vigtig del af spejderidéen, ligger meget spejderarbejde vægt på praktiske arbejde så spejderne hurtigt kan gøre deres egne erfaringer.

"Learning by doing" skal ikke forstås som et fravalg af traditionel undervisning, hvor en leder underviser spejderne i at binde et råbåndsknob. I stedet betyder "Learning by doing" at spejderne hurtigt får mulighed for selv at teste lederens undervisning i praksis, eller bearbejder undervisningen kritisk, så de selv stiller spørgsmålene: Er råbåndsknabet altid let at binde op? Virker det ikke med to reb af forskellig tykkelse? Kan jeg prøve det selv?

"Learning by doing" kan forstås som læresætningen: "Hvis man ikke selv kan udføre det i virkeligheden, kan man det slet ikke!".

Learning by doing mini/mikro

Spejderne:

Spejderfærdigheder

- Spejderne skal kunne modtage en besked eller lave noget (f.eks. ved at de bliver vist hvordan det skal gøres)
- Spejderne skal have tålmodighed nok til at opgaverne kan "leges" ind.
- Spejderne skal kunne fungere i en social sammenhæng sammen med de andre spejder.
- Spejderne skal opleve at det er ok at fejle, og lære af deres fejltagelser
- Skal kunne med lidt hjælp kunne udføre simple opgave, så som at melde sig til og fra en post (stille op på række, stå roligt, og melde til og fra)
- Skal ved hjælp af leg og historier få ny viden [ved at gøre], som kan danne grundlaget for spejderfagviden.
 - Hvordan skræller man en kartoffel.
 - Hvordan tænder man et bål.
 - Hvordan slukker man et bål.
 - Hvordan binder man to rafter sammen så det kan holde.

Lederne:

Learning by doing kræver at lederne planlægger spejdermøder således at spejderne får muligheden for at spejderne får tiden til at lære ved at gøre. Det tager længere tid for spejderne at få en ny spejderfaglighed, da "alt" skal læres ved at gøre. Dette

betyder at "undervisninger" skal laves ved praktiske opgaver, hvor spejderne selv skal "få" den nye viden ved at gøre.

Ledernes færdigheder

- Tålmodighed.
- Lysten til selv at lære noget nyt.
- Tid.
- Evnet til at se tingene fra spejdernes synspunkt (alt behøver ikke at være præfekt i første forsøg).
- Planlægningsevner.

Gruppen:

Gruppen skal have adgang til faciliteter som gør at lederne kan vise spejderne hvordan det skal gøres og at der er plads til at spejderne selv kan gøre det. F.eks. tænde et bål:

Der skal være adgang til

- Brænde
- Huggeblok
- Bålplads som er stor nok til at spejderne selvstændig kan få lov til at tænde et bål.

"Tavle" undervisning af spejderne fylder ikke så meget, som når spejderne selv skal gøre det, så gruppen er nød til at have udstyret og pladsen til at hver spejder selv kan få lov til at have hænderne i materialet.

Learing by doing junior

Spejderne:

Spejderfærdigheder

- Spejderne skal begynde at modtage en besked eller lære ny viden, fra de "gamle" juniorspejder. Spejderne få opgaver og problemer som de selv må (med vejledning) finde løsninger på.
- Spejderne skal opleve at det er ok at fejle, og lære af deres fejltagelser
- Spejderne skal kunne fungere i en social sammenhæng sammen med de andre spejder.
- Spejderne skal kunne forstå en opgave, eller selv aktivt spørge ind til de ting som de ikke forstå, f.eks. når de instrueres til ny spejderviden.
- Spejderne skal have tålmodighed til at arbejde med den samme opgave/problemstilling end til spejderne får løst opgave/problemstillingen "rigtigt".
- Spejderne skal lære at de kan hente rådgivning og hjælp hos de andre medlemmer i patruljen.
- Skal kunne med udføre opgave, så som at bygge et 10 minutter tårn, lave en bålplads osv. (med lidt rådgivning fra lederne)
- Skal ved hjælp opgaver få ny viden, som kan danne grundlaget for spejderfagviden.
 - Hvordan bygger man et køkkenbord

- o Hvordan tænder man et bål i regnvejrs med kun en tændstik.
- o Hvordan efterlades en lejreplads
- o Hvordan bygger man med kulsø.

Lederne:

Learning by doing kræver at lederne planlægger spejdermøder ud fra et forløb, så spejderne kan se at delelementerne (som de arbejder med) kommer til at danne en helhed ved afslutningen af forløbet. Spejdermøderne skal være opgavebaseret, og patruljearbejde skal være en del af de normale ugemøder.

Lederne skal sikre at spejderne får tid (og materialer) nok til selv at finde ud af svaret på de opgave/problemstilling som lederne giver dem.

Lederne skal acceptere at der findes mere end en løsning på et problem, og at den løsning som spejderne er kommet frem til, kan være lige så rigtigt som den som "står i spejderhåndbøgerne".

Spejderne skal have lov til at fejle og indse at de ikke er kommet frem til "den rigtige løsning" endnu.

Fokus på hvad gik godt og på, hvad kan spejderen gøre anderledes til næste gang

Ledernes færdigheder

- Tålmodighed.
- Lysten til selv at lære noget nyt.
- Tid.
- Evnet til at se tingene fra spejdernes synspunkt (alt behøver ikke at være præfekt i første forsøg).
- Planlægningsevner.
- Fokus på de ting som gik godt.

Gruppen:

Gruppen skal have adgang til faciliteter som gør at lederne kan vise spejderne hvordan det skal gøres og at der er plads til at spejderne selv kan gøre det. F.eks tænde et bål:

Der skal være adgang til

- Brænde
- Huggeblok
- Bålplads som er stor nok til at spejderne selvstændig kan få lov til at tænde et bål.

Overskud til at udskifte ting som går i stykker, f.eks. ved at blive brugt forkert, eller ikke rengjort rigtigt.

Learning by doing Trop/klan:

Tropsspejderne og klanspejderne skal "smides" ud i problemer/ udfordringer som de selv skal finde løsninger til. F.eks bliver sat af ude i en skov og har 12 timer til at finde hjem.

Altså spejderne bliver sat over for en række udfordringer, som de selv skal finde en (eller flere løsninger på).

Spejderfærdigheder

- Mod til at blive smidt ud i ukendte udfordringer.
- Tålmodighed og viljen til at lave "det samme" igen og igen indtil spejderen kommer frem til "den rigtige løsning".
- Nysgerrighed.
- En solid basis spejderviden og spejderfærdigheder, som der kan bygges videre på.
- Skal kunne sige til, hvis de selv mener, at de har behov for hjælp/viden.

Lederne:

Lederne skal kunne fremstille og opstille opgaver/ udfordringer som er egnet ud fra de huller som de enkelte spejder har i deres spejderviden og færdigheder.

Lederne skal kunne give spejder en tydelig rød tråd i forbindelse med det "stof" som skal læres og de opgaver/ udfordringer som spejderne udsættes for.

Lederne skal være opmærksomme på spejder som har huller i deres spejderviden/kompetencer, så de ikke bliver tabt.

Lederne skal have fokus på at teorien skal være fulgt af perioder hvor spejderne selv kan få lov til at prøve sig frem/teste teorien.

Lederne skal være opmærksom på hvad som "fanger" spejderne, fokus på hvordan spejderfærdighederne gøres sjove og spændende.

Gruppen:

Gruppen skal have faciliteter og udstyr nok til at spejderne selv kan få lov til at arbejde med teorien i praksis (f.eks. gruppen skal have o-løbskort og kompasser nok til at hver spejder kan få et sæt, når o-løbsteorien skal testes i praksis)

"Tavle" undervisning af spejderne fylder ikke så meget, som når spejderne selv skal gøre det, så gruppen er nød til at have udstyret og pladsen til at hver spejder selv kan få lov til at have hænderne i materialet.

Patruljeliv

Når spejderne deltager aktivt i patruljen, udvikler de gradvist deres ansvarsfølelse. Spejderlederne skal derfor se mulighederne for at give spejderne medbestemmelse og ansvar på et passende niveau i de forskellige grene.

Spejderne skal kunne se en mening og mål med opgaven uanset hvilken grene, som spejderne tilhører. Der er forskel på, om mikrospejderen kan se meningen med, at alle samler grene til hulen, og det som tropsspejderen oplever at være en del af et stort internationalt fællesskab på en verdensjamboree.

Hvis ikke spejderen kan se mening med aktiviteten og kan gå ind for målet med aktiviteten, så er det svært for spejderne at engagere sig og tage ansvar.

Spejderledernes opgave er at hjælpe til at forstå, hvorfor vi gør de ting, som vi gør. Spejderne skal også have modet til at tage ansvar for en aktivitet. Det kræver mod at prøve noget nyt, eller tage lederskab/ansvar for en aktivitet. Og det kræver mod at turde fejle, eller spørge om hjælp. I en patrulje, hvor spejderne er trygge ved hinanden, vil det ofte være lettere at tage mod til sig, da fejltagelser blot er en måde at lære nye ting på gennem refleksionen i patruljen. Ved at tage ansvar, have mod til at fejle og spørge om hjælp opbygger spejderne selvværd, hvilket giver dem mod på at tage mere ansvar.

Mod og mening er dog ikke nok. Det er vigtigt, at der er reelle muligheder for at tage ansvar, og det kræver, at lederne giver spejdernes mulighederne gennem dels at sikre, at faciliteterne og rammerne er til stede samt ved at afgive ansvar til spejderne. Ofte planlægger lederne aktiviteter og forløb for spejderne, fordi de tror, at spejderne ikke selv kan. Ofte mangler spejderne måske meningen, modet eller mulighederne – men ikke evnerne.

Patruljearbejdet i de enkelte afdelinger

Patrulje er spejdernes ord for fællesskab. Det er små grupper, hvor spejderne arbejder sammen ud fra tanken om, at børn og unge er de bedste forbilleder for andre børn og unge. Her udfordrer de hinanden og lærer at være og lede i fællesskab.

” De grønne pigespejdere skal give pigerne mulighed for at overvinde sig selv og gøre ting, de ikke troede, de kunne. Vi skal give pigerne oplevelser, de kan være fælles med de andre om.”

[kilde: På vej mod nye lederroller, stærke netværk og store udfordringer]

Patruljearbejdet: Mikro

I *mikro*-afdelingen kan spejderne sagtens arbejde i patruljer, hvis de er assisteret af en leder. Patruljen skaber en tryk ramme, hvor mikroerne kan lære at samarbejde. De skal udfordres gennem leg og oplevelser, så deres selvstændighed og evne til at samarbejde udvikles. Lysten til at bruge fantasien og være kreativ skal opmuntres.

En mikropatrulje:

- Har altid en voksen med, når der skal arbejdes
- Består af 5-6 mikrospejdere
- Er en fast lille gruppe – det giver tryghed
- Er en god ramme for at lære at samarbejde og lytte til hinanden

Patruljearbejdet: Minier

I mini-afdelingen lærer minispejderen gennem leg at løse overskuelige opgaver. Minispejderen skal opleve at være en vigtig del af patruljen og afdelingen samt lære at

respektere og bruge kammeraternes forskellighed. De skal opleve at have indflydelse på, hvad der skal ske, og føle at de bliver taget alvorligt. Ved løsningen af konkrete opgaver kan vi lære minispejderne, at de bedste resultater i patruljen opnås ved at tage hensyn til andres meninger og forskelligheder.

Patruljen kan arbejde med udvalgte opgaver, hvor en leder holder sig i baggrunden, men er klar til at hjælpe, hvis der bliver brug for det. Lederne kan udpege en patruljeleder, der har ansvar for nogle faste opgaver – fx at samle patruljen, at videregive simple instruktioner fra lederne og finde materialer frem.

En minipatrulje:

- Består af 5-6 minispejdere
- Er en fast lille gruppe
- Giver tryghed for den enkelte
- Har stor kontakt til en voksen leder

Mini og Mikro spejderne skal induceret til at arbejde i mindre gruppe, men grupperne skal være mere flydende, således at hver spejder kommer til at arbejde sammen med nye spejder "hver" gang. Spejderne skal prøve, at skulle stå foran de andre spejder i den andre "patruljen" og vise dem løsningen på den "opgave" som de har fået i deres "patrulje" (gruppe).

Patruljearbejde er ikke den eneste måde at arbejde på. Der kan også arbejdes med hele afdelingen og på tværs af patruljerne

Spejderfærdigheder:

- Sammenhold.
- Samarbejde.
- Stå foran andre og fortælle om

Lederne:

Lederne skal planlægge møderne så spejderne oplever fordele ved at arbejde i en gruppe, frem for at arbejde alene med en opgave (problem).

Lederne skal skabe et miljø som gør det muligt for spejderne, at stille sig op foran de andre spejder og fortælle om hvordan de har løst opgaven.

Ledernes færdigheder:

- Skabe et trygt miljø hvor alle tør at sige noget i en gruppe.
- Skabe et miljø hvor det er naturligt at arbejde i en gruppe (og alene).

Gruppen:

Gruppen skal have faciliteter (inde og ude), som gør det muligt at dele spejderne op i gruppen, og der skal være plads til at de kan arbejde i grupperne uden at de forstyrrer hinanden.

Patruljearbejdet: juniorspejder

Målet for juniorspejderne er at øve sig i at acceptere hinandens forskelligheder og bruge dem aktivt, når der løses opgaver i patruljen. Patruljens og den enkeltes selvstændighed indøves ved gradvis større inddragelse i planlægningen af afdelingens aktiviteter.

Juniorspejderne skal øve sig i den demokratiske beslutningsproces. Det er vigtigt at inddrage juniorspejderne i at vælge emner til patruljeaktiviteter og til at tage medansvar for gennemførelse af møderne. I juniorpatruljen kan spejderne arbejde med opgaver selv, og selv lægge en strategi for, hvordan de vil løse opgaven. Her får patruljelederen mere ansvar og leder sin patrulje, når der skal løses opgaver. Juniorlederne er altid til stede og klar til at støtte patruljerne, når der er brug for det.

En juniorpatrulje:

- Består af 4-6 juniorspejdere
- Har en patruljeleder og en patruljeassistent
- Er en fast lille gruppe
- Løser selvstændigt opgaver
- Lærer at acceptere og lytte til hinanden
- Giver hinanden lov til at turde

Juniorspejderne skal opdeles i patruljer, som de tilhøre, når der skal laves opgaver som skal løses i patruljen. Juniorspejderne kan med fordel melde til og fra spejdermødet som en patrulje. Det skal være en naturlig del at spejdermøder, at spejderne sidder i patruljer, når de er samlet, og at de løse opgaver som en patrulje. Juniorspejderne skal opleve at de har nemmer ved at løse problemer/opgaver fordi der er nogle i patruljen som er "ekspert" inden for den spejderfærdig som problemet omhandler. Juniorspejderne skal også opleve, at de kan lære af de andre medlemmer i patruljen.

Spejderfærdigheder:

- Sammenhold.
- Samarbejde.
- Lyst.
- Mod.
- Stå foran andre og fortælle om

Lederne:

Lederne skal planlægge møderne så spejderne oplever fordele ved at arbejde i en gruppe, frem for at arbejde alene med en opgave (problem).

Lederne skal skabe et miljø som gør det muligt for spejderne, at stille sig op foran de andre spejder og fortælle om hvordan de har løst opgaven.

Lederne skal give plads til at "ekspert" mellem spejderne får lov til at "undervise" de andre spejder i de ting som de er gode til (også selv om der er huller i deres viden).

Lederne skal give spejderne mulighed for at få "alene tid" i patruljen, som ikke er planlagt og hvor spejderne selv får lov til at bestemme hvad de skal lave.

Ledernes færdigheder:

- Skabe et trygt miljø hvor alle tør at sige noget i en gruppe.

- Skabe et miljø hvor det er naturligt at arbejde i en gruppe (og alene).
- Kunne give ansvaret til spejderne (viden og alene tid).
- Opbygge opgaver/problemer som er egnet til at blive løst i patruljen.

Gruppen:

Gruppen skal have faciliteter (inde og ude), som gør det muligt at dele spejderne op i patruljer, og der skal være plads til at de kan arbejde i patruljerne uden at de forstyrre hinanden.

Det vil være en fordel at gruppen har patruljerum, små rum hvor patruljen kan sætte deres eget særpræg på udsmykningen.



I den ideelle verden har hver patrulje hvert sit patruljelokale. Har man 2 juniorpatruljer og to tropspatruljer + en klanpatrulje, så skal gruppen bruge 5 patruljelokaler.

Patruljearbejdet: Tropsspejdere

Først når spejderne kommer i troppen, er det muligt at anvende patruljesystemet fuldt ud. I en tropspatrulje planlægger patruljen egne møder ud fra forløbstanken, hvor de idegenererer, planlægger, udfører og reflekterer over deres resultater. Patruljelederen og patruljeassistenten er ansvarlige for, at der er lagt program for møderne, men også for at inddrage deres patrulje i planlægningen. En tropspatrulje kan selvstændigt tage på patruljeturne og spejderløb.

En tropspatrulje:

- Består af 5-7 tropsspejdere
- Planlægger forløb selvstændigt efter forløbstanken
- Træner og forbedrer kontinuerligt patruljens evner til at løfte i fællesskab

- Bruger hinandens evner og forskelligheder, så patruljen sammen kan klare større udfordringer.

Patruljearbejdet: Klanspejdere

I klanen er man blevet så trænet i at samarbejde, at det er muligt at arbejde i større enheder på fx 10-15 spejdere om større og vildere projekter. Klanen arbejder helt selvstændigt med en selvvalgt leder. Dog arrangerer mange klaner sig i mindre sjak (patruljer), fordi det er en nemmere måde at arbejde på og giver mulighed for at fordele sig efter interesser.

I klanen og sjakkene er det vigtigt, at alle tager ansvar, lytter til hinanden og tager initiativ til at starte nye projekter. Det er vigtigt, at det ikke er de samme, der tager slæbet, men at alle funktioner går på omgang, så man skiftes til at yde og nyde.

Lederne:

Lederne skal give spejderne muligheden for at de kan få deres egen til sammen i patruljen, uden af tiden bliver lederstyret. Lederne skal give spejderne frihed under ansvar, og også være der hvis spejderne ikke magter at planlægge deres tid i patruljen (så møderne ikke bare ender op i ingen ting).

Gruppen:

Gruppen skal have faciliteter (inde og ude), som gør det muligt at dele spejderne op i patruljer, og der skal være plads til at de kan arbejde i patruljerne uden at de forstyrrer hinanden. Patruljerum som de forskellige patruljer selv kan få lov til at sætte deres præg på.

Patruljearbejde opsummering:

“Patruljesystemet er ikke en måde at drive spejderarbejde på - det er den eneste måde!” - har en klog spejder engang sagt.

Patruljen er den grundlæggende enhed i korpset. Hos de mindste spejdere kaldes den ofte kuld eller bande, men princippet er det samme: 5-8 medlemmer arbejder sammen i et fasttømret fællesskab og klarer de fleste ting selv – uden ledernes indblanding.

Patruljesystemet giver spejderne øvelse i selv at tage et initiativ, føre beslutninger ud i livet og arbejde sammen for at nå et mål.

Spejderne (fra junior og op) skal selv stå for mange af møderne (som patruljemøder) hvor lederne ikke deltager, eller kun fremsender en opgave som spejderne selv skal finde ud af at løse.

Spejderne skal trække på hinanden får at få nye spejder kompetencer eller bruge de (månedlige) møder med lederne til at opbygge nye spejder kompetencer.

Spejderfærdigheder:

- Planlægning.
- Sammenhold.
- Samarbejde.
- Vedholdenhed
- Lyst.
- Mod.
- Kunne undervise/vise de andre i patruljen hvordan ting skal gøres.
- Bred spejderfaglighed (se afsnittet om traditionelle spejderfærdigheder)

Patruljelivet skal støttes

Velfungerende patruljer kræver støtte fra lederne. En måde at støtte patruljerne er gennem patruljeleder og patruljeassistentarbejde (PL-PA-arbejde). Jo ældre spejderne er, des mere får de ud af at spare med hinanden om rollen som PL-PA, og de udfordringer og succeser de har i denne rolle.

For nye PL-PA'er er det vigtigt med refleksion over spørgsmål som: Hvad er en god PL/PA? Hvad er mine styrker som PL/PA, og hvad har jeg brug for hjælp til og fra hvem? Hvad kan jeg gøre for, at patruljen får en god start? Hvad indebærer PL/PA-opgaven, og hvad forventes af mig? Herudover skal der introduceres til planlægningsredskaber og forløbstanken.

En måde at styrke PL-PA'erne er gennem fastlagt opstartsforløb, hvor spejderne lærer hinanden at kende og i fællesskab planlægger en patruljetur. På denne måde får spejderne en god start på patruljearbejdet. En patruljetur tidligt på spejderåret, hvor spejderne bliver rystet sammen, giver spejderne lyst og motivation til at dyrke patruljelivet.

Friluftsliv

Spejderliv er lig med friluftsliv. Udelivet byder på masser af udfordringer året rundt. Og så er der ingen vægge, der står i vejen, når fantasien får frit løb. Med andre ord er friluftslivet de bedste rammer for, at børn og unge kan rykke sig selv og hinanden.

Hvem siger at et spejdermøde skal foregå indenfor? De er ingen som siger at et spejdermøde ikke kan begynde og slutte ude i skoven "langt" væk fra byen lys og larm.

Friluftsliv mini/mikro spejder

Mini og Mikro spejderne skal induceret til at være uden for hele året, og at de skal huske at have påklædning på som passer til vejret.

Mini og Mikro spejderne skal induceret til at det er ok at sidde på jorden, og at man ikke behøver en stol og et bord for at kunne lære noget.

Overnatninger og ture skal være en fast del af års programmet

Spejderfærdigheder:

- Mod.
- Lyst.
- Forståelse om hvad som er egnet påklædning.

Lederne:

Lederne skal opbygge spejdermøderne således at spejderne bruger mest mulig af spejdermødet udenfor, og at spejderne "kun" kommer ind i hytten for at hente ting.

Lederne skal planlægge overnatninger og turer spredt hen over hele året, så spejderne lære årstiderne i naturen.

Ledernes færdigheder:

- At kunne planlægge møderne således, at de foregår meste mulig udenfor.
- At kunne inddrage den lokale natur i spejdermøderne.
- At kunne se hvordan friluftsliv kan være en fast del af spejdermøderne.

Gruppen:

Gruppen skal have faciliteter udenfor, som gør det muligt for lederne at afvikle "alle" spejdermøder udenfor. Gruppens udendørs faciliteter skal være af en størrelse som gør det muligt at holde møder uden for.

Friluftsliv juniorspejder

Juniorspejder skal ikke være inde altid. De skal have aktiviteter som sørge for at de kommer ud og oplever naturens forskellige årstiden. For Juniorspejderne er hike og overnatninger ud i naturen en naturlig del af det at være spejder.

Juniorspejderne skal forstå, at de sagtens kan være ude i naturen, også selvom vejret er dårligt og der ikke er WIFI ud i naturen.

Overnatninger og ture skal være en fast del af års programmet

Spejderfærdigheder:

- Lyst til at være ude i naturen.
- Telt færdigheder.
- Bål færdigheder.
- Trangia færdigheder.
- Hygiejne færdigheder.
- Mad lavningsfærdigheder.
- Førstehjælpsfærdigheder.
- Orienterings-, kort-, og kompasfærdigheder.
- Hav og sø færdigheder.
- Udholdenhed.
- Mod.

Lederne:

Lederne skal opbygge spejdermøderne således at spejderne bruger mest mulig af spejdermødet udenfor, og at spejderne kun benytter hytten når det er nødvendigt i forbindelse med deres egne patruljemøder.

Ledernes færdigheder:

- At kunne planlægge møderne således, at de foregår meste mulig udenfor.
- At kunne inddrage den lokale natur i spejdermøderne.
- At kunne se hvordan friluftliv kan være en fast del af spejdermøderne.
- Sikre at spejderne har de nødvendige basis færdigheder som gør det muligt for spejderne at kunne få en god oplevelse med friluftlivet.

Gruppen:

Gruppen skal have det nødvendige udstyr og økonomi til at kunne tilbyde spejderne en tilstrækkelig adgang til friluftslivet.

Gruppen skal have forældrenes opbakning til at sikre, at tur og lejre er en normal del af det at være spejder i gruppen.

Friluftsliv Trops og klanspejder

Trops og klanspejder bør have friluftslivet (sammen med patruljelivet) som den kerne hvorfra alt spejderarbejde udgår fra. Hvor juniorspejderne primært kommer til at opleve friluftslivet i Danmark, så skal trops og klanspejderne opleve friluftslivet i de omgivende lande (og resten af verden).

Spejderfærdigheder:

- Lyst til at være ude i naturen.
- Solide telt færdigheder.
- Solide bål færdigheder.
- Solide trangia færdigheder.
- Solide hygiejne færdigheder.
- Solide mad lavningsfærdigheder.

- Solide førstehjælpsfærdigheder.
- Solide orienterings-, kort-, og kompasfærdigheder.
- Solide hav og sø færdigheder.
- Udholdenhed.
- Mod.
- Sprogfærdigheder (især engelsk)

Lederne:

Lederne skal opbygge spejdermøderne således at friluftslivet er en kerne i spejderarbejdet, og at spejderne kun benytter indendørs faciliteter når det er nødvendigt. Både til de ugelige møder og når de er på tur og lejre.

Ledernes færdigheder:

- At kunne planlægge møderne således, at de foregår meste mulig udenfor.
- At kunne inddrage den lokale natur i spejdermøderne.
- At kunne se hvordan friluftliv kan være en fast del af spejdermøderne.
- Sikre at spejderne har solide spejderfærdigheder som gør det muligt for spejderne at kunne få en god oplevelse med friluftslivet.
- At spejderne kan klare sig selv ude i naturen (lederne behøver ikke at være tilstede 100%)

Gruppen:

Gruppen skal have det nødvendige udstyr og økonomi til at kunne tilbyde spejderne en tilstrækkelig adgang til friluftslivet.

Gruppen skal have forældrenes opbakning til at sikre, at tur og lejre er en normal del af det at være spejder i gruppen.

Gruppens valg:

Hvad skal gruppen tænke over inden I beslutter hvilke spejder som I ønsker at Gruppen skal "producere" og hvilke spejder færdigheder som de skal have.

- Hvilke lederes resurser har gruppen?
- Hvilken opbakning har gruppen fra bestyrelsen og forældrene?
- Hvilken spejderfærdigheder har lederne i gruppen?
- Hvilket udstyr (kanoer, telte, trangia m.m.) har gruppen?
- Hvilken økonomi har gruppen?
- Hvilken økonomi har forældrene til spejderne i gruppen?
- Hvilke faciliteter har gruppen (grund, bygning, lejrepladser m.m.)?
- Har gruppen nogle "faste" traditioner, f.eks. at man hvert 5 år tager til Norge for at vandre?
- Har man et samarbejde med andre spejdergrupper?
- Meget aktive forælder eller inaktive forælder?
- Hvor meget fritidsaktiviteter har spejderne oven i deres spejderliv?
- Hvad er der af muligheder i nærområdet? (hav, skov, spejdercenter m.m.)

Gruppen er nødt til at forholde sig til de resurser som gruppen har til rådighed, samt hvilke resurser som forældrene til spejderne har. Det hjælper ikke, at gruppen ønsker at sendes spejderne ud på løb og tur hver weekend året rundt, hvis spejderne ikke har tid i weekenderne fordi de går til fodbold, håndbold, svømning, dans m.f.

Hvis gruppens og forældrenes økonomi ikke er til at deltager i internationallen spejderlejr og løb, hvert måned, så er det ikke den vej som gruppen skal gå.

Vores gruppe vil gerne give vores spejder masser af gode spejderoplevelser men vi har ikke råd i gruppen, hvad skal vi gøre?

Der er mange løsninger til det problem, og i, som gruppe, skal vælge den som passe bedst til de resurser som I har i gruppen. Nogle grupper har løst dette problem ved at sælge juletræer, holde månedlig loppemarked, have madboder på festivaler osv. Har man ikke de nødvendige forælder resurser til at tjene penge til gruppen på denne måde, så er der også den mulighed at finde et spejdercenter, hvor man kan blive fast lejre. F.eks. på Gurreddam spejdercenter har en række gruppe valgt at blive faste lejre af center. Dette betyder, at de betaler en fast årlig lejre og de har derfor muligheden for at bruge center ligeså meget som de har lyst til (så længe at centeret ikke er booket af andre) Spejdercenters aktiviteter er også "gratis" for de faste lejre at booke.

Er man en gruppe uden det store økonomiske råderum, så er det en mulighed for at kunne få adgang til et sted hvor man kan sende sine spejder ud, enten sammen med deres ledere eller alene, i alle de weekender som man i gruppen har lyst til. Man få også adgang til nogle aktiviteter som man ikke normalt har adgang til i gruppen.

"jamen bliver spejderne ikke trætte af at komme ud til det samme sted hele tiden"

Jo... på et tidspunkt hvis man ikke sørge for at ændre i de weekend ture som man sender dem ud på. Altså give dem nye oplevelser

Forslag til weekendtur (hvor de overnatter det samme sted "hver" gang)

- Hike til det faste overnatningssted.
 - Cykelhike
 - Kærehike
 - Vandretur.
 - Højdekurvehike.
 - Å hike.
 - Nathike.

Som spejderleder for junior, torps og klanspejder så planlægger du en række weekender, hvor spejderne skal bruge en hel dag på at nå frem til deres overnatningssted. Man kan vælge at det "bare" skal være en ren hike tur, hvor spejderne undervejs skal føre hikebog, eller også kan man tilsætte nogle opgaver som spejderne skal løse på deres vej rundt på hiken. Brug de bygninger og steder som de kommer forbi til de opgaver som de skal løse før de må rejse videre. F.eks. find alder på kirken, antallet ruder på stationen osv.

- Aktivitetsweekend
Brug de aktiviteter som dit lokale spejdercenter kan tilbyde eller gå sammen med nabo gruppen og sørg for at jeres spejder får en weekend med et tema. Temaet kunne være:
 - Smedje
 - Knob og knuder og stor pionering
 - Gourmetmad
 - Batik, uld eller filtning.
 - Kulsø.

Brug weekenden som en mulighed for at giver jeres spejder en mulighed for at få godt styr på en spejderfærdighed, ved at arbejde med den "ene" ting i en hel weekend

- Opgaveløb
Lad spejderne løse en række opgave imens de gå/cykler hen i mod overnatningsstedet. opgaveløbet kan også bruges til at få tiden til at gå imens de er på overnatningsstedt
 - Det kan være løse kodebedskeder, så bringer dem et skidt videre i mod overnatningsstedet.
 - Spejderne skal også få spørgsmål om den lokale historie, f.eks. hvor gammel er den lokale kirke.
- Natløb
Udnyt tiden til at sende spejderne på et eller flere natløb imens de er på overnatningsstedet. Man kan jo lave natløb med forskellige temaer, så det ikke bliver det samme hver gang.

Spejderkompetencer

Hvilke kompetencer/færdigheder skal en spejder have?

Det skal vi kigge nærmere på her.

Hvilken faglighed skal en spejder have?

Det kommer selvfølgelig an på hvilken alder som spejderen har og hvilket mål spejderens gruppe har, men her nedenfor er en liste over de typiske spejderområder som en spejder skal have en basis færdighed indenfor.

Traditionelle spejderfærdigheder:

- Orienterings (kort og kompas).
- Spejderbevægelsen.
- Kultur og samfund.
- Drama og optræden.
- Naturen.
- Lejrarbejde.
- Teltopsætning og nedtagning.
- Personlig hygiejne og orden.
- Pionering og Storpionering.
- Kulsø.
- Knob og knuder.
- Håndtering af tovværk.
- Førstehjælp.
- Madlavning over bål og fødevarer sikkerhed.
- Madlavning på Trangia og fødevarer sikkerhed.
- Bålbygning og bålænding.
- Kommunikation og signalering
- Koder og hemmelige beskeder
- Sejlads/navigering (sø og vand aktiviteter).
- Huske en besked/kimsleg.
- Sikker brug af en kniv
- Sikker brug af en økse.
- Sikker brug af en sav.
- Håndlag

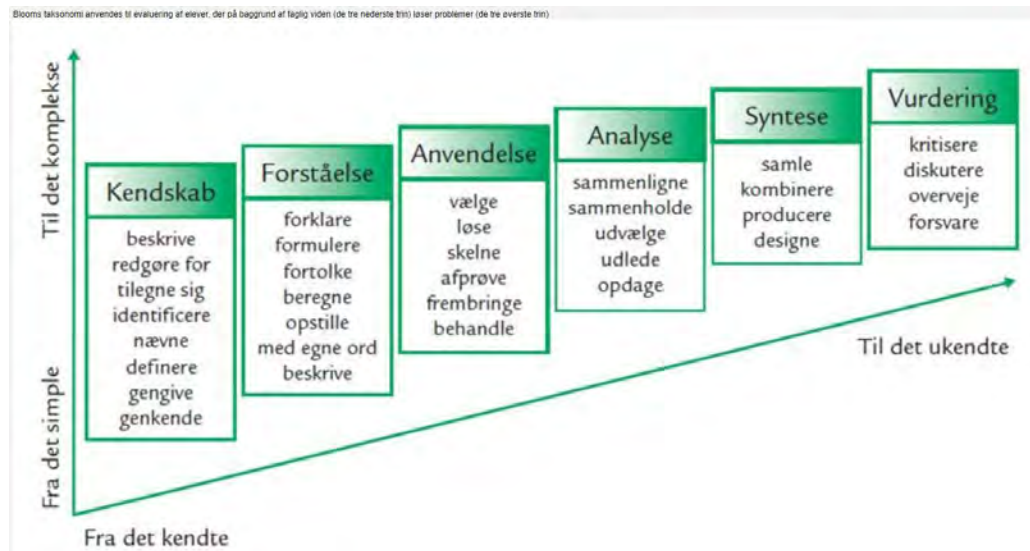
Personlige færdigheder:

- At kunne sige fra, når ens grænser er overtrådt.
- Nysgerrighed.
- Lyst.
- Mod.
- Vedholdenhed.
- Samarbejdsvillighed
- Medmenneskelighed.
- Kammeratskab.

Mærker og kompetencer

Hvad skal spejderne kunne for at de kan gennemføre og få et duelighedsbevis (mærke). Et duelighedsmærke er jo et bevis for at spejderen har opnået en kompetence (færdighed)

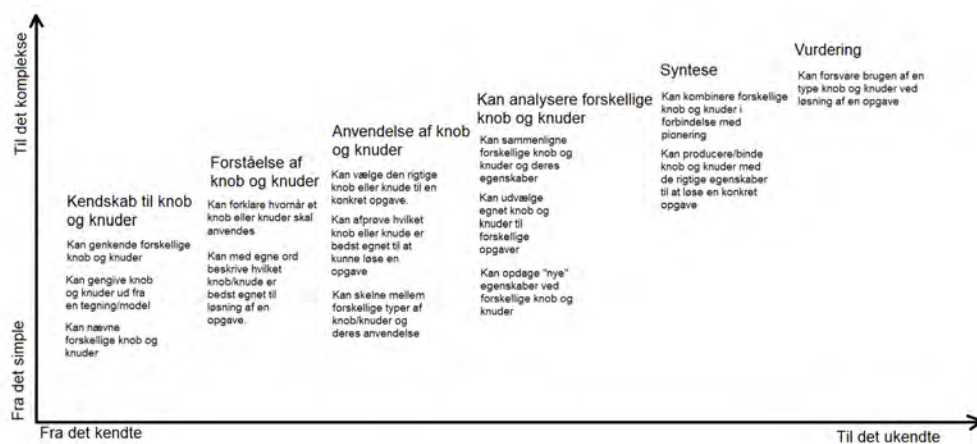
Bloomens taksonomi model



Bloomens taksonomi model kan anvendes til at bestemme på hvilket niveau som spejderne i de forskellige grene skal opnå en konkret færdighed.

Lad os prøve at arbejde med nogle eksempler, for at vise hvordan Bloomens taksonomi model kan anvendes.

Knob og knuder:



Her er der udfyldt et Bloomens taksonomi model på knob og knuder. Spørgsmålet er hvilket niveau skal spejderne kunne "anvende" knob og knuder. For at kunne give et svar er vi nødt til at dele spejderne op efter grene.

Familiespejder:

- Skal kunne være med når der arbejdes med knob og knuder.
- Holde rafter og fører snoren rundt, når der bygges med rafter og snor.
- Binde et råbåndsknob (med hjælp)

Mikrospejder:

- Skal kunne gengive simple knob (Dobbelt halvstik, Pælestik og Råbåndsknob).
- Skal kunne genkende forskellige knob og knuder, såsom Dobbelt halvstik, Pælestik, Råbåndsknob, Halvstik, Flagknob.
- Kan binde simple knob uden hjælp, så som Råbåndsknob og Dobbelt halvstik

Minispejder:

- Skal kunne forklare hvornår et knob eller knude skal anvendes.
- Skal kunne genkende forskellige knob og knuder så som Dobbelt halvstik om egen part, Kvælerstikket, ottetalsknob og Dobbelt ottetalsknob.
- Skal kunne binde simple knob og knuder uden hjælp, såsom pælestik, flagknob og vinkelbesnøring.
- Skal (med hjælp) kunne opfører simple opgaver med rafter og snor (f.eks. lave en indgangsportal)

Juniorspejder:

- Skal kunne vælge den rigtige knob eller knude til en konkret opgave.
- Skal (uden hjælp) kunne opfører simple opgaver med rafter og snor.
- Skal (med hjælp) kunne opfører kompliceret opgaver med rafter og snor.
- Skal kunne binde mere kompliceret knob og knuder, og vide hvad de anvendes til.

Tropsspejder:

- Skal kunne sammenligne forskellige knob og knuder, herunder forskelen i deres egenskaber.
- Skal kunne udvælge knob og knuder ud fra deres forskellige egenskaber.
- Skal kunne "opdage" knobs og knuders egenskaber ved at arbejde med dem.
- Skal (uden hjælp) kunne opføre kompliceret konstruktioner, og selv udvælge hvilke knob og knuder som er egnet til opgaven.
- Skal kende til sikkerhedsreglerne omkring konstruktioner lavet i rafter og snor.

Klanspejder:

- Skal kunne kombinere egenskaberne fra forskellige knob og knuder, i forbindelse med opførelsen af kompliceret konstruktioner.
- Skal kende til sikkerhedsreglerne omkring konstruktioner lavet i rafter og snor og vide hvordan de beskytter sig selv og andre.
- Skal selv kunne finde en løsning til et problem ved at opføre en konstruktion i rafter og snor. Altså finde de knob og knuder som har de rigtige egenskaber for at kunne løse opgaven.

Leder:

Skal have en færdigheder som er et trin højere, end den gren hvor de fungerer som ledere. Så en minispejderledere skal som minimum have det samme færdighed juniorspejderne skal opnå.

Det er op til dem, som udarbejder duelighedsmærket at bestemme hvor langt op på Bloomens taksonomi trappe spejderne skal nå før de er berettiget til at få et mærke.

Generisk visning

Hvis jeg skal forsøge at lave en generisk visning af hvad trin som mærkerne består af i de forskellige grenen, så vil den komme til at se således ud:

Familiespejder:

- Skal opleve ting (se føle, lytte, smage)
- Genkende ting som de har oplevet før.
- Gengive ting (gøre) som de har fået vist.

Mikrospejder:

- Gengive ting (gøre) som de har fået vist.
- De skal kunne gengive flere og svære ting end familiespejderne skal kunne.

Minispejder:

- Skal kunne forklare hvornår og hvordan ting skal bruges
- De skal kunne gengive flere og svære ting end mikrospejderne.
- Skal kunne (uden hjælp) udføre/gengive simple ting.
- Skal kunne udføre/gengive mere komplekse ting (med hjælp).

Juniorspejder

- Skal kunne vælge den rigtige metode/værktøj/løsning til at klare opgaver på.
- Skal kunne udføre/gengive mere komplekse ting uden hjælp.
- Skal kunne skelne mellem forskellige mulige løsninger.
- Skal kunne afprøve forskellige muligheder for at finde den rigtige løsning.

Tropsspejder

- Skal kunne sammenligne forskellige metoder og løsninger for at udvælge den bedst egnet til at løse opgaven.
- Skal kunne udvælge den rigtige metode/løsning.
- Skal kunne opdage nye løsninger og metoder (Learning by doing).

Klanspejder.

- skal kunne samle forskellige metoder/redskaber/viden til en ny løsning.
- Skal kunne kombinere forskellige metoder/redskaber/viden til en ny løsning

Liste over mærker (DDS)

Hvilke kompetencer giver de, og i hvilken gren skal man tage dem. Først skal vi kigge lidt på de mærker som DDS bruger i dag, hvordan deres sammenhæng er og antallet af mærker i de forskellige grene.

Mærker i de forskellige grene

Familiespejder:

- Familiespejder
- Haletudse
- Jord til bord
- Krible-krable
- Legemester
- Skovens dyr
- Sporfølger
- Trøster
- Udesover
- Spejderbevægelse (1000 km + 2000 km)
- Vandremærker (5-100 km)

Mikrospejder

- Cirkusartist
- En god kammerat
- Førstehjælp 1
- Hulebygger
- Klar dig selv
- Kniv
- Sansekender
- Skattejæger
- Spis naturen
- Stjernekygger
- Spejderbevægelse (1000 km + 2000 km)
- Vandremærker (5-100 km)

Minispejder

- Bålkok
- En god gerning
- Filmmager
- Førstehjælp 2
- Hvem er jeg
- Kulturspejder
- Lejrbaalsarrangør
- Nørd
- På en øde ø
- Primitur

- Raftebygger
- Sav
- Selvstændig
- Stifinder
- Telt
- Spejderbevægelse (1000 km + 2000 km)
- Vandremærker (5-100 km)

Juniorspejder

- Bål
- Bygherre
- Dine rettigheder
- En god patrulje
- Fjord til bord
- Førstehjælp 3
- Hiker
- Kodehoved
- Konfliktløser
- Kulturagent
- Lejrarkitekt
- Opfinder
- Orienteringsløber
- På egen hånd
- Performer
- Småbådssejler
- Smagsdommer
- Survivor
- Svømmer
- Teatersport
- Trangia-champ
- Vild Ro
- Vinterbivy
- Økse
- Sømil-mærker
- Spejderbevægelse (1000 km + 2000 km)
- Vandremærker (5-100 km)

Tropsspejder

- Adventurespejd
- Alene i Vildmarken
- Basecamp
- Det kolde gys
- Førstehjælp 4
- Gast
- Glamping
- Influencer
- Kano
- Kaptajn
- Masterchef

- Mikroeventyr
- Nej Cap
- Ro på
- Toptur
- Triple Challenge
- Vores rettigheder
- Woop
- Sømil-mærker
- Spejderbevægelse (1000 km + 2000 km)
- Vandremærker (5-100 km)

Klanspejder/senior

- Hop i
- Iværksætter
- Kollektivet
- Mad i fokus
- Offline
- Så hatten passer
- Senior-Zen
- Sømil-mærker
- Spejderbevægelse (1000 km + 2000 km)
- Vandremærker (5-100 km)

Hvilken sammenhæng er der mellem de forskellige mærker?

Her tænkes der på hvilke mærker som er afhængige af mærker i en gren under den gren som man er i.

Familiespejder har 9 mærkeforløb.

Mikro-spejder har 10 mærkeforløb.

Minispejder har 15 mærkeforløb.

Juniorspejder har 25 mærkeforløb.

Tropsspejder har 18 mærkeforløb.

Klanspejder har 7 mærkeforløb.

Her er der vist en sammenhæng mellem de forskellige duelighedsbeviser fra Familiespejder, mikrospejder, minispejder og junior



Her ses det, at der er mærker som har en afhængighed af andre mærker, og at der er en rød tråd igennem spejderarbejdet. Der er selvfølgelig også mærker som står alene, enten fordi de er et sikkerhedsmærke Kniv, sav, økse eller også fordi det er et nyt forløb som får et senere sammenhæng.

Hvilke kompetencer giver de forskellige duelighedsbevis

Mærkenavn	Kompetencer
 Familiespejder	Sikkerheden omkring et bål Sikker brug af en kniv. Får kendskab til de mest brugte knob. Hvordan man skal opføre sig nær et bål eller en kniv.

Spejderne skal få nogle basis kompetencer, som gør at de kan være en del af det at være spejder. På mange måder passer færdighederne/kompetencerne lige med de ting som omverden har af fordomme på spejder, Kniv, bål og knob. Uden disse 3 færdigheder er der ikke meget spejderarbejde/spejderoplevelser som kan gennemføres.

Mærkenavn	Kompetencer
 Haletudse	Kendskab til at nogle fisk og skaldyr kan spises. Kendskab til dyrelivet i søer, åer og havet på forskellige tider af året. Lære at behandle dyr som lever i vandet ordentligt.

Spejderne skal få et kendskab til dyrelivet i vandet. De skal få en viden om hvornår og hvor man kan finde dem. Spejderne skal få et kendskab til at en del af den mad som vi spiser stammer fra vandet (havet, søer og vandløb). Spejderne skal vide at det er vigtigt at man som menneske og spejder behandler dyr ordentligt, også selv om at det "bare" er en vandman.

Kort fortalt spejderne skal få et kendskab til hvad som findes i naturen (havet, søer og vandløb).

Mærkenavn	Kompetencer
 Jord til bord	kendskab til at vide hvor maden stammer fra. Kendskab til at vide hvilke planter og frugter som man kan spise i naturen, Kendskab til kunne tilberede mad fra naturen over mål. Kendskab til at kunne plukke, flå, partere en fugl, fisk eller større dyr.

Spejderne skal få en viden om hvor den mad som vi spiser stammer fra. De skal vide hvilke frugter, bær og planter som man finder ude i naturen og som man kan spise. Spejderne skal vide hvordan man laver mad fra naturen over bål, og de skal have prøvet at flå eller rense en fisk, en fugl eller et større dyr.

Kort fortalt, så skal spejderne få en forståelse for hvor maden kommer fra og spejderne skal vide hvordan de klargør og tilbereder maden. Altså at maden ikke "bare" er noget som man finder ned i køledisken, og smider ind i mikrobølgeovnen.

Mærkenavn	Kompetencer
 Krible-krable	Kendskab til hvor man finder kryb og dyreliv. Kendskab til hvordan man behandler dem på en ordentlig måde, herunder, at dyrene skal sættes tilbage, hvor de blev fanget. Kendskab og viden om hvad der findes kryb og dyreliv i skovbunden, i mose, gl. træer mf.

Spejderne skal få en oplevelse af at der findes kryb og dyreliv alle steder, og at man bare skal vende en sten eller løfte et stykke bark. Nysgerrigheden hos spejderne skal vækkes, og spejderlederen skal tilrettelægge forløbet således at spejderne får mod på at opleve mere.

Kort fortalt, Spejderne skal opleve at insekter og kryb ikke er farlige, og at de ikke behøver at være bange for dem.

Mærkenavn	Kompetencer
 Legemester	Lære at man kan tabe og at man kan vinde. At lege sammen med andre. At bruge sin fantasi. Arbejde med sine følelser.

Spejderne skal opleve, at man godt må lege, og når man leger sammen så kan man vinde eller man kan tabe nogle af de lege som man deltager i. Spejderne skal lære at man skal tabe og vinde med samme sind, altså kunne på en god måde håndtere at tabe eller vinde en leg. Det er i dag vigtigere at spejderne kan bruge deres fantasi til at leve sig ind i forskellige situationer (lege, spejderløb, fortællinger, rollespil m.m.) Spejderne skal ved hjælp af lege lære at håndtere sine følelser, må man blive sur fordi man "taber" i en leg? må man håne de andre når man "vinder" i en leg?

Kort fortalt spejderne lære at lege/være sammen med andre, og de skal vide at man er lige gode venner om man taber eller vinder.

Mærkenavn	Kompetencer
 Skovens dyr	Vide hvilke dyr som der lever i de danske skove. Vide hvilke dyr som der er i skove ud fra hvad dyrene efterlader sig af spor. Vide hvad de forskellige dyr lever af.

Spejderne skal få en kendskab til hvilke dyr som der findes i de danske skove. Spejderne skal kunne, ud fra efterladenskaber, vide hvilke dyr som har lavet efterladenskaber (spor, bidemærker, lort m.m.). Spejderne skal have en viden om hvad de forskellige dyr lever af.

Kort fortalt, spejderne skal have en viden om skovens dyr, så når de går en tur i skoven så vil de kunne genkende sporene efter de forskellige dyr og få oplevelsen af skoven er fuld af liv, også selv om man ikke kan se selve dyret.

Mærkenavn	Kompetencer
 Sporfølger	At få et basis kendskab til orientering At kunne følge et spor, og ligge et spor for andre. At kunne finde vej om natten. At kunne finde steder, ting og bygninger ud fra et foto.

Spejderne skal få en viden om hvad er orientering på et meget grundlæggende niveau. Spejderne skal få en viden om hvilke type af signaler som bliver/blev brugt til at ligget et sport ud til andre. Spejderne skal kunne bruge disse signaler til at følge et spor og de skal kunne finde ud af alt lave et sport til andre. Spejderne skal vide, at der er forskel på at finde vej om dagen og om natten. Spejderne skal have en viden om at finde vej om natten så de føler sig trygge ved at gå en tur igennem en skov om natten. Spejderne skal have en viden om hvordan et fotoløb foregår, og de skal have prøvet forskellige type af fotoløb så de ville kunne finde steder, ting og bygninger ud fra et foto.

Kort fortalt, Spejderne skal få en viden om hvor orientering er, eller kan være. De skal prøve nogle forskellige typer af løb, også natløb så de lære at de god kan finde vej om natten og at natten ikke er farlig.

Mærkenavn	Kompetencer
 Trøster	Skal kunne yde førstehjælp ved et sår. Skal kunne yde førstehjælp ved et brandsår skal kunne trøste en anden. Vide at der findes gifte planter (ved berøring)

Spejderne skal få en viden om hvordan førstehjælpen er i forbindelse med et almindeligt sår eller brandsår. Spejderne skal vide at der er giftige planter som har en saft som kan give udsæt eller væskende sår (f.eks. bjørneklo og vild pastinak). Spejderne skal vide hvad førstehjælpen er hvis man få saften fra giftige planter på sig. Spejderne skal få en basis viden inden for førstehjælp, som sikre at spejderne kan yde førstehjælp ved mindre sær og skader. Spejderne skal vide hvordan de trøster hinanden når de er kede af det, spejderne skal vide, at de kan stole på hinanden og at det er ok at være ked af det. Spejderne skal lære om følelser og empati.

Kort fortal, så skal spejderne få en basis viden/grundlæggende viden om første hjælp.

Mærkenavn	Kompetencer
 Udesover	Skal kunne sove udenfor (ikke i en bygning). Skal kende til stjerner og nattens lyde. Skal prøve at lave mad, og spise udenfor

Spejderne skal få den erfaring at det ikke er farligt at sove udenfor, altså i et telt, bivuak, shelter eller under åben himmel. Spejderne skal få en viden om stjerne, stjernebillederne, og de lyder som der er om natten. Spejderne skal prøve at lave mad og spise uden for, så de lære at alt ikke behøver at foregå i et køkkenet.

Spejderne skal lære at være trygge ved at opholde sig uden for og at det er muligt at lave mad, spise og sove udenfor. De skal altså lære at der ikke er noget at være bange for ved at "leve" udenfor.

Kort fortalt, så skal spejderne lære at det ikke er farligt at sove udenfor, og at natten ikke er farlig.

Mærkenavn	Kompetencer
 Cirkusartist	Skal have mod til at stå foran andre og optræde. Skal få en forståelse for kroppen, mimik og føles. Skal prøve forskellige typer at artisteri, og finde den som passer bedst til ens selv. Skal kunne planlægge og gennemføre en cirkusforestilling eller tilsvarende (være en del af teamet)

Spejderne skal lære at stå foran andre (et publikum) og fortælle, vise eller optræde. Spejderne skal få en forståelse for deres egen og andres kroppen, mimik og føles. Spejderne skal prøve forskellige typer at optræden og artisteri, og finde den som passer bedst til dem selv.

Kort fortalt så skal spejderne kunne planlægge og gennemføre en cirkusforestilling eller tilsvarende optræden. Spejderne skal via lege, optræden og artisteri få mod til at stille sig foran nogle som de ikke kender og gennemfører et show. Spejderne skal få en forståelse over for deres egen krop, følelser og deres mimik, og hvordan de kan bruge dem i forbindelse med et show.

Mærkenavn	Kompetencer
 En god kammerat	Skal kunne være med til at skabe nærhed og trivsel ved at deltage "på den gode måde" i aktiviteter. Ved at deltage aktivitet i samarbejdet i patruljen. Skal kunne bruge erfaringerne fra aktiviteterne til at få tænkt over og snakket om, hvad det vil sige at være en god kammerat.

Spejderne skal få en viden om hvad samarbejde er, og hvordan man som patrulje kan løse flere og svære udfordringer end hvis man kun var sig selv. Spejderne skal få en viden om hvad som fremmer samarbejdet og hvad som ødelægger samarbejdet.

Kort fortalt så skal Spejderne vide, at det er vigtigt at skabe en god trivsel blandt spejderne, samt at de skal vise hvordan de hver især fremme trivsel i grenen (ved at være en god kammerat)

Mærkenavn	Kompetencer
 Førstehjælp 1	Skal kunne hjælpe med at skabe sikkerhed og finde førstehjælpstasken. Skal kunne hente hjælp og kunne trøste den tilskadekomne. Skal kunne førstehjælp til mindre skader. Vide, at både kemiske stoffer, dyr og planter kan være giftige. Kende fordele ved korrekt påklædning i forhold til vind og vejr.

Spejderne skal have en viden om hvordan de skaber sikkerhed ved ulykker. De skal vide hvordan de kan skaffe hjælp, give hjælp ved mindre skader samt trøste. Spejderne skal desuden få en viden om hvilke materialer, kemikalier, dyr og planter som kan være giftig. Spejderne skal også få et kendskab til hvad er god påklædning ud fra de forskellige typer af vejr og temperatur som vi har i Danmark.

Kort fortalt skal spejderne får en intro til førstehjælp, og hvordan de selv sikre at de ikke bliver nedkølet eller overophedet.

Mærkenavn	Kompetencer
 Hulebygger	Skal kunne bygge en eller flere primitive huler, som skal kunne blive stående i 3 til 4 møder. Skal kunne lave forbedringer og gøre hulerne personlige (evt. i patruljen) Skal kunne finde og genkende levesteder for dyr og planter i naturen omkring hulerne. Skal kunne være med til at lave madlavning/spisning i/ omkring hulerne Skal kunne bruge sin fantasi til at lave aktiviteter og lege, hvor naturen alene udgør legeplads og redskaber

Spejderne skal bruges deres evner og fantasi til at lave forskellige personlige huler. Spejderne skal bruge disse huler som basis for at lære naturen og dyrene i naturen at kende. Spejderne skal lære at det er muligt at lave mad og spise ude i naturen.

Kort fortalt så skal spejderne lære at bruge deres fantasi til at opbygge en "verden" i naturen, leve i den, og på den måde lære naturen at kende.

Mærkenavn		Kompetencer
	Klar dig selv	Skal være med til at pakke deres egen taske til en tur med overnatning og vide, hvad de har med Kunne binde deres eget tørklæde Selv kunne tage tøj på og selv finde ud af, hvornår det er tid til shorts, og hvornår der er brug for en varm jakke Kunne binde et flagknob og hejse flaget i en flagstang Vide, hvordan man som fodgænger skal opføre sig i trafikken

Spejderne skal lære at kunne pakke deres egen taske, de skal vide hvad de har med og hvad de får brug for på en tur. De skal have en viden om påklædning, så de ved hvilken påklædning som er den rigtige i forhold til vejr og vind. Spejderne skal vide hvordan man opføre sig i trafikken, samt vide hvordan man binder et flagknob og hejser et flag.

Kort fortalt spejderne skal have en viden om hvad de skal pakke af tøj og udstyr for at kunne deltage i korte turer, de skal vide hvordan de skal pakke deres taske og vide hvordan de kommer sikret frem i trafikken.

Mærkenavn		Kompetencer
	Kniv	Spejderen skal være fortrolig med kniven. Skal kende sikkerhedsreglerne og vide, hvorfor de er vigtige. Overholde sikkerhedsreglerne i praksis. Skal vide, hvornår man må bruge kniven, og hvornår man ikke må. Vise kendskabet til regler ved at snitte en mindre ting. Ved hvordan man vedligeholder og sliber kniven samt passer på den.

Spejderne skal lære hvordan de sikkert anvender en kniv. De skal i praksis vise at de har forstået sikkerhedsreglerne, og vide hvornår man benytter og ikke benytter en kniv. Spejderne skal have en viden om hvordan man snitter forskellige små ting i træ, samt hvordan man vedligeholder sin kniv.

Kort fortalt, så skal spejderne have en viden om hvad man må gøre med en kniv og hvad man ikke må gøre. Spejderne skal ved at bruge kniven vise at de har forstået disse sikkerhedsregler.

Mærkenavn	Kompetencer
 Sansekender	Spejderne skal få kendskab til de syv sanser og deres samspil. Spejderne skal udvikle og udfordre deres sanser. Spejderne skal bruge sanserne i samspil med naturen Prøve oplevelser med brug af alle sanser enkeltvis og i samspil. Udvikle deres ordbrug i forhold til sanseoplevelser.

Spejderne skal lære at kende de forskellige sanser som vi benytter til at opleve verden med. Spejderne skal arbejde med deres sanser. Spejderne ska smage, føle, lytte, se osv. på naturen og resten af verden. Spejderne skal lære deres sanser at kende ved kun at bruge en af gangen, men også ved at bruge flere sanser af gange. Spejderne skal også prøve at opleve at "miste" en sans.

Kort fortalt, spejderne skal gøres opmærksom på deres sanser og hvordan vi oplever verden igennem dem.

Mærkenavn	Kompetencer
 Skattejæger	Spejderne skal lære at arbejde med kort som billede af virkeligheden Introduceres for basal orientering (verdenshjørner, jorden drejer om solen osv.) Spejderne skal kunne genkende elementer fra kortet i terrænet og bruge dem til at finde vej Skal prøve at gå i en fast retning (fx ved at følge solen), indtil de når et særligt punkt (fx en sti, en post eller en leder/person i fantasirammen) Arbejde med min. ét basalt længdemål Finde en skat ved hjælp af et kort

Spejderne skal arbejde med basal orientering, nemlig et kort over virkeligheden (orienteringskort, landkort, specialkort). Spejderne skal lære om verdenshjørner, at jorden rund og bevæger sig omkring solen. Spejderne skal opleve at det er svært at gå i en lige linje uden at have et holde punkt (et kirketårn, skorsten, trætop) ud i horisonten. Spejderne skal vide at der findes kort i forskellige målestok, og de skal vide hvor mange cm. på kortet svare til i meter ud i virkeligheden. Spejderne skal lære at finde et specifikt punkt på kortet ud fra det kort, og oplysninger, som de får.

Kort fortalt, spejderne skal lære at kunne bruge et kort til at orientere sig ud i landskabet eller skoven.

Mærkenavn	Kompetencer
 Spis naturen	Skal have fundet spiselige planter, eller frugter, i naturen og tilberedt mad med dem Skal have set og smagt mange frugter og grøntsager Skal have prøve tilberedning af "sjove" ting som et grøntsagstog, frugtpindemadder eller lignende Skal vide, at ikke alle planter er spiselige og at nogle er giftige

Spejderne skal få en viden om at der findes spiselige planter eller frugter i naturen. De skal vide noget om hvilke planter og frugter som man kan finde på de forskellige årstider. Spejderne skal få en viden om hvilke planter som man kan spise og hvilke som er giftige. Spejderne skal prøve at lave mad med de planter, frugter, svampe og nøder som de har fundet ude i naturen.

Kort fortalt, spejderne skal få en viden om at det er muligt at finde mad ude i naturen, hvis man bare ved hvad man skal se efter.

Mærkenavn	Kompetencer
 Stjerneekigger	Skal opleve en tur med overnatning – ideelt set udendørs i fx telt, bivak eller shelter. Skal være fortrolige med pandelamper, lommelygter el.lign. Skal turde gå en nattetur i mørket, hvor dele af turen foregår med slukkede lygter. At få en viden om nataktive dyr og prøve at opleve nogle. At have opleve stjernehimlen uden kunstige lyskilder fra en bakketop el.lign. (hvis vejret tillader det).

Spejderne skal blive fortrolige med det at sove ude, de skal ikke være bange for at gå ude om natten, og de skal opleve at en pandelampe eller lommelygte er mere end rigeligt for at kunne finde vej om natten. Spejderne skal prøve at opleve en "rigtig" stjernehimmel, som ikke bliver forstyrret af byens lys. Spejderne skal få en viden om nattens dyr og måske opleve dem hvis de er stille og rolige.

Kort fortalt, så skal spejderne blive fortrolige med at sove uden for og være ude om natten.

Mærkenavn	Kompetencer
 Bålkok	prøve at være med til at planlægge madideer til møder eller en tur. Prøve at tilberede simpel mad på forskellige måder fx koge, stege, bage. Prøve at medvirke ved tænding af bål og blive fortrolig med rammer for mad over bål.

Spejderne skal opnå nogle færdigheder i at lave mad udenfor. De skal prøve at koge, stege, bage over et bål eller hjemmelavet ovn. Spejderne skal have prøvet at lave mad planlægningen til en tur (med hjælp), og de skal vide hvordan man tænder et bål, og være fortrolig med rammer for mad over bål.

Kort fortalt, spejderne skal vide hvordan man laver mad ude i det fri, ved hjælp af brænde, og hvad der skal til for at kunne komme på tur (morgenmad, frokost og aftensmad).

Mærkenavn	Kompetencer
 En god gerning	At have deltage i et projekt i minigrenen, hvor de hjælper andre Opleve at de kan gøre en positiv forskel for andre Opleve, hvordan det føles at hjælpe andre Få en viden om over værdien af at hjælpe andre og få hjælp

Spejderne skal opleve de forskel som der er når man gør noget godt for hinanden, og når man hjælper hinanden. Spejderne skal tænke over forskellen på en verden hvor man hjælper hinanden og en verden hvor man ikke gør. Spejderne skal lære at det også er ok at modtage hjælp for at kunne løse et problem. Man behøver ikke som spejder at være god til at alt. Er man samlet som en patrulje, og hjælper hinanden, så er man stærkere end hvis man er alene.

Kort fortalt, spejderne skal lære at spejder hjælper andre og at det også er ok at selv få hjælp.

Mærkenavn	Kompetencer
 Filmmager	Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter). Have hørt om afsender og modtager i kommunikation. Have medvirket til at lave en film. Have medvirket til at arrangere en "filmfestival" for fx forældre og søskende eller skoleklassen.

Spejderne skal have prøvet at arbejde med forskellige måder at kommunikere på. Spejderne skal få en forståelse for at jo flere sanser som anvendes i kommunikation, jo stærkere virker kommunikationen. Spejderne skal vide lidt om teorien om afsender og modtager af et budskab. Spejderne skal have været med til at lave en film og været med til at præsentere deres film på en "filmfestival".

Kort fortalt, spejderne skal lære om kommunikation, og de skal prøve forskellige måder at kommunikere på.

Mærkenavn	Kompetencer
 Førstehjælp 2	Kunne vurdere, om en tilskadekommen er bevidstløs, og sikre frie luftveje. Kunne ringe 1-1-2 ved alvorligere ulykkestilfælde. Vide, at skader på hoved, nakke og ryg kan være farlige. Kunne den korrekte førstehjælp til skader på muskler og led.

Spejderne skal lære om hvornår man er bevidstløs, og hvordan man sikre frie luftveje. Spejderne skal vide hvordan de får fat i alarmcentralen (112). Spejderne skal vide at ryg og nakke skader er/kan være farlige. Spejderne skal kende til RISE metoden.

Kort fortalt, spejderne skal bygge oven på de færdigheder som de lærte under Førstehjælp 1, med et fokus på vurdering, alarmering, ryg og nakke skader og RISE metoden.

Mærkenavn	Kompetencer
 Hvem er jeg	Opnå kendskab til, hvem de selv er, og opleve at børn reagerer forskelligt. Have arbejdet med at udtrykke deres mening og respektere egne og andres grænser. Have oplevet at være en del af et børnefællesskab. Have viden om rettigheder, og hvad børns rettigheder betyder for spejderens egen hverdag.

Spejderne skal lære om sig selv, de skal få et kendskab til hvordan de selv regere i forskellige situationer, samt at andre spejder kan reagere på andre måder i samme situation. Spejderne skal lære at kunne udtrykke deres meninger, de skal lære at respektere deres og andres grænser. Spejderne skal have et kendskab til børns rettigheder og vide hvad det betyder i deres egen hverdag, spejderne skal opleve at være en del af et større børnefællesskab.

Kort fortalt, spejderne skal kende til deres rettigheder, og de skal vide hvordan de selv og andre reagerer i forskellige situationer.

Mærkenavn	Kompetencer
 Kulturspejder	Have fået kendskab til hvad kultur kan betyde lokalt, nationalt og/eller globalt Kunne sætte ord på egen kulturelle identitet Have fået redskaber til at snakke om og undersøge kulturel forskellighed Kunne planlægge og gennemføre et kulturmøde

Spejderne skal opnå et kendskab til hvad kultur betyder. Spejderne skal kunne beskrive hvad spejderens egen kultur er. Spejderne skal have redskaber til at kunne undersøge og tale om forskellige culture, hvad er det som gør kulturer forskellige og hvad betyder det at have en anden kultur. Spejderne skal kunne planlægge og gennemføre et kulturmøde.

Kort fortalt, spejderne skal sin egen kultur og vide at der er forskellige kulturer, lokalt, nationalt og globalt.

Mærkenavn	Kompetencer
 Lejrbålsarrangør	Kende til et udvalg af lejrbålssange Have prøvet at 'sætte en scene' Blive opmærksom på at inddrage aftenens/nattens magi i arrangementet Have oplevet forskellige former for lejrbålsunderholdning, fx råb, sang klap, sketch, fortælling, konkurrencer Have deltaget i planlægning af et fantastisk lejrbål

Spejderne skal kende til forskellige lejrbålssange, de skal have planlagt del elementer til et lejrbål. Spejderne skal kende til den magi som mørket og natten har på et lejrbål, herunder hvordan bålet skaber fællesskabet. Spejderne skal have oplevet forskel delelementer som et lejrbål består af. Spejderne skal være med i udførelsen af et fantastisk lejrbål.

Kort fortalt, Spejderne skal kende til lejrbålets betydningen for spejdersammenholdet, og have oplevet den magis som et lejrbål kan skabe, så de selv kan skabe magiske lejrbål.

Mærkenavn	Kompetencer
 Nørd	Afprøve forskellige naturvidenskabelige aktiviteter under vejledning fra lederen. Opnå en bedre praktisk forståelse af naturvidenskabelige fænomener og elementer. Få fornemmelse af, hvad naturvidenskaben har med vores dagligdag at gøre.

Spejderne skal forskellige naturvidenskabelige aktiviteter (under kyndig vejledning), spejderne skal opnå en forståelse af hvad naturvidenskabelige fænomener og elementer kan bruges til i praksis, herunder hvornår/hvordan vi møder naturvidenskaben i vores dagligdag.

Kort fortalt spejderne at naturvidenskaben er en normalt del af vores dagligdag, og at man godt kan have det sjovt med naturvidenskabelige aktiviteter.

Mærkenavn	Kompetencer
 På en øde ø	lave en lejr med beskyttelse mod vejr og vind. Lave et ildsted og bruge det til hygge, mad og nødbål Fremstille simple redskaber – fx eget spisegrej, kokoskop, stearinlys, fakkel el. lign. Prøve at konstruere hjælpemidler til primilivet Definere ø-regler og love for deres egen ø Blive fortrolig med mørke Gå på jagt efter spiselige planter og/eller dyr i naturen Bygge en bivuak, Lave et læhegn

Spejderne skal kunne bruge de materialer som de "finder" i naturen til at lave en lejr som beskytter dem i mod vejr og vind. Spejderne skal kunne lave et ildsted, og fremstille simple redskaber og udstyr. Spejderne skal "finde" deres mad ud i naturen. Spejderne skal lave nogle regler som deres lejr skal fungere efter. Spejderne skal kunne bygge en række lejrelementer som gør det muligt for dem at "klare" sig på deres "øde ø" i en periode.

Kort fortalt, Spejderne skal kunne etablere en lejrplads ud fra de materialer som de kan finde ude i naturen, herunder også dele af deres mad.

Mærkenavn	Kompetencer
 Primitur	På tur til en naturskøn og forholdsvis primitiv lejrplads, som de ikke har sovet på før. Ankomme ved lejrpladsen til fods og selv bære en del af deres udstyr på vej mod lejrpladsen. Stå for indretning af lejrplads og lejropbygning (fx gnatte spåner og teltslagning) under vejledning fra lederen. På opdagelse i området omkring lejrpladsen. Deltage i bål-tænding og madlavning, gerne med sanket mad.

Spejderne skal på tur ud til en primitiv lejrplads. Spejderne skal komme frem til lejrpladsen til fods, og de skal selv bære det udstyr som de har behov for på turen. Spejderne skal opbygge lejren, f.eks. slå telte op, og grave bålplads. Spejderne skal deltager i bål-tændingen, madlavningen og jagten efter mad (sanke). Spejderne bruge naturen omkring deres lejrplads til at gå på oplevelse. Spejderne skal være ansvarlige for at sikre at området efterlades i god orden.

Kort fortalt, spejderne skal prøve at overnatte på en primitiv lejrplads og opleve de glæder som der er ved en primitiv overnatning.

Mærkenavn	Kompetencer
 Raftebygger	I patruljer og under vejledning have medvirket i bygning af et simpelt pionerprojekt i rafter Introduceres for rigtig løfteteknik og øvrig sikkerhed når man arbejder med basal pionering Være med til at hejse flag på en flagstang de selv har opsat Være med til at bygge lejrarbejder eller andre større pionerarbejder Stifte bekendtskab med forskellige knob og besnøringer

Spejderne skal få et kendskab til simple pionerprojekter i rafter og snor (f.eks. køkkenbord, spisebord, indgangsportal). Spejder skal lære om sikkerhed og løfteteknikker i forbindelse med pionerprojekter med rafter og snor. Spejderne skal deltage i større pionerprojekter (som f.eks. bygge en bro, et tårn m.f.). Spejderne skal øve sig i forskellige knob og knuder, samt besnøringer som indgår i den forskellige pionerarbejder. Spejderne skal som en del af det at opbygge en lejre også være med til at hejse et flag, samt vide hvordan man skal behandle det.

Kort fortalt, spejderne skal få et kendskab til pionering, knob og besnøringer, så de får kompetencerne til "selv" at bygge en lejre op (f.eks. når der er på sommerlejr)

Mærkenavn	Kompetencer
 Sav	Skal kunne bruge saven på en korrekt og sikker måde Skal kende sikkerhedsreglerne og vide, hvorfor de er, som de er Overholde sikkerhedsreglerne Vise ved forskellige saveaktiviteter, at den opnåede viden kan anvendes Vil man udvide mærket, kan spejderne arbejde med: At vide, hvordan man passer på og vedligeholder en sav At kende forskellige typer af save

Spejderne skal kende sikkerhedsreglerne ved brug af sav, og kunne vise, ved brug, at de har forstået sikkerhedsreglerne, spejderne skal opnå en viden om sikker brug af sav som gør det muligt for dem at selv kunne anvende saven uden opsyn. Spejderne skal vide hvordan passe på, og vedligeholder saven, samt at der er forskellige type af save som skal bruges til forskellige materialer og arbejdsopgaver.

Kort fortalt, spejderne skal kunne anvende en sav rigtigt, de skal vide hvilke sav som de skal bruge til forskellige opgaver og de skal vide hvordan de passer på saven.

Mærkenavn	Kompetencer
 Selvstændig	Skal have en forståelse for hvad man skal have med i sin rygsæk til en dags brug, og have prøvet at pakke dette selv og kunne tage vare på det. Skal kunne smøre en madpakke der rækker fra morgenmad til aftensmad. Kende til personlig hygiejne i løbet af en dag. Fx vaske hænder før et måltid. Vide, hvordan man sætter et plaster på et sår og ringer 112. Have kendskab til at bevæge sig til fods og cykel i trafikken.

Spejderne skal have en viden om hvordan de skal pakke deres rygsæk, samt vide hvad de skal have med i rygsækken når de er på tur. Spejderne skal selv kunne smøre en madpakke, som skal kunne række fra morgenmad til aftensmad. Spejderne skal kende til personlig hygiejne. Spejderne skal have kendskab til hvordan man sikkert færdes i trafikken, til fods og på cykel. Spejderne skal kunne vise at de kan simpel første hjælp.

Kort fortalt, spejderne skal selv kunne pakke deres rygsæk og have mad med til en kort tur, samt kunne håndtere personlig hygiejne, og simpel førstehjælp

Mærkenavn	Kompetencer
 Stifinder	Have prøve at bevæge sig gennem forskellige typer terræn Lære om rutevalg og erfare, hvordan den korteste vej ikke altid er den hurtigste Stifte bekendtskab med kompas og verdenshjørnerne og finde nord uden kompas Stifte bekendtskab med at afstandsbedømme eks. ved hjælp af skridttælling. Skal vide, at hvis de farer vild, skal de blive sammen i patruljen, indtil de finder nogle som kan hjælpe dem.

Spejderne skal kunne bevæge sig i gennem forskellige typer af terræn, spejderne skal lære at den korteste vej ikke altid er den hurtigste og nemmeste vej. Spejderne skal få et kendskab til hvordan et kompas fungerer og skal kunne indstille det til en bestemt kurs. Spejderne skal få kendskab til hvordan man finder verdenshjørnerne uden et kompas. Spejderne skal få en fornemmelse af afstande ved at bruge f.eks. skridttælling. Det er vigtigt at spejderne lære at hvis de farer vild, skal de blive sammen i patruljen, indtil de finder nogle som kan hjælpe dem.

Kort fortalt spejderen skal få et basis kendskab til brugen af kompas, og brugen af landskabet til at finde vej.

Mærkenavn	Kompetencer
 Telt	Skal kunne slå den type telt op, som I bruger i jeres gruppe. Skal have overnattet i et telt, han/hun selv har været med til at slå op. Have lavet en hyggeaktivitet i teltet. Have hørt om regler for at slå telt op ift. sikkerhedsafstand og brandfare.

Spejderne skal kunne finde ud af at slå et spejdertelt op. Spejderne skal have overnattet i det telt som spejderne selv har slået op. Spejderne skal være med til at gøre teltet hyggeligt, og være med til at hygge i teltet. Spejderen skal kende til sikkerhedsreglerne i forbindelse med afstanden fra telte til andre ting, f.eks. en bålplads.

Kort fortalt, spejderne skal vide hvor man må sætte et telt op og hvordan man sætter et spejder telt op, samt de skal prøve at bruge det og gøre det hyggeligt.

Mærkenavn	Kompetencer
 Bål	Forberede et bål og tænde det med to tændstikker. Kende forskellige båltyper og opleve, hvilke der egner sig til hvad. Vide hvilket træ, der egner sig som brænde. Lave en bålplads. Kende til sikkerhed omkring bålet, herunder grundlæggende brandslukning og behandling af brandsår. Kan tænde et bål på 10 min. Kan tænde bål under vanskelige forhold såsom regnvejr eller blæsevejr. Kan lave ild på mindst 3 forskellige måder.

Spejderne skal kende til forskellige typer af bål, spejderne skal vide hvordan de gør et bål klar til at blive tændt og de skal kunne finde ud af tænde et bål med kun to tændstikker. Spejderne skal vide at der er forskel på træ og hvilke træ som er egnet til at bruge til de forskellige typer af bål. Spejderne skal kunne opbygge en bålplads og kende til sikkerheden omkring bålet.

Kort fortalt, spejderne skal vide hvordan man tænder et bål, kende til sikkerhedsreglerne omkring et bål, og vide hvilken type af træ som er egnet til deres bål.

Mærkenavn	Kompetencer
 Bygherre	Have overnattet på en lejrplads de selv har været med til at udforme, bygge og komme med ideer til. Jo vildere jo bedre læg gerne op til Storm P opfindelser. Have bygget en simpel ting i kulsø Introduceres for rigtig løfteteknik og øvrig sikkerhed når man arbejder med knob og pionering Stifte bekendtskab med forskellige besnøringer og pionerdiscipliner Opsætte rafter i et hul (Flagstang) evt. med kiler osv.

Spejderne skal have opbygget en lejrplads ud fra egne ideer, og have overnattet på den lejrplads som de har været med til at opbygge. Spejderne skal have prøvet at opbygge simple ting i kulsø. Spejderne skal få et kendskab til sikkerhed omkring lejrarbejde, herunder også løfteteknikker. Spejderne skal kende til forskellige knob og besnøringer og viden hvilke de skal bruge i forbindelse med lejropbygningen.

Kort fortalt, spejderne skal kunne opbygge en lejr, på en sikker forsvarlig måde.

Mærkenavn	Kompetencer
 Dine rettigheder	Gennem lege og aktiviteter opnå kendskab til, at der eksisterer en børnekonvention, og hvad den går ud på. Få refleksioner over, hvilke rettigheder der er vigtige for en selv, og få indblik i, hvilke der er vigtige for andre. Opnå kendskab til, hvordan børns rettigheder beskyttes i Danmark, samt få indsigt i, hvilke handlemuligheder børn har i forhold til krænkelse af børns rettigheder.

Spejderne skal have et kendskab til børnekonvention, og vide hvilken betydning den har for dem. Spejderne skal tænke over rettigheder der er vigtige for en selv, og få indblik i, hvilke der er vigtige for andre. Spejderne skal få et kendskab til hvordan børns rettigheder beskyttes i Danmark, og hvordan de skal forholde sig når deres rettigheder bliver overtrådt.

Kort fortalt, spejderne skal kende deres rettigheder, og vide hvad de skal gøre hvis der er nogle som ikke overholder deres rettigheder.

Mærkenavn	Kompetencer
 En god patrulje	Få fælles oplevelser, der binder patruljen sammen Se sider af hinanden at kende, som de ikke kendte før Afprøve forskellige former for kommunikation Deltage i aktiviteter, der træner samarbejde og kommunikation Reflektere over, hvordan man skaber et godt fællesskab, og hvilke udfordringer der er for et godt fællesskab

Spejderne skal i patruljen få fælles oplevelser. Spejderne skal opleve at de er stærkere som en patrulje end de er enkelvis, spejderne skal lære hinanden at kende, både deres stærke sider men også deres svage sider. Spejderne skal tænke over hvordan man skaber et godt fællesskab, og hvilke forhindringer der er for et godt fællesskab. Spejderne skal tænke over hvordan de kommunikere i patruljen.

Kort fortalt, spejderne skal opleve at de kan klare en helt masse, hvis de bare arbejder sammen som en patrulje, og at det er vigtigt at have det godt fællesskab i patruljen

Mærkenavn	Kompetencer
 Fjord til bord	Have udforsket forskellige typer af natur omkring havet i Danmark (sandstrand, vadehav, marsk, fjord). Have prøvet at genkende, fange, aflive, rense, partere, tilberede og smage dyr fra havet. Have stiftet bekendtskab med forskellige planter i og ved havet samt prøvet at genkende, høste, tilberede og smage på dem. Kende til risikofaktorer som giftige alger, østers uden for sæson og lignende. Deltage i planlægning, tilberedning, servering og spising af et større måltid med ingredienser fra havet.

Spejderne skal få en forståelse for hvor maden (fra havet) kommer fra. Spejderne skal lære naturen at kende, og de skal have prøvet at lave mad med planter og dyr som lever i eller ved havet. Spejderne skal kende til giftige alger, faren ved østers uden for sæson og lignende.

Kort fortalt, spejderne skal opleve naturen i og ved havet og prøve at lave mad ud fra hvad de kan finde.

Mærkenavn	Kompetencer
 Førstehjælp 3	Kende og kunne anvende førstehjælpens fire hovedpunkter. Kunne udføre førstehjælp ved kraftige blødninger. Kunne håndtere mindre skader selvstændigt.

Spejderne skal kunne anvende fire hovedpunkter. Spejderne skal kunne udføre førstehjælp ved kraftige blødninger og kunne håndtere mindre skader selvstændigt. Samt udbygge kendskabet til førstehjælpen beskrevet i førstehjælp 1 og 2.

Kort fortalt, spejderne skal kunne udbygge deres kendskab til førstehjælp, så det kun er brugen af hjertestarter som de mangler et kendskab til.

Mærkenavn	Kompetencer
 Hiker	Deltage på en vandretur med mindst 2 dages vandring (fx mindst 12 km). Have mindst 1 udendørs overnatning (fx i telt, bivuk eller shelter). Selv pakke og gå med al personlig oppakning (sovepose, liggeunderlag, tøj osv.) Have været inddraget i ruteplanlægningen. Indlægge en kultur- eller naturoplevelse undervejs.

Spejderne skal deltage i en vandretur, som skal bestå af to vandre dage, og mindst på 12 km. Spejderne skal overnatte udenfor i telt, bivuk eller shelter. Spejderne skal selv pakke deres egen taske og de skal selv gå med deres egen personlige oppakning., Spejderne skal være med til at planlægge turen, herunder hvad de skal opleve undervejs.

Kort fortalt, spejderne skal på vandretur over to dage hvor de skal gå begge dage, turen skal minimum være på 12 km og spejderne skal pakke og gå med deres egen udstyr.

Mærkenavn	Kompetencer
 Kodehoved	Kende til og have prøvet forskellige kodekoncepter. Have brugt koder i forbindelse med en aktivitet. Have eksperimenteret med selv at producere en kodebesked.

Spejderne skal have et kendskab til hvordan de forskellige typer at koder er opbygget. Spejderne skal have arbejde med de forskellige typer at koder, så spejderne har muligheden for at genkende det system som koden er opbygget på. Spejderne skal have lavet koder til andre spejder (en anden patrulje), så spejderne få lov til selv at lave forskellige koder.

Kort fortalt, Spejderne skal får et kendskab til hvordan koder er bygget op, så de kan genkendes systemet når de møder dem på løb.

Mærkenavn	Kompetencer
 Konfliktløser	Have arbejdet med, hvad det vil sige at være spejder, herunder spejderloven, og hvad denne betyder for den enkeltes adfærd. Få forståelse for egne og andres reaktioner. Have fået indblik i, hvad det betyder at møde andre positivt og anerkendende. Få forståelse for konflikter og konflikthåndtering. Have øvet redskaber til konflikthåndtering

Spejderne skal have en forståelse for det vil sige at være spejder (og ikke bare gå til spejder). Spejderne skal kende spejderloven, og hvad spejderloven betyder for dem selv og de andre spejder. Spejderne skal have en forståelse af hvordan de selv og andre reagere når de bliver stillede i forskellige situationer. Spejderne skal lære at møde andre på en positivt og anerkendende måde, De skal have viden om konflikter og konflikthåndtering, samt redskaber til at kunne løse dem.

Kort fortalt, spejderne skal kende til spejderloven og vide hvordan man behandler andre, samt hvordan man løser konflikter.

Mærkenavn	Kompetencer
 Kulturagent	Opdage at vi er mere ens end forskellige Indse at vi er stærkere når vi er sammen end når vi står hver for sig Indse at vi alle er "anderledes" Opdage at "kultur" er noget vi alle har, ikke kun noget man gør i udlandet Lære at bryde den usynlige mur mellem "dem" og "os" Forløbet og mærket baserer sig på den model, som både WOSM og WAGGGS anbefaler: Udforsk Lær og beslut Handling Fortæl

Spejderne skal lære, at vi som mennesker er ens og dog er vi alle sammen forskellige, samt vi er stærkere når vi er sammen i stedet for at være hver for sig. Spejderne skal kende til den danske kultur, og vide at kultur er noget alle har.

Kort fortalt, spejderne skal lære at der ikke findes "dem" og "os". Vi er alle sammen spejder (mennesker).

Mærkenavn	Kompetencer
 Lejrarkitekt	Selvstændigt kunne pakke patruljekassen Være bekendt med gruppens telte og kunne udvælge et relevant telt til et givet formål Selvstændigt kunne lave huggeplads og opvaskeplads samt bygge bord til spisning og madlavning Kunne lave bålplads og lave mad efter egen madplan

Spejderne skal kunne pakke patruljekassen, herunder vide hvad som er nødvendig udstyr for en sommerlejr. Spejderne skal kende til gruppens telte og skal kunne udvælge telte ud fra hvor spejderne skal på tur (sommerlejr, vandretur, fjeldtur, kanotur) Spejderne skal kunne opbygge en lejreplads, og skal kunne lave mad efter egen madplan.

Kort fortalt, spejderne skal kunne pakke til en sommerlejr, opbygge en lejrplads samt at lave mad under hele sommerlejren.

Mærkenavn	Kompetencer
 Opfinder	Opleve, hvordan vinden, der alligevel altid blæser, kan bruges til at drive en dynamo eller maskine. Opleve, hvordan solens stråler kan varme vand, og få en idé om, hvordan de kan bruges til at skabe elektricitet. Opleve, hvordan vand kan bruges til at drive maskiner, og få en idé om, hvordan man med vandkraft kan lave strøm.

Spejderne skal opleve at naturkræfterne (sol, vind, vand) kan bruges til at drive en dynamo eller en maskine. Spejderne skal opleve at solens stråler kan opvarme vand, og bruges til at skabe elektricitet.

Kort fortalt, spejderne skal få en forståelse for at naturen kan give os energi, uden at vi behøver at brænde ting af. (CO2 fri energi)

Mærkenavn	Kompetencer
 Orienteringsløber	Kende kort som et formindsket billede af virkeligheden og lære de vigtigste kortsignaturer at kende, samt kende til højdekurser Lære kompasset at kende og kunne sætte og følge en kurs med hjælp fra kompasset. Finde vej i praksis efter forskellige slags kort. Prøve et orienteringsløb. Pejle igennem 100 meter tæt skov og ramme et bestemt punkt

Spejderne skal lære om kort og kompas. Spejderne skal kende til højdekurver og de meste alm. kortsignaturer. Spejderne skal kunne bruge et kompas, og følge en kompaskurs. Spejderne skal kunne finde vej ud fra forskellige typer af kort. Spejderne skal have prøvet forskellige typer af orienteringsløb.

Kort fortalt, spejderne skal kende til og skal kunne bruge de vigtigste elementer i et orienteringsløb, og skal kunne finde ud af et orienteringsløb (deltage i et løb uden af fare vild).

Mærkenavn	Kompetencer
 På egen hånd	Planlægge og selv gennemføre en endags-tur i patruljen, hvor de rejser med både offentlig transport (bus eller tog) samt cykel Selv finde kortmateriale over det område, de skal være i Kunne lave en simpel rejseplan og følge denne Selv købe billetter til deres tur Have prøvet at medvirke ved lapning af deres egen cykel juniorerne selv planlægger og pakker til en tur med én overnatning (med lederbesøg/overnatning på sovestedet).

Spejderne skal selv planlægge og gennemfører en endagstur i deres patruljer, hvor de benytte den offentlige transport. Spejderne skal selv lave en rejseplan og finde de nødvendige kort som de skal bruge for at kunne gennemfører turen. Spejderne skal selv købe deres billetter, og skal have prøvet at lappe deres cykel. Spejderne skal selv planlægger og pakker til en tur med én overnatning

Kort fortalt, spejderne skal selv kunne finde ud af at tage på en kort tur. De skal selv kunne stå for planlægningen og gennemførelsen af turen

Mærkenavn	Kompetencer
 Performer	Have kommunikeret til forskellige målgrupper (fx spejderkammerater (evt. større og mindre), forældre, folk på gaden, skolekammerater, hytteejer, ekspedient i supermarked...) Have deltaget i forskellige kommunikationsøvelser. Have hørt om grundlæggende principper for god formidling. Have planlagt en juniortur og medvirket ved formidling mål, indhold, aktiviteter og oplevelser på en inspirerende måde.

Spejderne skal kende til forskellige måder at kommunikere på, og at det er målgruppen som bestemmer måden som der skal kommunikeres på. Spejderne skal have deltaget i forskellige kommunikationsøvelser. Og kende til principper for god formidling. Spejderne skal have været med til at planlægge en juniortur og formidle hvad der skal ske på turen.

Kort fortalt, spejderne skal vide hvordan man formidler et budskab, og have prøvet at kommunikere til forskellige målgrupper.

Mærkenavn	Kompetencer
 Småbådssejler	Have kendskab til de grundlæggende færdselsregler til søs. Have kendskab til søsikkerhedsregler. Vide, hvordan man rigger en enmandsjolle til og rigger den af. Kunne sejle en enmandsjolle. Kunne håndtere, at en jolle kæntrer. Vide og have afprøvet, hvordan en redningsvest virker.

Spejderne skal have et kendskab til de færdselsregler som der findes til søs. Spejderne skal vise at de har forstået søsikkerhedsregler, spejderne skal vide og kunne gøre en båd klar til brug, pakke den ned, vide hvordan man sejler den, samt kunne håndtere at båden kæntrer, spejderne skal kunne bruge en redningsvest.

Kort fortalt spejderne skal kende til reglerne til søs, vide hvordan man sejler en båd på en sikker og forsvarlig måde.

Mærkenavn	Kompetencer
 Smagsdommer	Ved, hvilke råvarer der er i sæson, og hvorfor det er sundt og bæredygtigt at spise efter sæsonerne. Kender til de fem grundsmage og ved, hvor de findes. Ved hvordan man smager en ret til, så den smager himmelsk! Kan lave mad ud fra en opskrift. Har forståelse for, hvordan man kan tilberede råvarer på forskellige måder.

Spejderne skal vide hvilke råvarer der er i sæson, og hvorfor det er sundt og bæredygtigt at spise efter sæsonerne. Spejderne skal kunne smage en ret til ved at kende til de fem grundsmage og ved, hvor de findes. Spejderne skal kunne lave mad ud fra en opskrift. Spejderne skal kunne tilberede råvarer på forskellige måde.

Kort fortalt, spejderne skal selv kunne lave mad, og smage dem til.

Mærkenavn	Kompetencer
 Survivor	Prøve teknikker til overlevelse i naturen Bygge en primitiv bivuak af naturmaterialer Eksperimentere med at opsamle vand Prøve at finde/fange mad i naturen og tilberede eller konservere det Lave en simpel brænder (fx dåsebrænder) Lave en survival-kasse til personlig brug eller til patruljen Lave en svedehytte Lave egen fiskestang og fange fisk Lære, hvordan man bibeholder god hygiejne i naturen (fx lave natursæbe)

Spejderne skal kende til metoder til at overleve i naturen, spejderne skal have prøvet at bygge en primitiv bivuak og en svedehytte af materialer fra naturen. Spejderne skal have finde/fange mad i naturen samt tilberede eller konservere det, spejderne skal have opsamlet vand. Spejderne skal have lavet til personlig brug eller til patruljen f.eks. en fiskestang. Spejderne skal kende til hygiejne i naturen.

Kort fortalt, spejderne skal få nogle redskabet til at kunne klare sig ud i naturen med ting fra naturen.

Mærkenavn	Kompetencer
 Svømmer	Spejderen skal være bekendt med generelle baderåd og Det Danske Spejderkorps sikkerhedsregler for badning. Spejderen skal kunne svømme 200 meter uden ophold på under 20 min. Spejderen har prøvet at iføre sig redningsvest og kan svømme min 200 meter iført denne. Prøven skal foregå i sø-, å- eller havvand. At spejderen har svømmet en distance på minimum 100 meter i åbent vand At spejderen har prøvet at svømme min 50m med tøj på. Denne test kan foregå i svømmehallen (hvis tilladelse fra bademester gives) eller allerhelst på åbent vand.

Spejderne skal kende de danske baderåd, og DDS sikkerhedsregler for badning.
Spejderne skal kunne svømme 200 meter på under 20 minutter uden pause.
Spejderne skal have iføre sig en redningsvest og prøvet at svømme 200 meter.
Spejderne skal have prøve at svømme 100 meter på åbent vand. Spejderne skal have prøvet at svømme 50 meter med tøj på (ikke uniform).

Kort fortalt, spejderne skal kunne svømme med og uden redningsvest, lige som de skal vide at det bliver mere besværet at svømme med tøj på. Spejderne skal kende til sikkerhedsreglerne ved badning.

Mærkenavn	Kompetencer
 Teatersport	Kende til og afprøve udtryk for mange forskellige stemninger og følelser Eksperimentere med eget kropslige udtryk Indgå i forskellige former for dialoger, improvisation og rollespil Have deltaget i en teatersports 'konkurrence'

Spejderne skal få et kendskab til udtryk for forskellige stemninger og følelser.
Spejderne skal have arbejdet med kropslige udtryk, og have deltaget i forskellige typer af dialoger, improvisation og rollespil. Skal have deltaget i en teatersports 'konkurrence'.

Kort fortalt. Spejderne skal have arbejdet med kropslige udtryk og brugt dem i forbindelse med en forestilling

Mærkenavn	Kompetencer
 Trangia-champ	Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken. Selvstændigt kunne anvende et trangia til at tilberede et måltid. Have prøvet at stege, koge, bage og dampe mad på et trangia.

Spejderne skal kunne bruge et stormkøkken, de skal vide hvordan de samler, skiller af og rengør en trangia. Spejderne skal have prøvet at stege, koge, bage og dampe mad på et trangia. Spejderne skal kende til sikkerhedsreglerne i forbindelse med anvendelsen af trangia gas/sprit.

Kort fortalt, spejderne skal kunne anvende et stormkøkken, så de ville kunne bruge den på en hike og lave alle deres måltider på denne.

Mærkenavn	Kompetencer
 Vild Ro	Skabe fællesskab i jeres gruppe ved at være både vilde og rolige. Lave aktiviteter i naturen, som gør jer glade Tale om og lege med, hvad I kan i fællesskab Arbejde med, hvordan I synes, det giver mening at være fysisk aktive og rolige sammen.

Spejderne skal prøve at være rolige og vilde i deres patruljer. De skal prøve at lave aktiviteter i naturen som gør dem glade. Spejderne skal lege og eller tale om hvad de kan som en patrulje. Spejderne skal få en forståelse af hvad som er ok at være fysiske aktive (vilde) og rolige sammen om (f.eks. er det ok at være vild ved et bål?)

Kort fortalt, spejderne skal lære om hvornår det er ok at være vild og hvornår det er ok/nødvendig at være rolig.

Mærkenavn	Kompetencer
 Vinterbivy	Have mindst én overnatning i bivuak i løbet af vintermånederne (dec.-feb.) Have været inddraget i planlægningen af turen – herunder valg af lejrplads, bivuaktype og mad på turen. Selv stå for at opføre bivuakker og for øvrig lejropbygning under vejledning fra lederen. Beskæftige sig med færdigheder vedrørende vinterovernatning Gennemføre en aften- eller nat-aktivitet – det kunne være et kort natløb, stjernekeggeri, aftensafari eller en gåtur med slukkede pandelamper.

Spejderne skal have prøvet at overnatte udenfor (i bivuak) i løbet af vintermånederne. Spejderne skal være med til at planlægge turen, herunder indkøb af mad til turen. Spejderne skal selv opbygge deres lejre, og gennemføre en aften/nat aktivitet.

Kort fortalt, spejderne skal på vintertur, hvor de selv står for det meste. De skal ud og sove i bivuak.

Mærkenavn	Kompetencer
 Økse	Kunne bruge øksen på en sikker måde. Kunne indrette en huggeplads på en lejr. Kunne kontrollere en økse inden brug. Kende sikkerhedsreglerne og vide, hvor de er, som de er. Vide, hvordan man opbevarer en økse. Viden om, hvordan man vedligeholder en økse Kendskab til navnene på de forskellige dele af øksen.

Spejderne skal kunne anvende en økse rigtigt og sikkert. Spejderne skal kende til sikkerhedsregler ved brug af økse, spejderne skal kunne vedligeholde og kontrollere om en økse er sikker til at bruge, og de skal vide hvordan man opbevarer en økse.

Kort fortalt, spejderne skal kunne bruge en økse sikkert og rigtigt på en huggeplads som de selv har lavet, de skal vide hvad man må og ikke må med en økse.

Mærkenavn	Kompetencer
 Adventurespejd	Deltage på et større spejderløb (fx fra adventurespejdligaen). Efterfølgende evaluere og reflektere over deres indsats. Benytte sig af elementerne i 'Adventurespejdmodellen' til at træne deres færdigheder. Senere deltage på samme spejderløb igen (eller et lignende løb), hvor de nye færdigheder tages i brug.

Spejderne skal have deltaget i et, eller flere, større spejderløb og tænkt over hvordan det gik med deres patrulje, sjak, hold på løbet. Spejderne skal træne de færdigheder som de klaret sig dårligst i, og så skal de deltage i et nyt spejderløb for at vise at de har lært de nye færdigheder.

Kort fortalt, spejderne skal træne sine færdigheder og deltage i nogle spejderløb, så de kan få nogle fede oplevelser.

Mærkenavn	Kompetencer
 Alene i Vildmarken	Selvstændigt planlægge en overnatning i naturen, hvor patruljen til sammen kun må medbringe 10 genstande (ud over tøj, rygsæk, mad, førstehjælpskit og personligt udstyr som medicin el. lign.) Bygge en bivuak kun med naturens materialer og sove i den. Finde spiselige planter i naturen og lave et måltid, hvor de indgår. Lave egne vandrensesystemer Prøve at fiske Hav et dyr med, I kan tilberede og spise – og spise kød, koge suppe osv. Udbyg med udfordrende terræn eller en vandre/kanotur frem mod overnatning. Ingen elektroniske hjælpemidler?

Spejderne skal planlægget en overnatning, hvor patruljen til sammen kun må medbringe 10 ting (ud over personligt udstyr). Spejderne skal Bygge en bivuak kun med naturens materialer og sove i den. Finde spiselige planter i naturen og lave et måltid, hvor de indgår. Lave egne vandrensesystemer (ikke til drikkevand) Prøve at fange fiske. Hav et helt dyr med, I kan tilberede og spise – og spise kød, koge suppe osv.

Kort fortalt, spejderne skal prøve at se hvor få ting som er nødvendige for at kunne "overleve" ude i naturen, og de skal prøve at klare sig selv dem det som de kan "finde" i naturen.

Mærkenavn	Kompetencer
 Basecamp	Afprøve forskellige discipliner, som adventurespejd er bygget op af Lave et forløb, hvor I bruger minimum 3 'poster' fra adventurespejdløb Opfinde jeres egen adventurespejd-post

Spejderne skal test og gennemføre de typiske discipliner som adventurespejd er opbygget af, og lave et forløb hvor mindst 3 poster fra adventurespejdløb indgår. Spejderne skal opfinde deres egen adventurespejd-post

Kort fortalt, spejderne skal opleve hvad adventurespejd, og have prøvet nogle af de typiske poster på et adventurespejdløb.

Mærkenavn	Kompetencer
 Det kolde gys	Prøve at svømme i havet både med almindeligt tøj og med badetøj. Prøve at bade/svømme i havvand i vinterhalvåret. Kende til førstehjælp ved vandet, redning, kunstigt åndedræt og have viden om underafkøling. Have planlagt og udført en aktivitet, hvor kulde og koldt vand indgår

Spejderne skal have svømmet i havet i badetøj og i almindeligt tøj. Spejderne skal have badet i havet i vinterhalvåret. Spejderne skal kende til 1 hjælpen som relatere til drukne ulykker og underafkøling. Spejderne skal planlægge og deltage i en aktivitet, hvor kulde og koldt vand indgår.

Kort fortalt, spejderne skal have badet om vinteren og kende til sikkerhedsreglerne og førstehjælpen i forbindelse med aktiviteter hvor kulde og koldt vand indgår.

Mærkenavn	Kompetencer
 Førstehjælp 4	Udvælge 2 - 3 emner fra tidligere grene, som I kunne tænke jer at arbejde grundigere med. Vide, hvordan man udfører livreddende førstehjælp med hjerte-lungeredning (hjertemassage), og brug af hjertestarter. Kunne førstehjælpen ved varme- og kuldepåvirkninger. Vide, hvad man skal være særlig opmærksom på ved ulykker med kulilteforgiftning.

Spejderne skal arbejde med de førstehjælps emner som i Førstehjælp 1 -3. spejderne skal Vide, hvordan man udfører livreddende førstehjælp med hjerte-lungeredning (hjertemassage), og brug af hjertestarter. Spejderne skal kunne førstehjælpen ved varme- og kuldepåvirkninger. Spejderne skal vide, hvad man skal være særlig opmærksom på ved ulykker med kulilteforgiftning.

Kort fortalt, Spejderne skal kunne udføre førstehjælp med HLR efter dansk førstehjælpsråd retningslinjer.

Mærkenavn	Kompetencer
 Gast	Sejle alene i en optimistjolle inden for et afgrænset sejladsområde om dagen i under 7 m/s Sejle Sejljolle med en anden gast inden for et nærmere afgrænset sejladsområde om dagen i under 7 m/s Være eneste besætningsmedlem hos en fartøjsfører ved kystsejlads til fast defineret havn om dagen i under 7 m/s

Spejderne skal kunne sejle i en optimistjolle, Sejljolle og være eneste besætningsmedlem hos en fartøjsfører ved kystsejlads

Kort fortalt, så skal spejderne selvstændigt kunne sejle optimistjolle og Sejljolle og kunne fungere som besætningsmedlem.

Mærkenavn	Kompetencer
 Glamping	Forberede og gennemføre en friluftstur i ekstrem luksus Turen skal være forberedt med materialer og planer i mindste detalje Der skal indrettes lejrplads i minimum 24 timer Der skal nydes i minimum 24 timer

Spejderne skal planlægge og gennemføre en tur i ekstrem luksus (i naturen). Turen skal vare i minimum 24 timer.

Kort fortalt, spejderne skal planlægge, opbygge og deltage i en ekstrem luksus tur. (antispejdertur)

Mærkenavn	Kompetencer
 Influencer	Lave en reklame for at være spejder i jeres gruppe Involvere mindst to digitale medier/platforme i reklamen Tage stilling til reklamens målgruppe, budskab og brug af medier, samt hvad det betyder, at spejdergruppen er afsender Tage en snak om, hvad man personligt er okay med at medvirke i, når reklamen skal ud til et større publikum

Spejderne skal lave en reklame for sin egen gruppe. Reklamen skal ud på minimum to forskellige digitale medier/platforme, Spejderne skal lære om målgrupper, digitale medier/platforme og afsender. Spejderne skal snakke om hvor deres personlige grænser går i forbindelse med medvirkning i reklamer.

Kort fortalt, spejderne skal lære noget om kommunikation, hvilke virkemidler som der anvendes og personlige grænser.

Mærkenavn	Kompetencer
 Kano	Have kendskab til Det Danske Spejderkorps' sikkerhedsvejledning for kano og kajak. Kunne sætte en kano i vandet, gå ombord og gå i land på en sikker og forsvarlig måde. Kunne basal padleteknik, herunder de mest gængse padletag til fremdrift, manøvrering og opbremsning. Have gennemført en manøvreringsbane med fokus på teknik og sikker styring. Kunne foretage kammeratredning af en kæntret kano. Have kendskab til fornuftig påklædning for kanosejlads. Kunne grundlæggende navigation på vandet og kunne sejle efter kompaskurs. Kende til vind, vejr, strømforhold og vandtemperaturs betydning for sikker kanosejlads. Have gennemført en kanotur af mindst to dages varighed. Være bekendt med generelle baderåd og Det Danske Spejderkorps' sikkerhedsregler for badning. Kunne svømme 200 meter uden ophold på under 20 min. Have prøvet at iføre sig redningsvest og kunne svømme min. 200 meter iført denne. Have prøvet at svømme i sø-, å- eller havvand.

Spejderne skal kunne anvende en kano sikkert og fuld forsvarligt. Spejderne skal kende til de generelle baderåd og Det Danske Spejderkorps' sikkerhedsregler for badning. Spejderne skal vide hvordan de redder sig selv og deres kammerater op af vandet. Spejderne skal have gennemført en kanotur af mindst to dages varighed.

Kort fortalt, spejderne skal vide hvordan de på en sikker og forsvarlig måde kan deltage i en kanotur.

Mærkenavn	Kompetencer
 Kaptajn	Kunne forklare og vise, hvordan man letter og sejler båden i havn ved alle vindretninger Sætte, trimme og bjerge spiler samt have kendskab til spilersejlad Ankre og forklare teorien om valg af sikker ankerplads Forklare og vise, hvordan man bestemmer bådens fart Have deltaget i natsejlad Lave en vellykket mand-over-bord-manøvre 3 ud af 5 gange Forklare og vise, hvordan man manøvrerer kun ved brug af sejl Forklare og vise, hvordan man bringer båden fri af grundstødning Kende mulighederne for at lave en nødrig Forklare teorien omkring gruppens sikkerheds- og nødudstyr samt vide hvordan og hvornår det benyttes Have deltaget i VHF-kursus. Have kendskab til, hvordan man sejler sikker gruppesejlad. Kende alle benævnelser på svendborgjollen Kunne genkende og aflæse alle fyrkarakterer Kende alle sømærker, deres udseende (herunder refleksbånd og fyrkarakter) og betydning Kunne aflæse søkort, kende og bruge det betegnelser Kunne bruge et kompas: lægge en kurs, styre efter en kurs samt foretage stedbestemmelse vha. pejling Have kendskab til lanterneføring Kende og benytte gruppens sikkerhedsreglement

Spejderne skal kunne klare de oplyste krav (svarende til søfartsstyrelsen bevis for sejles for motorbåd)

Kort fortalt, spejderne skal have et godt kendskab til de regler som der findes til søs, og det skal have et godt kendskab til at sejle (sømandskab).

Mærkenavn	Kompetencer
 Masterchef	Lære forskellige metoder og teknikker, man kan bruge ved udendørs madlavning. Træne færdigheder omkring forskellige udendørs madlavningsmetoder: bål, grill, trangia, jordovn. Selv sammensætte en ret/opfinde en opskrift og tilberede retten. Diskutere i fællesskab, hvad der er gode råvarer. Lave mad, der indeholder ingredienser I selv har samlet / skaffet i naturen

Spejderne skal kende til forskellige metoder og teknikker til at lave man udendørs (pimitivt – over bål eller i hjemmelavet ovn osv.) Spejderne skal have prøvet de forskellige måde at lave mad på bål, trangia, jordovn, hjemmelavet ovn. Spejderne skal selv kunne sammensætte en ret/opfinde en opskrift og tilberede retten. Spejderne skal vide hvad som er gode råvarer, og kunne lave mad fra ting fundet i naturen.

Mærkenavn	Kompetencer
 Mikroeventyr	Gennemføre tre ture af 'alternativ' karakter. Mindst to af turene skal være af dem beskrevet i dette mærke. Den tredje tur kan være et tur-koncept, som I selv udvikler.

Spejderne skal deltage og gennemføre 3 ture af 'alternativ' karakter. Mindst to af turene skal være af dem beskrevet i mærket. Den tredje tur kan være et tur-koncept, som spejderne selv udvikler.

Kort fortalt, spejderne skal ud og opleve nogle ture som ikke er "normale" altså ud og får en på opleveren.

Mærkenavn	Kompetencer
 Nej Cap	I fællesskab afklare egne holdninger til rygning, alkohol og personlige grænser Arbejde med, hvad I konkret kan gøre i svære situationer Lave aktiviteter omkring bålet, der gør jer klogere på konsekvenserne af rygning, alkohol og det at overskride hinandens grænser. Hygge sig omkring bålet

Spejderne skal snakke om deres holdninger til forskellige emner, herunder deres personlige grænser. Spejderne skal tænke over hvad de kan gøre hvis de kommer ud for en svære situationer som går over deres grænser. Spejderne skal lave aktiviteter som gør dem klogere på konsekvenserne af rygning, alkohol og det at overskride hinandens grænser.

Kort fortalt, spejderne skal kende deres personlige grænser, og vide hvad de skal gøre hvis der er nogle som går over deres grænser. (hvad er ok og hvad er ikke ok)

Mærkenavn	Kompetencer
 Ro på	Kende til aktiviteter, der skaber energi og samspil i jeres gruppe. Prøve, hvilken effekt naturen og friluftslivet kan have på sundhed. Finde ud af, hvad der gør jer selv og andre glade. Prøve at arbejde med jeres grænser. Fx ved det at vælge aktiviteter til og fra.

Spejderne skal gennemføre aktiviteter som skaber energi og samspil i jeres patrulje. Spejderne skal opleve hvilken effekt naturen og friluftslivet kan have på sundhed. Spejderne skal ved at prøve sig frem finde ud af hvad der gør dem selv glade og hvad der gør andre glade.

Spejderne skal arbejde med deres personlige grænser (f.eks. højder, mørke, stilhed osv.)

Kort fortalt, spejderne skal arbejde med hvad som gør dem, og andre, glade. Spejdere skal "lære" at bruge naturen og de skal prøve at flytte deres grænser.

Mærkenavn	Kompetencer
 Toptur	Deltage på en vandretur med mindst 4 dages sammenhængende vandring – dvs. vandring fra lejrområde til lejrområde. Gå mindst 50 km i alt i øde eller fjeldlignende terræn. Selv gå med al oppakning – både personligt og fælles udstyr. Lederne må også gerne hjælpe til med at bære på det fælles udstyr. Tage på mindst én toptur undervejs – dvs. at forsøge at bestige en mindre bjergtop eller et lignende signifikant sted i området. Er der tale om en længere toptur (min. en halv dags varighed), kan den tælles med som en del af de 4 dages vandring, og man kan derfor sove i samme lejr som foregående nat. Have taget aktiv del i ruteplanlægningen forud for turen. Have viden om sikker færdsel i fjeld/vildmark, fx med udgangspunkt i de ni fjeldregler. Være ansvarlige for orientering og rutefinding undervejs. Selv stå for opbygning af lejr og madlavning. Overholde principperne for sporløs færdsel.

Spejderne skal gennemføre en vandretur, som overholder kravene som er beskrevet i mærket, spejderne skal opnå en viden til sikker færdsel i fjeld/vildmark, fx med udgangspunkt i de ni fjeldregler. Spejderne skal kende til og vise i praksis at de kan Overholde principperne for sporløs færdsel

Kort fortalt, spejderne skal på en længere vandretur. De skal deltage aktiv i ruteplanlægningen forud for turen, og de skal selv bære deres udstyr.

Mærkenavn	Kompetencer
 Triple Challenge	Gennemføre en udfordrende aktivitet i luften; dette kan fx være rappelling / klatring på klatrevæg eller klippe / træklating / svævebane / highrope-bane. Gennemføre en udfordrende aktivitet til lands; dette kan fx være mountainbiking / forhindringsbane / skovparkour / O-løb / adventurespejdløb / længere cykeltur / sæbekassebil. Gennemføre en udfordrende aktivitet til vands; dette kan fx være sejlads i kano / kajak / granrisbåd / tømmerflåde / SUP / fjordsvømning. Deltage i udvælgelsen og udviklingen af indholdet for de enkelte aktiviteter. For hver aktivitet forholde sig til sikkerhed og sikker udførsel

Spejderne skal gennemføre en udfordrende aktivitet i luften, på land og til vands. Spejderne skal deltage i udvælgelsen og udviklingen af indholdet for de enkelte aktiviteter. Spejderne skal forholde sig til sikkerheden ved de valgte aktiviteter, og vide hvordan de kan gennemfører disse på en sikker og forsvarlig måde.

Kort fortalt, spejderne skal have en på opleveren, på den virkelige fede måde.

Mærkenavn	Kompetencer
 Vores rettigheder	Få kendskab til børnekonventionen og dens betydning herhjemme og i udlandet Finde frem til, hvad det betyder at have en identitet og retten dertil Arbejde med at udtrykke jeres mening i en aktuel sag Prøve at sikre andres rettigheder (f.eks. patruljekammerater) Inddrage et globalt perspektiv i refleksionerne over børnekonventionens artikler (punkter)

Spejderne skal lære om børnekonventionen og dens betydning i Danmark og i udlandet. Spejderne skal vide om identitet og retten til at have en identitet, Spejderne skal tænke over deres egen identitet. Spejderne skal arbejde med deres mening i en aktuel sag. Spejderne skal prøve at Inddrage et globalt perspektiv i refleksionerne over børnekonventionens artikler (punkter)

Kort fortalt, spejderne skal kende til børnekonventionen, deres egen rettigheder og identitet.

Mærkenavn	Kompetencer
 Woop	Have undersøgt, forberedt, planlagt og oprettet mindst en Woop jagt. Woop jagten skal omhandle et emne og formidles på en sådan måde at folk som ikke er spejdere også ville kunne drage fuld nytte af at forsøge jagten i deres egen fritid. Have deltaget i mindst en Woop jagt som de ikke selv har været med til at planlægge. Hvis der er meget information kan det eventuelt fordeles over flere forskellige jagte. Udnyt det, at folk alligevel er i bevægelse til, at tage dem hen til stederne de skal vide mere om og på den måde trække dem igennem, så de selv er en del af historien. Kontakt eventuelt lokale kulturinstitutioner såsom museer eller arkiver og samarbejd med dem. Kontakt eventuelt lokale folkeskoler og hør om de er interesseret i at få lavet jagte de kan sende deres elever ud på eller måske vil teste.

Spejderne skal have forberedt, planlagt og oprettet mindst en Woop jagt. Spejderne skal kunne inddrage et emne i Woop jagten på en sådan måde at ikke spejder ville kunne få fuld nytte af jagten. Spejderne skal have deltaget i en Woop jagt som de ikke selv har planlagt.

Kort fortalt, spejderne skal få erfaring i at benytte Woop i deres spejderarbejde.

Mærkenavn	Kompetencer
 Hop i	Bade i mindst 5 forskellige 'slags' vand over en periode på 8 måneder. Til hvert møde udvikle en aktivitet, der er særligt beregnet til den lokation/'slags' vand, man besøger. Lave et produkt eller aktivitet fra forløbet, som I deler med andre.

Spejderne skal have oplevet at bade i forskellige typer af vand (havet, å, sø, svømmehal) inden for en periode af 8 måneder. Spejderne skal selv have udviklet en aktivitet, som passer det der hvor de skal bade. Lave et produkt eller aktivitet fra forløbet, som spejderne deler med andre

Kort fortalt, spejderne skal prøve at bade i forskellige typer af "vand" på forskellige tider af året. Spejderne skal kunne lave aktiviteter som passer til der hvor de skal bade.

Mærkenavn	Kompetencer
 Iværksætter	Anvende simple projektværktøjer til idéudvikling, planlægning, gennemførelse og evaluering af et selvvalgt projekt. Gennemføre et (mindre) projekt med udgangspunkt i en projektplan. Forholde sig til nytten / udbyttet af at anvende projektværktøjer.

Spejderne skal få et kendskab til simple værktøjer som kan anvendes til udvikling og gennemførelse af projekter. Spejderne skal opleve, at anvendelse af projektværktøjer gør det nemmer for få gennemført et projekt. Spejderne skal have deltaget i gennemførelsen af et projekt.

Kort fortalt, spejderne skal få et kendskab til de mest brugte projektværktøjer, de skal vide hvordan de skal bruge den, når de selv skal lave projekter.

Mærkenavn	Kompetencer
 Kollektivet	Bo sammen i hytten i 7 døgn uden 'voksen' involvering (leder/forældre). Lave aftensmad 5 ud af de 7 døgn. Lave en detailplan for ugen, så I ved, hvem der forventes at være i hytten hvornår. Bruge en af dagene i weekenden på spejderaktiviteter. Hjælpe hinanden med evt. transport, så det ikke bliver nødvendigt med forældre hjælp.

Spejderne skal få erfaringer med at bo og leve sammen i en "længer" periode. Spejderne skal lave en plan for ugen, så alle ved, hvornår de forventes at være i hytten. Spejdere skal selv stå transporten og hjælpe hinanden, så de lære at stå på egne ben.

Kort fortal, spejder skal lære at bo sammen, uden hjælp fra voksne, hvor de selv står for det hele.

Mærkenavn	Kompetencer
 Mad i fokus	Vælge et madtema for hvert af 3-6 arrangementer. I skal kunne begrunde jeres valg. Planlægge og gennemføre minimum et madforløb over 48 timer med 2x morgenmad, 2x frokost og 2x aftensmad Individuelt skal I planlægge og gennemføre minimum et måltid med 'gæster' med udgangspunkt i et madtema

Spejder skal planlægge og gennemføre et madforløb, som går over mindst 48 timer, med minimum 2x morgenmad, 2x frokost og 2x aftensmad. Spejderne skal hver især planlægge og gennemføre minimum et måltid med udgangspunkt i et madtema. Spejderne skal vælge et madtema til 3 til 6 arrangementer. Spejderne skal kunne begrunde hvorfor de har valgt madtemaet til det særlige arrangement.

Kort fortalt, spejderne skal lære at planlægge og gennemføre at stå for madlavningen over en længere periode, om med forskellige madtemaer.

Mærkenavn	Kompetencer
 Offline	Tage på en weekendtur, hvor der ikke må anvendes nogen form for digitalt medie undervejs. Udfordre jer selv undervejs med aktiviteter, som I normalt ville løse ved hjælp af en smartphone, men som I nu må finde andre løsninger på. Forholde jer til, hvad en medieløs tur betyder i forhold til planlægning og muligheder undervejs. Drøfte både før og efter, hvordan det påvirker den enkelte og samspillet mellem jer, at der ikke bruges tid på smartphonen undervejs. Undlade helt at bruge digitale medier og hjælpemidler under hele forløbet – dvs. også til planlægning. Dette er en markant sværere udfordring, og altså ikke nødvendig for at få mærket.

Spejderne skal tage på en weekendtur, uden at medbringe digitalt medie. Spejderne skal deltage i aktiviteter, som normalt ville kunne blive løst nemt, ved hjælp af smartphone, men hvor spejderne nu er nød til at finde andre måder at løse opgave på. Spejderne skal diskutere hvad en medieløs tur betyder i forhold til planlægning og muligheder undervejs. Før og efter turen skal spejderne diskutere hvad det har betydet at der ikke måtte anvendes f.eks. smartphone på turen.

Kort fortalt, spejderne skal opleve at man godt kan tage på tur uden sin smartphone mf.

Mærkenavn	Kompetencer
 Så hatten passer	Opbygge en historie/et brand omkring den 'nye' person, man er dresset som. Udspille minimum tre situationer, hvor de 'nye' personer mødes og forholder sig til deres adfærd i den givne situation. Deltage i et arrangement (fx i gruppen, divisionen eller på torvet i byen) i det nye outfit og forsøge at fastholde 'rollen'. Forholde sig til, hvordan man bliver opfattet af fremmede, når man pludselig har et helt andet udtryk.

Spejderne skal opbygge en 'nye' person ud fra det dress som man har valgt, spejderne skal gennemføre tre situationer, hvor de 'nye' personer mødes og forholder sig til deres adfærd i den givne situation. Spejderne skal deltage i et arrangement (fx i gruppen, divisionen eller på torvet i byen) i det nye outfit og forsøge at fastholde 'rollen'. Forholde sig til, hvordan man bliver opfattet af fremmede, når man pludselig har et helt andet udtryk. Spejderne skal have en snak om hvilken "roller" de selv "spiller" når de er i skole, sammen med vennerne, til spejder, der hjemme.

Kort fortalt, spejderne skal tænke over om det er "tøjet" som gør spejderen, eller om det er personer og ikke tøjet/rollen som er vigtigt.

Mærkenavn	Kompetencer
 Senior-Zen	Planlægge og udføre aktiviteter for andre, der har fokus på at skabe overskud og trivsel hos jer og dem. Arbejde med, hvordan I taler sammen, og hvordan anerkendelse kan bidrage til et højere selvværd og stærkere fællesskab mellem jer, fordi I lærer hinanden bedre at kende. Bruge natur og friluftsliv til at give jer overskud, smil på læberne og mindre stress i hverdagen. Stresse af og lære hinanden bedre at kende blandt andet gennem en tur. Kende til de tre tips til god mental sundhed.

Spejderne skal arbejde med hvordan I som patrulje taler sammen, og hvad I kan gøre for at bidrage til et højere selvværd og stærkere fællesskab mellem jer. Spejderne skal bruge aktiviteter i natur og friluftsliv, som kan give dem et overskud, smil på læberne og mindre stress i hverdagen. Spejderne skal kende til metoder til at få en god mental sundhed.

Kort fortalt, spejderne skal planlægge og udføre aktiviteter for andre, der har fokus på at skabe overskud og trivsel, de skal lære sig selv og de andre medlemmer i patruljen at kende og vide hvad det er som give dem "stress" og hvad som mindsker "stressen"

Mærkenavn	Kompetencer
 Sømil-mærker	Have tilbagelagt distancen på den fastsatte tid (sejlet distance – ikke geografisk afstand) Forberede sig i forhold til sejladsen og forholde sig til Søspejdernes 10 bud Forholde sig til, hvordan man er sammen, og hvordan man kan hjælpe hinanden undervejs

Spejderne skal have gennemført afstanden inden for den fastsatte tid, de skal have opstillet mål for turen og forberedt sig til turen, spejderne skal have tænkt over Søspejdernes 10 bud og førstehjælp, samt hvordan de kan hjælpe hinanden i gennem turen.

Kort fortalt, Spejderne skal forberede og gennemføre en sejlads, hvor de hjælper hinanden i gennem på den aftalte tid.

Mærkenavn	Kompetencer
-----------	-------------

	Spejderbevægelse (1000 km + 2000 km)	Selvtransportere/ bevæge sig den anførte distance (1000 km eller 2000 km) inden for et år – i spejdersammenhænge Føre spejdertransportlogbog, hvor der angives dato, transport fra og til (begivenhed), antal kilometer og samlet (akkumuleret) antal km
---	--------------------------------------	---

Spejderne skal gå den aftale afstand inden for et år, spejderne skal selv føre en logbog over den afstand som de har gået.

Mærkenavn	Kompetencer
 Vandremærker (5-100 km)	Have tilbagelagt afstanden på den fastsatte tid Opstille mål for turen (ud over længden) Forberede sig (alt efter turens længde, varighed og mål) Forholde sig til, hvordan man er sammen, og hvordan man kan hjælpe hinanden undervejs Forholde sig til sikkerhed og førstehjælp ift. turens karakter

Spejderne skal have gennemført afstanden inden for den fastsatte tid, de skal have opstillet mål for turen og forberedt sig til turen, spejderne skal have tænkt over sikkerhed og førstehjælp, samt hvordan de kan hjælpe hinanden i gennem turen.

Kort fortalt, Spejderne skal forberede og gennemføre en vandretur, hvor de hjælper hinanden i gennem på den aftalte tid.

Patruljen og kompetencer.

Det er stort set umuligt for en spejder at blive ekspert i alt, og det er ikke alt som en spejder er interesseret i at lære noget om, og det er derfor at man bruger patruljesystemet hos spejderne.

Spejder har, ligesom alle andre, nogle personlige interesser og evner (se de 7 intelligenser) som gør at de er interesseret i at få nogle spejderkompetencer frem for andre spejderkompetencer. I den ideelle verden så skal patruljen sammensættes efter de spejderkompetencer som de forskellige spejder har, så alle spejderkompetencer vil være dækket i patruljen.

I den virkelige verden bliver patruljerne sammensat efter antallet drenge/piger, hvem som kan sammen med hinanden, og hvordan den bliver mindst uro i patruljerne.

Hvordan ved jeg som ledere hvilke spejderkompetencer som de forskellige spejder har? Det nemme svar er at du observere spejderne når de løser forskellige opgave, kort, kompas, samarbejder, laver mad osv, osv. samt at man som ledere snakker med de ledere som har haft spejderne i grenen neden under en selv. Betyder dette så at man som spejderledere skal lave en "personalesag" på alle spejderne?

Ja i den ideelle verden ville en "personalesag" på hver spejder være et godt redskab til at kunne planlægge spejderarbejdet efter. I den virkelige verden er det en kæmpe opgave, som kan løses nemmer ved at lederne en gang i mellem sætter sig ned og snakker om hvordan det går med de forskellige spejder og om hvilken interesser (spejderkompetencer) som de har og hvilken som de mangler, samt hvad der bedst motivere de forskellige spejder. Det ville være en god ide i forbindelse med fremstillingen af programmet som den næste periode (hvilke justeringer er nødvendige for at programmet fungere bedre).

Hvilke er de vigtigste evner hos en spejder, hvis de skal få en høj spejderfaglighed?

Spejder skal have 3 kompetencer, hvis de skal få en høj spejderfaglighed

De 3 kompetencer er:

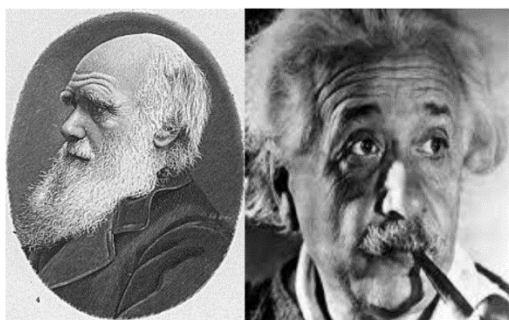
1. Opmærksomhed.
2. Nysgerrighed.
3. Vedholdenhed.

Professor Mogens Hansen, som er blandt Danmarks kendteste intelligensforskere, peger netop på at udvikling af intellektuelle kompetencer er et resultat af et positivt samspil mellem barn og voksen i opvæksten og at brede kompetencer som

- opmærksomhed
- nysgerrighed og
- vedholdenhed

er vigtige for at udvikle barnets potentiale!

Det betyder, at vi som spejder bør sikre at vores unge spejder får de 3 kompetencer, og at vi, som spejderleder, skaber spejdermøder og spejderaktiviteter som understøtter de 3 kompetencer.



Om Charles Darwin som barn blev det i øvrigt sagt, at han ikke var særligt godt begavet. Selv siger han, at han kompenserede ved at være **vedholdende og flittig**.

Albert Einstein sagde om sig selv: "Jeg har ingen særlig evne, men jeg er **lidenskabeligt nysgerrig**."

Nu behøver alle jo spejder ikke at blive til en Charles Darwin eller en Albert Einstein, men at vi, via de ting vi laver som spejder, kan skubbe spejderne i den rigtige retning, og gøre dem klar til at få ny viden og oplevelser bør være den primære drivkraft i vores spejderarbejde.

Hvad skal spejder kunne?

Her er man nødt til at dele det op på de forskellige grene, for at det skal kunne give mening.

Familiespejder:

Familiespejder skal opleve verden, og skal lære at kunne møde verden under at skulle gemme sig bag sine forældre. Familiespejderne skal opleve naturen og få et indblik i den "verden" som der findes ude i naturen. En familiespejder skal have mod og nysgerrighed, og lysten til at opleve verden.

Mikrospejder:

En mikrospejder skal introduceres til spejderfærdighederne gennem leg og oplevelser. Mikrospejderen skal opleve naturen i grupper (patruljer) uden sine forældre. En mikrospejder skal have mod og nysgerrighed, og lysten til at opleve verden i grupper uden sine forældre.

Minispejder:

En minispejder skal få spejderfærdigheder igennem leg, oplevelser og opgaver. Minispejderen skal opleve, at der er spejderfærdigheder som giver adgang til ny og mere spændende spejderoplevelser. Minespejderne skal introduceres Turn Out, og skal vide hvordan man som spejder opførelse sig over for andre spejder. En minispejder skal kunne stå på egne ben, og skal kunne deltage i turer og spejderløb uden sine forældre.

Junior-spejder:

En junior-spejder skal sammen med grenen rejse rundt i Danmark og opleve landes natur og møde andre spejder (også fra de andre korps). Junior-spejder skal gennem plankurser, sommerlejr og spejderløb få nye oplevelser, viden og færdigheder, samt nye spejdervenner. En junior-spejder skal forstå, at Turn Out er en vigtig del af det at være spejder og at man som spejder er ansvarlig for sin patrulje. En junior-spejder skal

introduceres til at patruljen kun er så stræk som den svageste spejder i patruljen og at man hjælper hinanden som spejder. En juniorspejder skal lære at spejderviden og spejderfærdigheder er vigtige for at kunne deltage i de spejderløb og arrangementer, og for at kunne få noget ud af dem. Juniorspejderen skal indse at de er nødt til at bygge videre på den viden som de allerede har fået og at de er nødt til at vedligeholde den vider for at den ikke går tabt.

Tropsspejder:

En tropsspejder skal sammen med grenen rejse ud til andre lande og opleve hvordan spejder traditioner er i de forskellige lande. En tropsspejder skal opleve, at den spejderviden og de spejderkompetencer som de har opbygget siden de var familiespejder, kan hjælpe dem til at gennemføre turer og spejderløb. Tropsspejder skal opleve, at de er en del af et globalt spejdernetværk. Tropsspejder skal opleve, at de ved noget og at de kan noget og at den viden som de har kan bruges til at hjælpe dem til spejder. En tropsspejder skal deltage i korps kurser og uddannelser.

Klanspejder:

En klanspejder skal på egen hånd rejse ud i verden og opleve andre måder at være spejder, lære af spejder fra hele verden og tage nye viden med hjem til deres egen grupper og til de øvrige spejder i Danmark. En klan spejder skal bruge sin spejderviden til at gennemføre spejderløb i Danmark og i udlandet. En klanspejder skal bruge sommerlejr, ture, spejderløb til at møde andre spejder og opbygge et spejdernetværk. En klanspejder skal gå fra at modtage ny viden til at begynde at oplærer de nye generationer af spejder, som leder, assistent eller centermedarbejder.

Hvordan skal jeg planlægge mine møder så spejderne får mest ud af dem?

Der er mange måder at lave møder på. Det som er vigtigt er, at vide lidt om de spejder som man har i sin gren/afdeling. Vi har tidligere været inde på arketyperne (spejdertyperne)

- Adventure spejderen
- Traditionel spejderen
- Kaffe/kage spejderen
- Weekend spejderen
- Center spejderen
- Møde spejderen
- Det-er-mor-eller-far-som-ønsker-at-jeg-skal-være-spejder spejderen.
- Mærke spejderen.

Nu skal vi kigge lidt på hvordan vi er som "personer", hvilken type af intelligenser vi består af og hvilken type af undervisningsmiljø der passer til de forskellige typer

De 7 Intelligenser

Howard Gardner er grundlæggeren bag teorien om de 7 intelligenser.

Udgangspunktet for Gardner var, at der ikke kun er én intelligens, men flere typer af intelligenser. Gardner undersøgte oplæringen af hjerneskadede trafikofre, hvor han observeret, at personer blev bedre eller dårligere til f.eks. sprog, musik, matematik osv. Det var arbejdet med voksne hjerneskadede som giv ham ideen til, at der må være flere, og forskellige intelligenser.

Gardner kom frem til, at der måtte være syv forskellige intelligenser:

1. en sprogligt-verbal intelligens
2. en musikalsk intelligens
3. en rumligt-visuel intelligens
4. en kropslig-kinæstetisk intelligens
5. en matematisk-logisk intelligens
6. en personlig intelligens
7. en social intelligens

De 7 (8) Intelligenser og læringsstile

Interpersonel intelligens, eller social intelligens

Spejder der har den interpersonelle intelligens som en af sine fremtrædende styrker er god til at indgå i sociale sammenhænge, fungerer godt i samspil med andre og har indfølelse. Disse spejder kan have et stort udbytte af at vende deres ideer og tanker med andre spejder i en gruppe.

Spejderne lærer gennem fælles drøftelse og refleksioner over indhold i de forskellige spejderfærdigheder.

Spejderlederen kan med fordel understøtte måden som spejderfærdighederne bliver formidlet på, gennem forskellige måder at organisere tilrettelæggelsen af en færdighed, eller undersøgelsen af et færdighed på.

For eksempel kan det være en idé at behandle et tema, emne eller teoretisk viden, som er blevet præsenteret fælles for alle spejderne, ved at bede spejderne vende sig mod hinanden to og to og fortæller hinanden om det og stille spørgsmål til hinanden (peer → peer).

Ved at vælge forskellige samtalepartnere, vil spejder kunne udvikle sin interpersonelle kompetencer

Den traditionelle måde at lave patruljearbejde på, kan også forbedres ved at sammensætte patruljen, så den repræsenterer mange intelligenser.

Hvis spejderne er klar over egne styrkesider, kan en sådan gruppe arbejde meget dynamisk med at udnytte hinandens intelligenser.

Eksempelvis kan en sprogligt intelligent spejder bidrage med at formulere patruljen materiale, men også have nytte af at høre og se den visuelt-rumligt intelligente kammerats opfattelse og bidrag til gruppen.

Interpersonel intelligens, Social intelligens

- Har mange venner
- Er med i grupper
- Taler meget med folk,
- Har let ved at omgås andre

Er god til

- At forstå mennesker
- At kommunikere
- At lede andre
- At organisere
- At forhandle
- At mægle

Læringsstil

- Undervise andre
- Dele med andre
- Interviewe
- Samtale
- Sammenligne

Kendetegn: Den sociale

Musikalsk intelligens

Spejder der har den musikalske intelligens, som en af deres fremtrædende styrker, er god til at huske melodier, rytmer, har timing, trommer og klapper med hænder og fødder.

Musikalsk intelligens giver sig ofte udtryk i, at man griber til musikalske virkemidler for at illustrere en pointe, eller at man udnytter musikalske delelementer for at opnå forståelse af et område.

Betydningen af at bruge musikalske elementer i spejderarbejdet kan ikke overvurderes. Hvis formålet er indlæring af et givent stof, kan musik, rim og rytme være et godt hjælpemiddel til senere at genkalde sig stoffet.

På den måde kan mange regler og sammenhænge indlæres på en sjov og personlig måde.

Som med de andre intelligenser gælder det her også for den musikalske intelligens, at en spejderleder, som ikke selv er særlig musikalsk intelligent, kan have svært ved at anvende musiske elementer i sit spejderarbejde.

Det kan eksempelvis være at bruge cd-indspillet musik i sit spejderarbejde, eller også kan man anvende andres præfabrikerede materialer til at arbejde musikalsk i spejderarbejdet.

Et andet eksempel kunne være at lytte til strukturen i et musikstykke, og bagefter overføre strukturen til et andet område i eksempelvis koder.

Spejderlederen kan have stort udbytte af at kende egne styrkesider inden for intelligenserne. Hvis man er klar over sin egen intelligensprofil, kan man også bedre kompensere for egne svagere intelligenser dvs. hente hjælp og inspiration hos andre ledere i gruppen.

Musikalsk intelligens

- Synger
- Nynner melodier
- Lytter til musik
- Spiller et instrument
- Lader sig påvirke af den følelsesmæssige kraft i musikken

Er god til

1. at opfange toner
2. huske melodier
3. at lægge mærke til rytmer
4. at overholde takten

Læringsstil

- At løse opgaver til musik
- At 'rappe' teorien
- At koncentrerer sig og slappe af med musik

Kendetegn: musikelskeren

Intrapersonel intelligens eller personlig intelligens

Spejder som har intrapersonel intelligens, som en af deres fremtrædende styrker, er god til at forstå sig selv og andre, har hyppigt brug for at være sig selv, er selvmotiverende, vedholdende, og har brug for tid alene og plads til selvstudium og refleksion.

Det betyder, at samværet omkring spejderarbejdet med mange andre kammerater i en stor gruppe eller gren kan være svært at udholde i længere perioder.

Spejderne har brug for en slags pusterum og pauser fra de andre, så de kan forholde sig personligt til tingene og reflektere over og fordøje informationer.

For den spejder, der er beriget med megen intrapersonel intelligens, vil Spejderarbejdes indhold i høj grad blive holdt op mod personlige følelser og erfaringer.

Spejderlederen kan vælge at inddrage Spejderens personlige associationer i et stof, sådan at spejderen opfordres til at tænke over personlige oplevelser i forbindelse med et tema.

Det er også vigtigt at lægge meget ansvar over til den intrapersonelt intelligente spejder, så han/hun selv kan vælge sin egen metode til at angribe et projekt på.

Spejderlederen kan præsentere spejderens valgmuligheder, så spejderen kan vælge ud fra en overskuelig mængde, eller spejderen kan få fuld frihed til selv at vælge præsentationsformer til et projekt. Det vigtige er, at spejderen oplever den personlige frihed til at vælge.

Personlig intelligens intrapersonelle intelligens

- Dyrker egne interesser
- Arbejder alene
- Motiverer sig selv
- Bevist om egne følelser
- Evner at nå sit indre

Er god til at

1. forstå sig selv
2. at koncentrere sig
3. at følge sin intuition
4. at være original

Læringsstil

- Diskutere hvordan det føles

- Stiller spørgsmål
- Arbejder alene
- Arbejder i eget tempo
- Har sit eget rum

Kendetegn: Individualisten

Sproglig intelligens

Spejder der har den sproglige intelligens som en af deres styrkesider, er gode til at udtrykke sig både mundtligt og skriftligt. Det kan være i en sammenhæng, hvor man skal overbevise andre argumenterer, eller måske i informationsøjemed.

De sprogligt stærke spejder tænker meget i ord, trives godt ved læringssituationer præget af fortælling, skrivning og læsning.

Ønsker man som spejderleder at understøtte disse spejders læring, kan aktiviteter med elementer af debat, historiefortælling, resumé, rim og remser og lignende tages i anvendelse.

Det er altid bedst at kombinere de forskellige intelligenser i samspil med hinanden i læringssituationen. Allerbedst kan den enkelte spejders svagere intelligensområder bringes i spil sammen med deres stærke intelligens, sådan at den stærke intelligens bruges som en slags løftestang.

Sproglig intelligens

- Læser
- Skriver
- Fortæller historier
- Argumenterer

Er god til

- at huske
 - a. navne
 - b. steder
 - c. tidspunkter
 - d. daglige ting

Læringsstil

- Sige, Se og høre ord
- Producere
- Redigere
- Debattere
- Interviewe

Kendetegn: Ordkunstneren

Kropslig/kinæstetisk intelligens

Spejder der har den kropslig/kinæstetisk intelligens som en af deres styrkesider har stor færdighed i at bruge deres krop til sport, drama og teater og hænder til håndværkmæssige udfordringer. De foretrækker selv at udføre øvelser fysisk, konstruere objekter eller at røre ved ting, der indgår i spejderarbejdet.

En spejderleder kan understøtte dette ved at inddrage kreative og konkrete hjælpemidler i deres udførelse af spejderarbejdet, men det er også vigtigt at knytte begreber til de fysiske konstruktioner.

Når en spejderledere vil begynde en indføring i et nyt vidensområde, vil det understøtte de krops-kinæstetisk intelligente spejder, hvis spejderlederen kan finde rum for at repræsentere begreberne kropsligt.

I det hele taget vil det være en gevinst at inddrage mange forskellige fysiske aktiviteter og kropslige udtryk i spejderarbejdet. Forskellige opvarmningsøvelser og efterfølgende dramaøvelser kan medvirke til at illustrere en problemstilling.

Kropslig/kinæstetisk intelligens

- Bevæger sig
- Anvender kropssprog
- God kropskontrol
- I fysisk kontakt
- Handler gerne
- Bliver rastløs ved for få pauser

Er god til

- fysiske aktiviteter
- sport
- dans
- teater
- håndværk
- tekniske ting

Læringsstil

- Røre ved
- Bevæge sig
- Bevæge sig i rummet
- Dramatiserer det man lærer
- Oplever med hele kroppen

Kendetegn: Den fysisk aktive

Logisk-matematisk intelligens

Spejder der har den logisk-matematiske intelligens som en af deres styrkesider er gode til at se logiske sammenhænge og ræsonnere, de tænker i systemer og tal, eksperimenterer og stiller spørgsmål.

Logisk problemløsning er en vigtig del af spejderarbejdet. Det hører naturligt til i løsning af koder, men er også en del af arbejdet med rafter og snor.

Spejderlederen kan med fordel anvende en logisk rationel opdeling af et givent stof, sådan at informationer struktureres klart for spejderen.

Logisk-matematisk intelligens

- Laver eksperimenter
- Udtænker forskellige ting
- Arbejder gerne med tal
- Stiller spørgsmål
- Undersøger tingere

Er god til

- matematik
- at tænke logisk
- problemløsning
- at tænke abstrakt

Læringsstil:

- Kategorisere
- Klassificere
- Forsøge at forudsige
- Sætter ting i system

Kendetegn: Den nysgerrige

Visuel-rumlig intelligens

Spejder, der har den visuel-rumlige intelligens som deres styrkesider, tænker i billeder og forestillinger og er gode til at forestille sig, hvordan ting vil se ud. De navigerer og har retningssans.

Det er en god idé at udvikle sine metoder til at bruge tegninger og symboler i undervisningen, og spejderlederen bør støtte spejderne i selv at anvende tegninger og grafiske fremstillinger af netop deres forståelse af sammenhængene.

De spejder, der især er visuelt-rumligt intelligente, er mere modtagelige over for billedliggørelse af temaer og ideer, og spejderlederen kan benytte sig af metaforer og indre forestillinger i sit spejderarbejde.

Eksempelvis vil en kobling mellem en idé og et billede hjælpe spejderen til bedre at kunne genskabe en idé og formulere sin egen forståelse af den.

At bruge spejdernes egne billeder, symboler og skitser til at illustrere en forståelse af en sammenhæng, vil meget ofte understøtte en senere dybere forståelse af større sammenhænge.

Visuel-rumlig intelligens

- Tegner
- Bygger
- Skaber
- Dagdrømmer
- Ser på billeder
- Ser på film

Er god til

1. at forestille sig
2. at fornemme ændringer
3. labyrinter
4. gåder
5. læse kort
6. læse tabeller og diagrammer

Læringsstil:

- Visualisere
- Drømme
- Danne indre billeder
- Arbejde med farver
- Arbejde med billeder

Kendetegn: Den visuelle

Den naturalistiske intelligens (den 8 intelligens)

Spejder, som har den naturalistiske intelligens som deres styrkesider er gode til at ordne og klassificere verden omkring sig, finde mønstre og sammenhænge samt identificere og organisere.

Naturalistisk intelligens er den sidste tilkomne intelligens (den 8 intelligens). Den opfylder ikke helt de otte kriterier f.eks. findes der ikke et center i hjernen for den.

Spejderlederen kan inddrage elementer i sit spejderarbejde, hvor formålet er at opdage ligheder og se sammenhænge og mønstre i omgivelserne.

Det er oplagt at inddrage naturbesøg i sit spejderarbejde til stimulering af kontakten med dyr og planter, udflugter til fjeld, skov, strand og vandhuller og eksperimenter.

Naturhike og småture ud i naturen kan bruges bevidst til at understøtte den naturalistiske intelligens hos spejderne.

Naturbesøg, eksperimenter og undersøgelser af kategorier og sammenhænge med inddragelse af faglitteratur og forskellige medier kan stimulere de naturalistisk intelligente spejder.

Som ved de andre intelligenser gælder det også her, at denne intelligens og de ovennævnte strategier også vil stimulere de spejder, der er intelligente på andre områder.

Det er væsentligt, at spejderlederen er opmærksom på de mange intelligenser, og tilrettelægger en spejderaktivitet med mange facetter ud over den traditionelle sproglige

Den naturalistiske intelligens:

- Lydhør over for naturen
- Skaber sammenhæng
- Tager ansvar for planter og dyr
- Sætter verden i system

Er god til at:

1. identificere og organisere
2. at opdage uventede ligheder
3. at forudsige
4. at 'læse' spillet f.eks. i fodbold
5. at se forbindelser og mønstre i tilværelsen

Læringsstil:

- Studere naturen
- Lave eksperimenter
- Spørge for at finde sammenhænge
- Ordne og sætte i system
- Skabe orden i kaos
- Se ligheder og slægtskab

Kendetegn: systematikeren

Afsnittet om de 7 (8) intelligenser er "lånt" fra Ib Goldbach undervisninger materiale En, to, tre, ti intelligenser; 1. udgave 2012.

Oversigt over de 8 intelligenser

Type af intelligens	Hvad gør spejderen	Er god til:	Læringsstil:
Den sociale/	Har mange venner	At forstå mennesker	Undervise andre
Interpersonel intelligens, Social intelligens	Er med i grupper	At kommunikere	Dele med andre
	Taler meget med folk,	At lede andre	Interviewe
	Har let ved at omgås andre	At organisere	Samtale
		At forhandle	Sammenligne
		At mægle	
Musikelskeren/	Synger	At opfange toner	At løse opgaver til musik
Musikalsk intelligens	Nynner melodier	At huske melodier	At 'rappe' teorien
	Lytter til musik	At lægge mærke til rytmer	At koncentrerer sig og slappe af med musik
	Spiller et instrument	At overholde takten	
	Lader sig påvirke af den følelsesmæssige kraft i musikken		
Individualisten/	Dyrker egne interesser	At forstå sig selv	Diskutere hvordan det føles
Personlig intelligens intrapersonelle intelligens	Arbejder alene	At koncentrere sig	Stiller spørgsmål
	Motiverer sig selv	At følge sin intuition	Arbejder alene
	Bevist om egne følelser	At være original	Arbejder i eget tempo
	Evner at nå sit indre		Har sit eget rum
Ordkunstneren/	Læser	At huske navne	Sige, Se og høre ord
Sproglig intelligens	Skriver	At huske steder	Producere
	Fortæller historier	At huske tidspunkter	Redigere
	Argumenterer	At huske daglige ting	Debattere
			Interviewe
Den fysisk aktive/	Bevæger sig	Fysiske aktiviteter	Røre ved
Kropslig/kinæstetisk intelligens	Anvender kropssprog	Sport	Bevæge sig
	God kropskontrol	Dans	Bevæge sig i rummet
	I fysisk kontakt	Teater	Dramatiserer det man lærer
	Handler gerne	Håndværk	
	Bliver rastløs ved for få pauser	Tekniske ting	Oplever med hele kroppen

Den nysgerrige / Logisk-matematisk intelligens	Laver eksperimenter	Matematik	Kategorisere
	Udtænker forskellige ting	At tænke logisk	Klassificere
	Arbejder gerne med tal	Problemløsning	Forsøge at forudsige
	Stiller spørgsmål	At tænke abstrakt	Sætter ting i system
	Undersøger tingere		
Den visuelle / Visuel-rumlig intelligens	Tegner	at forestille sig	Visualisere
	Bygger	at fornemme ændringer	Drømme
	Skaber	labyrinter	Danne indre billeder
	Dagdrømmer	gåder	Arbejde med farver
	Ser på billeder	læse kort	Arbejde med billeder
	Ser på film	læse tabeller og diagrammer	
Systematikeren / Den naturalistiske intelligens	Lydhør over for naturen	identificere og organisere	Studere naturen
	Skaber sammenhæng	at opdage uventede ligheder	Lave eksperimenter
	Tager ansvar for planter og dyr	at forudsige	Spørge for at finde sammenhænge
	Sætter verden i system	at 'læse' spillet f.eks. i fodbold	Ordne og sætte i system
		at se forbindelser og mønstre i tilværelsen	Skabe orden i kaos Se ligheder og slægtskab

Brugen af de 8 intelligenser i dit spejderarbejde

Nu tænker du nok: **Åh gud. Nu skal jeg også være psykolog for at kunne fungere som spejderleder, og have en Ph.d. i pædagogik for at kunne planlægge et spejdermøde.**

Fortvivl ikke, korpset har faktisk lavet en stor del af arbejdet.

Korpset (DDS) har lavet en række forløb, hvor der er lavet en plan over spejdermødet.

Prøv at se her: Naturen i fokus for de 10 til 12 årige spejder

Forløb: Naturen i fokus			
Modul: 1			
Tid:	Aktivitet	Materialer	Ansvarlig
10 min	Startceremoni		
15 min	Leg: bævere ved floden		
20 min	Fluerne har beskidte fødder	Bomullontering, krusglas, syltetøjsglas, fine	
35 min	Valgfri 1-2-3	Stor sodavandsflaske, sand, grus, små og store sten, blade, grene, gaze, elastik, kop, kompas, pap-tallerkener, lim	
10 min.	afslutningsceremoni	Sangbøger	

Leg:

Mødet starter med en bevægelsesleg (bævere ved floden), som jo lige er noget for den fysiske aktive (Kropslig/kinæstetisk intelligens) og den sociale. Den har også den fordel, at alle spejderne får brændt noget energi af og på den måde bliver lidt mere rolig.

Den første spejderaktivitet (fluerne har beskidte fødder) er en aktivitet som lige er noget for de spejder som er Systematiker (Den naturalistiske intelligens) og den nysgerrige (Logisk-matematisk intelligens) da opgaver går ud på at studere naturen og forudses hvad er det der vil ske.

Fluerne har beskidte fødder aktiviteten handler om hygiejne og bakterievækst.

Fluerne har beskidte fødder

Formålet er at bevidstgøre spejderne om hygiejniske forhold også i spejderlivet på lejrpladsen. Om sommeren er der fluer overalt, og det er vigtigt at gemme maden væk fra dem. Opløs en bouillonterning i kogende vand. Opløs husblas, og bland den i bouillon. Hæld et tyndt lag af blandingen i et rengjort låg til et syltetøjsglas, og lad det størkne med syltetøjsglasset skruet på ovenover. Imens fanger I en flue! Når blandingen er størknet, lukkes fluen ind i glasset. Iagttag hvordan den går rundt på blandingen og spiser. Luk fluen ud, og skru atter glasset på låget. Vent nogle dage. Iagttag hvad der sker med blandingen der hvor fluen har gået rundt! Fluen har afsat bakterier som nu lever godt. I stedet for en flue, kan man prøve at rode lidt rundt med en finger.



Når aktiviteten er færdig (når fluen har bevæget sig rundt i bouillon) så er det tid til at gå i gang med den næste spejderaktivitet. Her har korpset valgt at give spejderlederen 3 valgmuligheder for aktiviteter. Spejderlederen kan vælge at spejderne kun kan få den ene af de 3 aktivitets muligheder eller også at spejderne selv vælger hvilken af de 3 aktiviteter som de ønsker at arbejde med.

Den anden spejderaktivitet:

Mulighed nr. 1:

Spejderne skal lave et minirensningsanlæg til behandling af beskidt vand.

Valgfri 1: Minirensningsanlæg

Hæld beskidt vand gennem flasken og se hvor rent det er når det kommer ud. Hæld det evt. igennem flere gange for at få det helt rent.

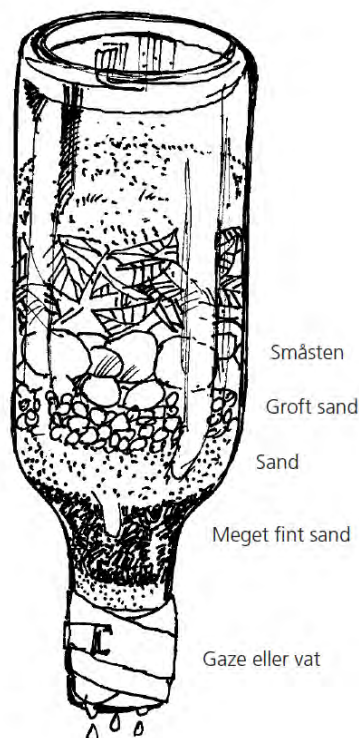
Se en beskrivelse i Natur og Miljø s. 46.

Når vi bruger vand til daglig, ledes det fra afløbet ud gennem kloakken hen til et rensningsanlæg. Her sørger forskellige processer for at rense vandet så meget at det kan ledes ud i naturen.

Mekanisk rensning: Riste fjerner større ting fra vandet, og når vandet står stille flyder fedtstoffer ovenpå så de kan skrubes af.

Biologisk rensning: I et slamnælg æder bakterier løs af alle de stoffer som spildevandet indeholder.

Kemisk rensning: Kemikalier går i forbindelse med stoffer i spildevandet så de synker ud som bundfald. Bundfald og slam fra vandrensningen tørres og brændes på et kraftværk, mens det rensede vand ledes ud til søer og åer eller ud i havet. Herfra fordampes noget til luften og noget siver ned i jorden og bliver til grundvand.



Aktiviteten er lige noget for **Systematikeren** og **den nysgerrige**, da opgaver går ud på at studere naturen, lave eksperimenter og forudses hvad der vil ske.

Mulighed nr. 2:

Spejderne skal lave en fløjte, så de kan tiltrække rådyr.



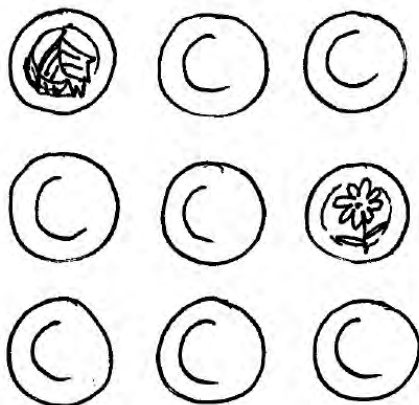
Valgfri 2: Krybskyttefløjte

Man brugte fløjten i gamle dage til at tiltrække rådyr. Flæk en gren midt igennem. Skær en lille fordybning i hver gren-halvdel, så der bliver et hul i midten. Tag et græsstrå, og del det i to. Brug den del uden midterribbe. Placer græsstrået på langs i pinden, og bind de to gren-halvdele sammen igen.

Aktiviteten er lige noget der passer til **Musikelskeren** og **Individualisten**, da opgaven går ud på at lave "musik" og det er en opgave som "bedst" kan laves alene i fred og ro.

Mulighed nr. 3:

Spejderne skal lave et memoryspil med ting fra naturen.



Valgfri 3: Naturmemory

Spejderne finder blomster, blade og lignende i par og limer dem på paptallerkener - en på hver. Tallerkenerne placeres på jorden med bagsiden opad, og der spilles memory.

Denne aktivitet passer til **Systematikeren** og **Den sociale**, da opgave går ud på at forudse hvor de forskellige ens ting er henne, og det er en leg som kræver at man er sammen om den (social)

Afslutningsceremoni:

Spejdermødet sluttes af med en sang (som jo lige er noget for musikelskeren og den sociale).

Oversigt over aktiviteterne på mødet og hvilke intelligenser som passer til aktiviteterne.

Aktivitet	Noget for:
Leg	Den fysiske aktive og den sociale
Den første spejderaktivitet	Systematikeren og den nysgerrige
Den anden spejderaktivitet	Systematikeren og den nysgerrige
Mulighed nr. 1:	
Den anden spejderaktivitet	Musikelskeren og Individualisten
Mulighed nr. 2:	
Den anden spejderaktivitet	Systematikeren og den sociale
Mulighed nr. 3	
Afslutningen	Musikelskeren og den sociale

Jeg har det dette eksempel valgt et tilfældigt møde i fokus hæftet for de 10 til 12 årige spejder, og mødeprogrammet har lykket sig med at have noget for alle de 8 intelligenser.

Så hvis du anvender de forskellige materialer som spejderkorpset har udarbejdet, så behøver du ikke være bekymret om, du nu har noget til alle dine spejder (de 8 intelligenser).

Så du behøver ikke som leder, at have en Ph. D. i pædagogik for at kunne planlægge et spejdermøde.

Lidt om sociale kompetencer:

Social kompetence udvikles i fællesskaber og gennem relationer til andre mennesker i venskaber, grupper og kulturer. I samspillet mellem relationer og sociale kompetencer indgår de vigtige elementer empati, evnen til tilknytning og sociale færdigheder.

Social kompetence er nøglen til fællesskabet, hvor børnene har mulighed for at udfolde sig – i leg, i samarbejde med andre om at løse opgaver og at realisere drømme.

Alle spejder skal have mulighed for at blive inkluderet og føle sig som en del af et fællesskab med andre spejder, hvor de føler sig anerkendt og respekteret og de lærer, at forskellighed er en styrke. Derfor skal spejder støttes i at danne venskaber og lærer, hvordan man kommer med i og er en del af en gruppe. Det er som medskaber af fællesskabets historie, at spejder bliver socialt kompetente.

Personlige og sociale kompetencer ses som et vigtigt grundlag for spejders læring, og et fundament for at de kan udvikle sig som aktive, kreative, glade og demokratisk individer. Sociale kompetencer udvikles i trygge og tillidsfulde rammer, i samspil med omsorgsfulde og nærværende spejderledere og i patruljer, hvor man spejler sig i hinanden, lærer af hinanden og lærer at forstå den sammenhæng, man er en del af.

[kilde <https://paatoppen.silkeborg.dk> › Kaersgaard]

Sociale kompetencer er blandet andet evnen til at:

- være nysgerrig.
- udtrykke følelser.
- se og forstå andres behov.
- vide hvordan man handler i forskellige situationer.
- indgå i venskaber og relationer til andre spejder.

Sociale færdigheder

- **At lære aktiv lytning.**

Spejderen kan ikke tale, mens den anden spejder siger noget.

Spejderen skal respektere, når det er deres tur til at tale. Den bedste måde at lære dem det på er at gå foran som et eksempel. For eksempel, hvis vi ikke afbryder dem, lærer de også ikke at afbryde os.

- **Spejderne skal lære at vise taknemmelighed, at vide hvornår og hvordan de undskylder, og at sige "bed om".**

Lære dem, enten implicit eller eksplicit, forskellen mellem en anmodning og en efterspørgsel.

- **Et godt socialt sprog inkluderer også forskellig "visdom".**

Det er positiv forstærkning at vide, hvordan man siger "tak" og være tolerant. Det handler også om at vide, hvordan man deler og anerkender, hvornår andre gør noget godt, og når vi selv tager fejl.

Hvordan sikre vi, som gruppe, at spejderne får Sociale kompetencer /færdigheder?

Som med så meget andet, så er sociale kompetencer og færdigheder noget som spejderne burde have lært i børnehaven og i skolen. Ligesom det er noget, som der skal være et stort fokus på i familiespejder, mikrospejder og minispejder.

Gode råd til at øge/holder spejdernes Sociale kompetencer og færdigheder

- Lad spejderne lege med andre spejder.
- Træn spejderne i at lytte, genfortælle og svare på spørgsmål
- Lær spejderen at vise hensyn og give plads til andre
- Lær spejderne at lytte til andre uden at afbryde
- Lær spejderen at overholde aftaler

Her følger en række pædagogiske fif for de 6-10 årige, som er taget fra Lederbogen.

[<https://dds.dk/sites/default/files/2017-03/Vinterm%C3%B8der%20for%20minispejdere.pdf>]

Mikro/Minispejderne har særlige behov, evner og begrænsninger, som er gode at tage udgangspunkt i, når man som leder skal arrangere aktiviteter, oplevelser, ture, lejre osv. Jo bedre du er til at balancere planlægningen af spejdermøder i forhold til mikro/Minispejderens udvikling, jo bedre spejderarbejde laver du!

Mikro/Minispejderene: Behov, evner og begrænsninger:

Fysisk:

God grovmotorik

- Har brug for at udfordre sig fysisk
- Meget uro i kroppen
- Lærer gennem bevægelser og sanser

Følelsesmæssigt:

- Brug for opmærksomhed
- Brug for tryghed
- Skjuler ikke følelser
- Svært ved at tabe

Åndeligt:

- Refleksion med stor voksenstørre
- Skal træne opmærksomhed
- Fokus på dem selv

Socialt:

- Meget egocentreret
- Leger med drenge og piger
- Få personer af gangen
- Kan tage hensyn til andre i leg

Intellektuelt:

- Korte beskeder
- Bliver let ukoncentreret
- Begrænset ordforråd
- Ansvar med hjælp fra voksen

Kreativt:

- Fantasileg og rammer
- Tænker konkret
- Kan ikke tænke abstrakt

Træner sanser gennem leg

Mikro/Minispejderene:

- De udvikler sig meget både fysisk og psykisk. I den periode af børnenes liv har de stor sansning - bliver let afledt og har svært ved at fordybe sig.
- Det kan være svært for børn i denne aldersgruppe at forstå en fælles mundtlig besked.
- Grovmotorikken bliver udviklet når børn kravler, går, løber, hopper osv. Den er ved at være på plads hos seksårige. Et seksårs barn kan krybe, kravle og hoppe, men har stadig behov for at styrke sin grovmotorik. Så lad børnene kravle i træer, hoppe rundt med samlede ben osv.
- Aktiviteterne bør afveksles med mange lege og andre fysiske aktiviteter – også fordi børn under otte år har svært ved at koncentrere sig i længere tid
- Børn kan træne deres sanser ved hjælp af lege. Især Kimslege er gode.
- Når børn er otte år, kan de begynde at bære deres weekendudstyr selv. Mange børn på seks år har først lige lært at klæde sig selv på og skal måske stadig have hjælp til det mest vanskelige.
- Når børn er seks år, er de gode til at lege, og der skal ikke meget til at skabe en fantasileg. Brug det ved at lægge fantasirammer ned over mødets indhold, så både spejdere og ledere får en fantasirolle.
- De yngste børn i alderen seks til ti år leger med eget køn såvel som det modsatte køn. Når de bliver ældre, vil de som regel lege mere med deres eget køn.
- Børn på seks til ti år er bedst til at overskue små grupper, så lav patruljer eller hold på fem til seks børn.
- Som seksårige kan børn godt tage hensyn til hinanden i leg, men deres fokus er i høj grad på dem selv.
- Børn på seks til ti år kan sagtens få ansvar

13 tips til attraktive aktiviteter for mikro/minispejder:

- Fysiske aktiviteter og bevægelse (løbe, klatre, hoppe, springe osv.)
- Sanseaktiviteter f.eks. kimslege (se, høre, føle og smage)
- Aktiviteter med regler
- Korte aktivitetsperioder (max 10-15 min af gangen)
- Fantasileg og fantasirammer
- Konkrete opgaver (fast og håndgribelige)
- Simple refleksion med rigtig meget voksenstøtte
- Simple koncentrations- og opmærksomhedslege
- Konkurrencer med plads til både at vinde og tabe
- Ansvar for simple konkrete opgaver
- Få personer ad gangen
- Lege om hensyn og kammeratskab
- Tryghed og voksenkontakt

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

Mikro/Minispejderne skal:

- Kunne samarbejde.
- kunne træffe valg
- reflektere
- opleve medbestemmelse i forbindelse med udførsel af aktiviteter
- træne accept af hinanden, selv om de er meget fokuserede på sig selv
- kunne lytte til hinanden
- være ude i al slags vejr
- udvide deres ordforråd og sætte ord på spejderarbejdet
- være modige
- opleve værdien af at være et fællesskab i patruljen
- opleve et samspil med voksne der lytter, støtter og engagerer sig
- være opmærksomme og lytte til andre
- kunne tage ansvar for små opgaver
- lege sig til læring
- Lære at være på tur
- bruge kroppen mest muligt
- udvikle deres sanser

”En af de vigtigste roller for en spejderleder er at være guide, der hjælper spejderen ved at vise en overskuelig vej,”

Junior spejderne

Junior spejderne har stadig brug for faste og genkendelige rammer for møderne. Det skaber tryghed og rum til udvikling. Det er vigtigere at have tid nok til at arbejde med at involvere junior spejderne mest muligt i både planlægningen og gennemførelsen af aktiviteten end at nå alle aktiviteter, man har planlagt på mødet. En fast start og afslutning gør, at spejderne ved, at nu er mødet startet og afsluttet, og derfor er klar til at være med.

Junior spejdere vil alt, men det er ikke altid, at evnerne følger med idéerne. Som leder er det vigtigt, at du skaber den rigtige balance mellem evner og udfordringer. Det er en svær balance at skaffe plads til både succes og ambitioner.

Junior spejderne lærer gennem at være på eventyr, et eventyr, som de selv bestemmer handlingen i. Det må ikke blive for barnligt og ikke for voksent.

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.

Fantasirammer og lege er yt, hvis det bliver for barnligt, og eventyret er ikke udklædning og rollespil, men derimod udfordringer, der stiller krav åndeligt, intellektuelt, fysisk, socialt, kreativt og følelsesmæssigt.

Det er en god ide at lade møderne bestå af intervaller på 15- 30 minutters aktivitet med pauser imellem, hvor spejderne kan passe sig selv og reflektere.

Som juniorleder kan du hos dine junior spejdere opleve mange følelser:

- forelskelse.
- Had.
- Generthed.
- Selvværdsproblemer.
- overdreven selvtillid.
- og mange andre ting, som er knyttet til den pubertet, som junior spejderne er midt i.

De er så taktsomme, at du tænker "wauw, hvor kom det fra", så barnlige, at du tænker "er det en flok mikrospejdere?" og så følelsesladede, at du tænker "sig mig, var de ikke bedste venner i sidste uge?", men det er alt det, der gør junior grenen helt speciel.

13 tips til attraktive aktiviteter:

- Aktiviteter, der hjælper til forståelse af dem selv.
- Aktiviteter, der hjælper til at udvikle selvværd og selvtillid.
- Fokus på patruljelivet – arbejde med patruljen og patruljeledelsen.
- Planlægning af aktiviteter og oplevelser med voksenstøtte af patruljelederen.
- Anerkendende refleksion fra kammerater og ledere.
- Fokus på vejledning fra lederens side.
- Aktiviteter om verden udenfor.
- Aktiviteter, der udfordrer holdninger.

- Aktiviteter, der gør en forskel for samfundet.
- Aktiviteter, der er koblet op på en god sag.
- Lege med formål (muskellege, samarbejdslege etc.).
- Snakke og hyggetid Aktiviteter, der udfordrer.

Som udgangspunkt tager juniorspejderne afstand til alt, hvad der kan opleves barnligt, de taler ungdomssprog og prøver at blive opfattet som noget andet end børn. Men de elsker inderst inde stadig fantasirammer og fantasileg, og det skaber en god sammenhæng i forløbene og hjælper kreativiteten på vej, når de planlægger aktiviteter.

Juniorspejderne skal:

- lære at acceptere og bruge hinandens forskelligheder.
- have ansvarlighed gradvist indarbejdet.
- opleve medbestemmelse, egne valg og handlinger.
- opleve at patruljelederen arbejder med patruljefællesskabet.
- øve sig i den demokratiske beslutningsproces.
- vælge emner til aktiviteter og forløb.
- opleve stjernetid, hvor der uddelegeres opgaver og ansvar inden mødet.
- vokse med opgaver.
- være ude i al slags vejr.
- reflektere og evaluere aktiviteter og indsats.
- kende patruljelederens opgaver.
- acceptere hinandens forskelligheder.
- opleve et samspil med voksne, der lytter, støtter og engagerer sig.
- planlægge og udføre ture.
- samarbejde med, lytte til og acceptere hinanden.
- arbejde med ansvar for sig selv og andre.

Tropsspejderene:

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 selvtillid.
- 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 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:

- Aktiviteter og udfordringer, der hjælper til selvværd og selvstændighed.
- Aktiviteter, der er blevet til på baggrund af egen idé - generering.
- 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.

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 forskel - ligheder 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 person - lige 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 PPlan, centersommerlejr, Jamboree og patruljekurser.

Skal junior og trop spejder lege?

Ja selvfølgelig skal de det.

I dag er der en tendens at skiftet sker tidligere. Børn bliver overdynget med stadig flere spørgsmål, de skal forholde sig til og give svar på.

Blandt andet har de sociale mediers indtog og mobiltelefonens indtræden i børns verden muligvis været med at rykke grænserne for hvornår, man er barn, og hvornår man er sammen i stedet for at lege.

”Inden for pædagogikken bruger man ordet mestringskompetence. Det betegner evnen til at mestre ting i livet, og den kan udvikles ved, at spejderen langsomt bliver udfordret på baggrund af den etablerede tryghed til sin leder. Bombardementet af muligheder og indtryk giver spejderne dårlig mulighed for at udvikle mestringskompetencerne i det rigtige tempo.

Derfor er noget af bedste, en spejderleder kan gøre, at fratage nogle valgmuligheder. F.eks. kunne man i stedet for at spørge bredt ud, hvad man skal have til aftensmad, spørge: Vil I helst have pasta eller kylling?”

Learning by doing skal ske i små doser. Det kræver, at man kan være reflektiv omkring konsekvenserne eller betydningerne undervejs, fordi læring netop forudsætter, at man kan se forstå betydningerne af det, man gør. Komplexiteten i samfundet (og dermed også i barndommen) er steget, så børn og unge overlades i højere grad til selv at besvare hverdagens mange spørgsmål, a la ’hvad kunne du tænke dig til aftensmad?’ Det er ikke altid lige sundt. Børn og (især) teenagere har, i forhold til deres udvikling, svært ved at overskue alle konsekvenserne og betydningerne af det, de gør, og derfor kan et positivt ønske om at selvstændiggøre dem oftest blive til en negativ ting, fordi det forvirrer mere, end det gavner.”

De mange spørgsmål og muligheder spejder konfronteres med i dag, kan virke stressende. Derfor er det, vigtigt, at man fratager spejderne nogle valgmuligheder for derved at gøre livet mere overskueligt. Det er derfor også vigtigt også at sikre, at spejderne kan få et frirum fra de sociale medier. Spejderlederen og spejdergruppen har derfor et ansvar ved at sikre, at spejderne ikke medtager telefoner og computer m.m. med til spejdermøderne, spejderløb og spejderlejr.

<https://dds.dk/artikel/learning-by-playing>

Spejderlederen

Jeg har været spejder siden 1988, og har oplevet forskellige måder som en gruppe er blevet drevet på. Jeg har oplevet at være spejder i to gruppe, i to forskellige spejderkorps og været spejder på et center. Jeg har to gange oplevet at samarbejder mellem lederne og bestyrelsen har medført at en eller flere leder er gået eller blevet gået. Der er ikke noget mere ødelæggende for en gruppe end at lederne ikke kan samarbejde, og at småting for lov til at udvikle sig. Det er derfor vigtigt at gruppen har en rød tråd i sit spejderarbejde og har en klar ledelseshierarki, både til daglig, men især når gruppen er på tur.

Det er vigtigt, at I som spejderleder kender jeres stærke og svage sider, og at I tør at snakke åbent om hinanden, så små problemer ikke får lov til at udvikle sig.

Typer af spejderledere:

- Forælder lederen.
- Laissez faire lederen.
- Spejderen som er blevet leder.
- Den militante leder.
- Den demokratiske leder.
- Den udbrændte leder.
- Den nye leder som vil lave at om.

Man siger at lige børn leger bedst, og at modsætninger mødes, så det er vigtigt for spejderarbejdet i gruppen, at lederne ved hvilken type spejderleder de selv og de andre er. Det gælder om, at styrke den stærke side og mindske de svage sider hvor alle lederne.

Udskrivende regler som enhver gruppe bør have skrevet ned.

- Der skal til enhver tid være et tydeligt ledelseshierarki, således at gruppelederen har de sidste ord, og at alle respekterer den beslutning som gruppelederen har taget. Har gruppelederen ikke mulighed for at deltage en tur eller lejre, udnævnes en "gruppeleder" som har det sidste ord hvis der kommer emner, ideer eller problemer om imens turen eller lejren er i gang.
- Grenlederen har det sidste ord inden for deres gren, og beslutninger, problemer, ideer med mere skal gå igennem dem.
- ...[snak sammen i gruppen hvilken regler som er nødvendige]

På tur/sommerlejr

- Har gruppelederen ikke mulighed for at deltage en tur eller lejre, udnævnes en "gruppeleder" som har det sidste ord hvis der kommer emner, ideer eller problemer om imens turen eller lejren er i gang.

- Dagsprogram, ugeprogram skal være planlagt, og der skal være enighed blandt lederne om at man holder sig til den plan som er lagt.
- Ting som hvornår spejderne skal stå op, gå i seng og hvad de skal have til morgenmad skal være fastlagt på forhånd. Ønsket der ændringer til det planlagte, skal disse tages op med den/de ansvarlige grenledere og gruppelederen.
- Vær opmærksom på "lejekuller". Det er hårdt som leder at være på tur/lejr, og at de fleste har brug for en pause, så hvis der er mulighed for det så bør lederne få en fridag på skift, ca. midt på lejren. Fridagen skal bruges væk fra gruppen, og helst ikke have noget at gøre med spejder (gå på cafe, tage en tur til stranden, tage en lur ud i skoven, hvad som helst man skal bare ikke være sammen med sin gruppe).
- ... [snak sammen i gruppen hvilken regler som er nødvendige]

At have disse udskrivende regler, kan lyde som en meget firekantet og stram måde at være spejder på, men de kan give en ro, både hos lederne men også hos spejderne, fordi der er faste rammer, og alle ved hvad de skal forholde sig til.

Igen. Reglerne er ikke hugget i sten, kræver det at f.eks. at spejderne sengetid ændres en aften for, at de kan deltage og få en fed spejderoplevelse, så kan der laves undtagelser for reglerne (det skal bare ikke være hver aften).

Hvad har spejderne brug for?

- Spejderne har behov for en leder ved roret.
- Mulighed for at overvinde sig selv og gøre ting, de ikke troede, de kunne.
- At de kan slappe af og være sig selv, når de er til spejder.
- Viden som de kan bruge i praksis.
- En rød tråd i gennem deres spejderliv.
- Fællesskab, og venskab, på tværs af sociale skæl, religion, køn og alder.
- Vide, at de er en del af et verdensomspændende fællesskab, og at de som spejder altid har venner som kan hjælpe dem ligegyldig hvor de er i verden.
- Oplevelser som de ikke kan få andre steder.
- Følelsen af, at de dur til noget, og at alle er lige vigtige (i patruljen).



Hvordan komme vi som ledere i gang?

1. Sæt jer ned i gruppen, og beslut hvilken type af spejder som gruppen ønsker at "producere".

Tænk over:

- a. Hvilke spejderværdier er vigtigt for gruppen.
- b. Hvilken økonomi har gruppen.
- c. Hvilken økonomi har forældrene
- d. Hvilket udstyr har gruppen.
- e. Hvilken traditioner har gruppen.
- f. Hvor skal den "færdige" spejder kunne og hvad skal spejderen have oplevet?
- g. Hvilke færdigheder har lederne.

2. Sæt mål for de forskellige grene.

Tænk over:

- a. Hvilke færdigheder (mærker) skal gennemføre i de forskellige grene.
- b. Hvilke oplevelser skal spejderne have oplevet i de forskellige grene.
- c. Hvilken sociale og personlige evner skal spejderne opnå i de forskellige grene.
- d. Hvilke færdigheder skal lederne have.

3. Lav en plan, og hold fast i den. Det er vigtigt, at undgå at gruppen zig zak hele tiden, beslut f.eks. at planen skal opdateres en gang om året og ellers ikke.

Husk dog at planen over indholdet over spejdermøder skal kunne ændres hvis der opstår en gylden mulighed for at lave noget andet.

- a. Lav en årsplan/årshjul med de vigtige datoer, grupperådsmøde, spejderløb, ferier, weekendture m.f.
- b. Lave en 4 til 5 årsplan, så større spejderlejligheder, ture til udlandet m.m. planlægges i god tid så økonomien i gruppen og energien hos lederne ikke løber tør.
- c. Er der behov for indkøb af udstyr (kanoer, bålhytte, telte m.m), for at kunne gennemføre planen (skal der søges penge hos fonde eller der det noget som spejderne selv skal tjene?).

4. Ændre en ting af gangen, ting tager tid at få indført. Det er vigtigt at alle føler at de kan følge med, og at de følger at de har noget at skulle have sagt.

5. Brug lige dele traditioner og fornyelse (men tage et skridt af gangen).

6. Spejderlederne i en gruppe er ligesom en patrulje, den/de fungere bedst hvis alle kender hinanden og alle kender hinandens stærke og svage sider.

Bilag:

Eksempel på en dagsplan på lejre:

06:30 - Vækning af spejder.

06:45 – tænding af bål + kogning af grød.

07:00 – morgenmad.

07:30 – opvask.

08:00 - flag hejsning.

08:30 – formiddagsaktiviteter.

11:45 –forberedelse til frokost. Bål tændes, og opvaskevand sættes over.

12:00 - frokost.

12:30- opvask efter frokost.

13:00 –eftermiddagsaktivitet.

17:00 –fremstillig af aftensmad.

18:00 – aftensmad.

18:30 - opvask efter aftensmad.

20:00 – tage flaget ned og lejrebål.

21:00 – børste tænder og gøre sig klar til at gå i seng.

21:30 – ro i lejren.

Ugeplan på lejre:

- Dag 1: Opbygning af lejren - stå telte op, grave bålplads, grave spildevandshul
- Dag 2: Opbygning af lejren – Lave spisebord, indhegne lejrepladsen, indhegne huggepladsen, lave rygsækkestativ, lave køkkenbord.
- Dag 3: Aktivitetsdag – bygge hængebro, blide, tage op o-løb, se lokale seværdigheder.
- Dag 4: Hike –hiken begynder lige efter flag hejsningen.
- Dag 5: Hike – spejder kommer tilbage på lejren efter frokost.
- Dag 6: Nedbrydning af lejren.
- Dag 7: Nedtagning af telte og oprydningen af grunden

Patruljeudstyr hvad er det

- Telt (kitkat)
- PATRULJEKASSE
 - Urteknive
 - Brødkniv
 - Skrællekniv
 - Kokkekniv
 - Rivejern
 - Fileteringskniv
 - Køkkensaks
 - Ostehøvl
 - Dåseåbner
 - Slibesten
 - Skærebræt (kød og grøntsager)
 - Brun sæbe
 - Opvaskebaljer, 2 stk.
 - Opvaskebørster
 - Opvaskemiddel
 - Stålopvaskesvampe
 - Grydesæt, stor/mellem/lille og låg
 - Båljern til at stille gryderne på.
 - Pande
 - Paletkniv, træ/stål/plast
 - Grydeløftere
 - Grydeskeer, lange af plast/træ
 - Krydderier
 - Sukker
 - Salt og peber
 - Målebægere
 - Dørslag
 - Opøseske
 - Røreskåle, plast
 - Piskeris
 - Sigte
 - Husholdningsfilm
 - Alufolie
 - Foldevanddunk
 - Bøjlesav
 - Arbejdshandsker
 - 1 flaske petroleum/lampeolie
 - Flere tændstikæsker
 - Håndøkser
 - Foldespade
 - Hammer
 - Mukkert
 - Pløkhammer
 - Petroleumslamper
 - 1 rulle med små plasticposer
 - 1 rulle sorte affaldssække
 - 1 komplet Førstehjælpskasse
 - Viskestykker

[illegible]

Spejderløftet

Jeg lover at holde spejderloven

Spejderloven

Den, der er med i spejdernes 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 sin egen
- at tage medansvar i familie og samfund

Motto

Vær beredt