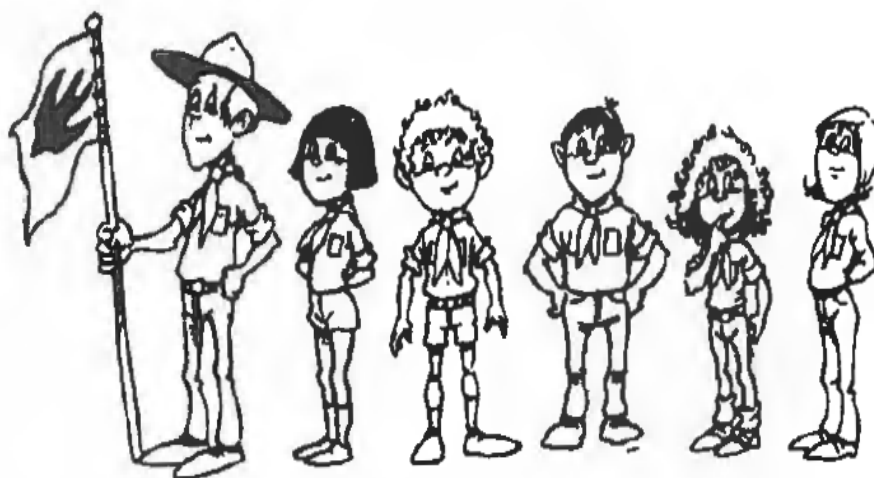


Spejdertrivsel, planlægning og patruljesamarbejde



lederhåndbog

Du kan finde den her: www.spejderneshåndbog.dk

Der er "lånt" tekst og billeder fra:

Pavlovs behovspyramide

Fastholdelse af junior og trops spejder - den lange udgave 1, 2025

Red barnet hjemmeside

Red barnet – Alle Sammen, 2019

Udgave 1

2026

Don Juul Madsen

Hej Leder

Velkommen til.

I dette denne udgave af spejdernes håndbog skal vi kigge lidt nærmere på:

- Spejdertrivsel – hvordan sikre og forbedre vi den?
- Planlægning af spejderarbejdet.
- Patruljesamarbejde – hvordan få vi det startet op, holder det i gang?

Husk at denne håndbog ikke kan give dig alle svarene, men allerhøjest lidt ny viden, redskaber og nogle ideer til hvordan du kan planlægge dine spejdermøder og aktiviteter. Det er DIG som kender dine spejder, og det er DIG som har en forståelse for, hvad der skaber deres trivsel.

Kort om historien bag denne håndbog og mine ”evner” indenfor området:

Emnet til denne håndbog blev forslået af ledelsen i Øresund Division, som en del, af en workshop på divisions ledertræningsdag. Dette betyder, at jeg udover at skulle kigge på teorier og ideer til hvordan du kan forbedre spejdertrivsel, blive bedre til planlægning og fremme patruljesamarbejdet, så skal jeg også finde på en måde hvordan jeg kan lave denne håndbog om til en workshop, hvor det er deltagerne som skal arbejde med det som står i håndbogen, uden at jeg skal holde lange foredrag for de andre spejderledere.

Det er altid en spændende opgave.

Lidt om mig.

Jeg har hverken en Ph.d., eller en større uddannelse i børnepsykologi. Den eneste erfaring er, at jeg har været spejderleder i 32 år, jeg har været centermedarbejder på et spejdercenter i 25 år, og jeg har arbejdet i 5,5 år på en erhvervsskole, hvor jeg også tog en uddannelse i erhvervspædagogik.

Gør dette mig til en ekspert i spejdertrivsel, at planlægning spejderarbejde, eller patruljesamarbejdet?

Det korte svar er nej.

Der er måske ikke millioner af mennesker som ved mere om dette emne end mig, men der er i hver fald rigtig mange mennesker som ved langt mere end mig om disse emner, og som kan præsentere disse emner på en bedre og mere pædagogisk måde. Så hvorfor skal du så bruge tid på at læse noget som jeg har skrevet? Måske fordi jeg er i den samme båd som du er, og jeg kæmper lige så meget med disse problemer som du gør. Der er ikke nem, eller hurtig løsning som virker altid. Det er en lang og sej kamp for at skabe spejdertrivsel, at planlægning spejderarbejde og skabe det gode patruljesamarbejdet.

Jeg har prøvet mange gange, og har ramt en mur hver gang (det var før, at jeg begynde at skrive håndbøgerne ”den røde tråd”, ”fastholdelse af spejder” og nu denne håndbog). Ved at skulle gennemgå forskellige pædagogiske teorier og metoder, så har jeg indsigt, at jeg ikke bare f.eks. kan starte en patrulje op og så håbe på, at den er selvkørende, ligesom den gang jeg selv var junior- og troppspejder. Jeg er som spejderleder nødt til at sikre, at de ydere rammer er i orden (herunder økonomi), og at jeg som spejderleder har den ekstra tid og ressourcer til at få patruljen til virke.

Jeg håber, at jeg får i denne håndbog, tydeligt, forklaret hvilke rammer som er nød til at være i orden før at du/vi kan skabe kabe spejdertrivsel, få planlagt spejderarbejde og skabe den gode patruljesamarbejdet.



Indhold i håndbogen

Opbygning af håndbogen..... 8

Spejdertrivsel, set ved hjælp af Maslows behovspyramide:..... 9

Maslows behovspyramide.....	9
Niveau 1. (bunden).....	9
Niveau 2.....	10
Niveau 3.....	13
Niveau 4.....	15
Niveau 5.....	24
Maslows behovspyramide, set med spejderøjne.....	25
Niveau 1.....	25
Niveau 2.....	26
Niveau 3.....	26
Niveau 4.....	26
Niveau 5.....	27
Maslows behovspyramide, i en patrulje.	28
Niveau 1.....	28
Niveau 2.....	28
Niveau 3.....	29
Niveau 4.....	29
Niveau 5.....	35

De 7 intelligenser (fra håndbogen "Den røde tråd") .37

Sprogligt-verbal intelligens:.....	39
Musikalsk intelligens	40
Rumligt-visuel intelligens	41
Kropslig-kinæstetisk intelligens.....	42
Matematisk-logisk intelligens.....	43
Personlig intelligens	44
Interpersonlig intelligens.....	45
Hvordan håndterer jeg de 7 intelligenser som leder?	46

Opsummering af Maslows behovspyramide og de 7 intelligenser:50

Maslows behovspyramide.....	50
De 7 intelligenser:.....	57

Beskriver af gruppens opgaver:.....59

Gruppens bestyrelse:	59
Gruppens trivselsplan – ER VI DER, HVOR VI GERNE VIL VÆRE?	62
Spejderlederne	65
1. Omsorgsetiske handlinger –.....	65
2. Afstemmere –.....	66
3. Understøttelse af spejdernes psykologiske behov for at opleve kompetence, selvbestemmelse og samhørighed.....	67
Hverdagshandlinger i forhold til selvbestemmelse.....	69
Spejderne	70
Kompetence	70
Hverdagshandlinger i forhold til kompetence.....	71
Forældre	71

Gode råd:73

Bilagsoversigt:74

Bilag 1: Skabelon til en mødeplan:	75
Bilag 2: Bestem dine 7 intelligenser	76
Skema til "bestemmelse" af intelligenser	79
Bilag 3: Spejderfærdigheder og de 7 intelligenser	80
Spejderemner og de 7 intelligenser	80
Bilag 4: Spejderfærdigheder, og hvilken intelligens type de kan høre ind under	82
Kunne indrette en bålplads.	89
Bilag 5: Intelligens typer, og hvilken spejderfærdigheder som hører ind under de 7 intelligenser..	96
Bilag 6: Øvelser i fællesskab	109
Bilag 6.1: Øvelse 1:Fællesskab i fotos.....	110
Bilag 6. 2: Øvelse 2: Rokade-ballade	111
Bilag 6.3: Øvelse 3: Fortæl en tegning.....	112
Bilag 5.4: Øvelse 4: Hjernestarter – tænk, tal, del:	113
Bilag 6.5: Øvelse 5: En hule med historie	114

Bilag 6.6: Øvelse 6: Ø-hop 115
Bilag 6.7: Øvelse 7: Et stort net 116
Bilag 6.8: Øvelse 8: Et rart minde 117

Egne noter:..... 118

Opbygning af håndbogen

Denne håndbog er opbygget med et teoriafsnit, et afsnit om beskrivelser om hvad de forskellige dele af gruppen skal stå for, og så en række bilag hvor alle de kedelige lister, og nogle øvelser som du kan bruge, er blevet samlet.

Teoriafsnittet gennemgår:

- Maslows behovstrappe
- De 7 intelligenser

Og hvilken indflydelse de har/kan have på den måde gruppe driver spejderarbejde på.

Beskriver af gruppens "roller":

- Bestyrelsen "rolle"
- Lederens "rolle"
- Spejdernes "rolle"
- Forældrenes "rolle"

I disse afsnit har jeg "lånt" kraftigt fra Red Barnet – Alle Sammen – hvordan børn styrkes gennem gode fællesskaber i skolen. Jeg har dog ændret i teksten og beskrivelserne som den blev mere målrette spejderarbejdet.

Bilag:

Alt det som du måske kan bruge, men som bare fylder. Der er blandet andet en række øvelser som kan bruges i gruppen.

Spejdertrivsel, set ved hjælp af Maslows behovspyramide:

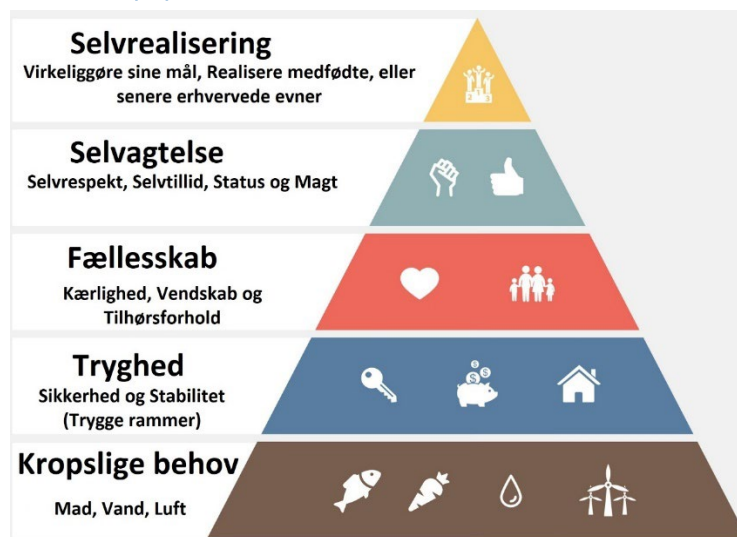
Spejdertrivsel – hvad er det?

For at kunne svare på det spørgsmål, så må vi kigge lidt på en, for nogle, gammel kending, nemlig *Maslows* behovspyramide.

Abraham Maslow (1908-1970) har en af verdens største forsker på hvad skaber motivation, og hans forskning har været brugt indenfor rigtige mange områder, f.eks. undervisning, militæret og reklameområdet.

Lad os kigge lidt nærmere på *Maslows* behovspyramide/trappe.

Maslows behovspyramide



Behov:

Først når behovene på det lavere niveau er tilfredsstillet, kan spejderen interessere sig for dem på næste niveau.

Niveau 1. (bunden)

Det nederste niveau i behovspyramiden rummer de basale behov som indtagelse af føde, vand og luft, men også behov for søvn, fysisk bevægelse og udtømning af. Det er kort og godt behovet for at opretholde og forsvare den menneskelige organisme. Først når disse behov er dækket, melder behovene på det næste niveau sig. Hvis spejderen er meget sulten, eller tørstig, tænker spejderen ikke på andet, og spejderen er ikke motiveret for at få tilfredsstillet andre behov.

Du skulle meget gerne ikke have nogle spejder, som er "fanget" i niveau 1, ellers er det et problem som du/I skal tage op i bestyrelsen, for at se om I skal have kommunen ind over.

Niveau 2.

Det næste niveau rummer de sikkerhedsmæssige og følelsesmæssige nødvendigheder som sikkerhed, tryghed, stabilitet, orden og beskyttelse mod vind og vejr, smerter, andet ubehag, fravær af angst og frygt.

Har kommer gruppe og dine evner i spil. Det er vigtigt at du/I skaber spejdermøder hvor I giver sikkerhed, tryghed, stabilitet, orden, og hvor I sikre at spejderne ikke oplever ubehag, angst og frygt.

Hvordan gør I så det?

Det er et meget godt spørgsmål som der ikke bare findes en løsning på. Det kommer jo meget an på hvilke spejder som du/I har, men I kan få følgende tips:

Ved at opbygge spejdermøderne ved hjælp af traditioner og en fast mødeplan, så får du skabt sikkerhed, tryghed og orden. Problemet er at du også hele tiden skal sikre at der er fornyelse i dit spejderarbejde.

DDS har gennem tiden skabet flere mødeskabeloner.

De ser i bund og grund ens ud, så du får en af disse udgaver som et eksempel på hvordan du kan bygge din skabelon til en fast mødeplan.

Mødeskabelon som tekst:

- Startceremoni – ca. 5 minutter (Det er her at du skal skabe en fast tradition, så dine spejder har et fast holdepunkt, uafhængig af hvad i ellers skal lave på mødet.)
- Leg eller sang – ca. 10 minutter (Du kender dine spejder bedst, men det kan være en god ide, at de lige får lov til at brænde noget energi af. Lav f.eks. mælkekasse stafet.)



- Oplæg nr. 1 – ca. 25 minutter (Det er her du har muligheden for at skabe fornyelse, med dit valg af viden som du vil give videre til dine spejder)
- Leg/Sang – ca. 10 minutter (hvis dine spejder er blev rastløse af dit oplæg, så lav en leg som kan brænde noget energi af. (f.eks. British Bulldog til de ældre spejder og Afrikansk bombbold til de lidt yngre spejder)
- Oplæg nr. 2 – ca. 20 minutter (forsæt med det emne som du har valgt under oplæg nr. 1)
- Afrunding – 10 minutter (Giv dine spejder muligheden for at få lidt alene tid i patruljen altså patruljetid, hvor de har mulighed for at evaluere over hvad der er sket på mødet.)
- Afslutningsceremoni – ca. 5 minutter (brug lidt tid på at sige pænt farvel til spejderne. Lav gerne den samme ting som afslutning på hvert møde, det skaber sikkerhed, tryghed og orden)

Mødeplanen sat i et skema:

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	Bouillonterning, husblas, syltetøjsglas, fine	
35 min	Valgfri 1-2-3	Stor sodavandsflaske, sand, grus, små og store sten, blade, grene, gaze, elastik, kop, kompas, papptallerkener, lim	
10 min.	afslutningsceremoni	Sangbøger	

Se bilag 1 for en mødeplanskabelon.

Niveau 3

Her finder du de sociale behov for fællesskab, kærlighed, venskab samt behovet for tilhørsforhold til enkeltpersoner og grupper. Det er også spørgsmålet om at spejderen føler sig accepteret af sine nære omgivelser, familie, naboer og spejdervenner, men også som borger i samfundet.

Her drejer det sig om behovet for at blive elsket og anerkendt og indgå i positive relationer til andre mennesker. Som eksempel kan nævnes spejderen, der har behov for at føle sig elsket af sine forældre. Dette indebærer fx en relation til det pædagogiske arbejde der er præget af ligeværd og gensidig respekt.

Hvordan skaber du et fællesskab og tilhørsforhold?

Behovet for at høre til

Alle mennesker har et iboende behov for at høre til et sted. At være en del af et fællesskab. Mennesket er et socialt væsen, og vi reagerer instinktivt på udsigten til at stå uden for fællesskabet. Når spejderen bliver usikker på ens plads i fællesskabet – især i de fællesskaber, man ikke selv har valgt, som f.eks. i en gren eller patrulje. Når spejder (og alle andre) oplever, at fællesskabet ikke er trygt – at spejderen ikke føler sig sikker på sin plads i fællesskabet – går hjernen i selvopretholdelsestilstand og fokuserer på overlevelse.

Du kan tænke på det som en stoleleg, hvor spejderne kæmper for at få en stol,



og hvor helt almindelige, og velopdragne, spejder også ser sig selv give en albue i siden på en andet spejder for at sikre sig en plads.

I en spejdergren vil man kunne se spejder forsøge at lindre den sociale eksklusionsangst ved at indgå i alliancer med andre spejder. Fokus bliver på en ubevidst forhandling af, hvem der er værdige til at være en del af fællesskabet, og hvem der ikke er. Forhandlingerne kan munde ud i foragt over for dem, der vurderes uværdige til fællesskabet. Det, de 'uværdige' har tilfælles, er, at de på den ene eller anden måde adskiller sig fra det, der i den konkrete kontekst vurderes som værende normen. Jo mere utrygt fællesskabet føler sig, jo snævrere bliver normerne defineret. Og omvendt.

Det er vores rolle som spejderleder (og bestyrelse) at sikre, at der er et trygt fællesskab, og hvordan gør vi så det?

Som spejder har du allerede fået nogle af redskaberne, f.eks. ved at vi som spejder går i uniform. Uniformen er med til at skabe et fællesskab og tilhørsforhold ved at alle dine spejder er "ens" når de er i uniform. Uniformen er ens for alle om man er rig, eller fattig, om ens forælder er håndværker eller professor. Dette betyder, at spejderne kan indgå på lige vilkår i fællesskabet. Vores uniform og tørklæde fortæller andre spejder, og resten af samfundet, hvilket tilhørsforhold som vi tilhører. Ud fra uniformen og tørklædet kan man se:

- Hvilket spejderkorps som spejderen tilhører.
- Hvilken division som spejderen tilhører.
- Hvilken spejdergruppe som spejderen tilhører.
- Og evt. også hvilken patrulje som spejderen tilhører.

Det vil sige at i den måde som DDS er opbygget på har vi et godt redskab (uniform + tørklæde) til at skabe et tilhørsforhold mellem de enkelte spejder, og de øvrige i gruppen.

Patruljearbejde, hvor spejderne få lov til at arbejde sammen i mindre gruppe (så de ikke bliver glemt i mængden), og hvor fællesskabet kan knyttes ved hjælp af patruljetraditioner, patruljekendetegn (måske et særligt mærke på uniformen). Ved at spejderne skal arbejde sammen i patruljer bliver det meget hurtigt synligt hvis en spejder holdes uden for fællesskabet. Det er dig pligt som leder at gribe ind og sikre at alle er en del af fællesskabet

I skolen, sfoen, på nettet, i ungdomsskolen med flere, kan spejderen hurtigt blive sat i en bås, som de ikke kan komme ud af (de er låst i). Kigger vi tilbage på vores skoletid, så er jeg sikker på, at du også kan huske hvilken rangliste som der var i den klasse som du gik i, og at alle var i hver sin kasse, også kassen med "de uværdige". Det var "umuligt" at komme ud af denne kasse, med mindre at klassen blev delt op, eller der kan en "masse" nye elever ind i klassen. Det var altid de/den samme så blev fik skæld ud var at have været urolig i klassen, imens andre kunne være meget urolige i klasse uden af få skæld ud.

Så spejdere er i skolen ikke bare låst fast af sine klassekammerater men også af underviserne på skolen.

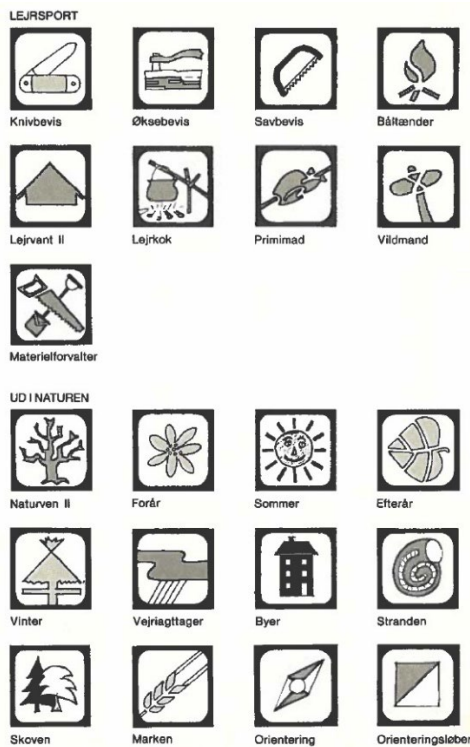
Når de er spejder, har de muligheden for selv at skabe den "kasse"/virkelighed, som de ønsker at andre skal kende dem på, og på den måde føler sig accepteret som dem de er, og ikke dem som andre mener at de er.

Niveau 4

På dette niveau drejer behovene sig om agtelse, selvrespekt, selvtillid, kunnen, anerkendelse, status og værdighed.

Hvordan håndterer vi, som ledere, at give vores spejder agtelse, selvrespekt, selvtillid, kunnen, anerkendelse, status og værdighed?

Det lyder svært, men prøv at tænke over vores duelighedsbeviser, en anerkendelse for at spejderen kan noget. I gamle dage (omkring 1980 og 1990) var mærkesystemet meget bygge op på at spejderne skulle bevise at de havde opnået en ny viden før de kunne få lov til at sy mærket på. Jo flere mærker duelighedsbeviser og lejremærker) jo større status har en spejder. En spejder selvrespekt vokser, jo flere mærker som de har gjort sig fortjent til.



Mærker som kræver en masse af spejderen giver anerkendelse og værdighed, mens mærker som "gives som gave" ikke giver spejderen et løft i agtelse, selvrespekt, selvtillid, kunnen, anerkendelse, status og værdighed.

Det er derfor vigtigt at du som leder sammen med bestyrelsen finder de mærker som spejderne skal kæmpe for at få, men som ikke ligger uden for deres rækkevidde. Spejderne skal have en sejr, og ikke et nederlag.

I en patrulje skal alle ikke kunne alt. I patruljen har de forskellige medlemmer hver deres styrke/særlige evner (noget som de er gode til), og patruljen virker ikke uden at alle medlemmerne er tilstede. Dette betyder, et velfungerende patruljesystem i din gruppe er med til at styrke spejdernes agtelse, selvrespekt, selvtillid, kunnen, anerkendelse, status og værdighed.

Det er vigtigt, at du som leder arbejder på at styrke dine spejders særlige styrker, så de hver især får noget som de kan byde ind med i patruljen.

Jeg havde selv en spejder, som er en typisk "kaffe/kage spejder", Hun har ingen særlige spejderfærdigheder (ikke god til hverken bål, knob eller morse), men hun er limen i den patrulje, som hun er i. Det er hende som får de andre til at fungere som en patrulje, og få den til at yde deres bedste. Selv om hun bliver smidt ind i en ny blandet patrulje er hun stadigvæk limen som få patruljen til at

fungere. Hun er ikke selv klar over, at hun fungerer som en lim/katalysator, der får patruljen til at fungere.

Hvad vil jeg sige med denne lille historie?

At alle spejder har en rolle i patruljen, og at spejderen behøver ikke at være god til alle spejderfærdighederne for, at være en vigtig del af patruljen.

Om patruljearbejde:

”Patruljesystemet er ikke én måde at lave spejderarbejde på; Det er den eneste måde!”

Sagde Erasmus Roland om patruljearbejde.

- Bland patruljerne så du også blander de evner som spejderne har (kan bidrage med til patruljen).
- Giv hver spejder en rolle i patruljen (PL, PA, Ceremonimester, knob ekspert, bål ekspert osv.)
- Giv dine spejder muligheden for at blive bedre til deres ekspertområde. Husk at alle dine spejder behøver ikke at være lige gode til alt.

Patruljearbejdet skal prioriteres i alle afdelinger.

Fordi patruljelivet er så vigtig en del af spejdernes trivsel bør I, hvis I ønsker at skabe udvikling hele vejen rundt i gruppen, prioritere at have patruljer i alle afdelinger.

Patruljearbejdet har særlig mulighed for at udfolde sig i troppen, hvor spejderne har muligheden for at kunne arbejde selvstændigt med planlægning og egne møder (patruljetid). Men i en del troppe er patruljearbejdet udfordret, fordi spejderne ikke er vant til at arbejde i patruljer, og tage ansvar for deres egen patruljetid.

Ved at arbejde med patruljeliv i alle afdelinger skabes der en rød tråd i jeres gruppes arbejde med at skabe trivsel og fastholde spejderne (Læs spejdernes håndbog ”Fastholdelse af junior og trops spejder - den korte og lange udgave”).

Et stærkt patruljeliv kan hjælpe med til at gøre det nemmere for evt. nye spejdere at blive en del af fællesskabet i grenen og gruppen.

De ting som skaber et stærkt patruljeliv er også med til at skabe et miljø i gruppen hvor man hurtigt, og enkelt inkluderer nye spejder, eller leder i fællesskabet.



Patruljearbejdet i de enkelte afdelinger

Mikroer

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
- Gren traditioner for patruljearbejde

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. spejderne 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
- Begyndende patruljetraditioner og patruljesærpræg



Foto Mads Danquah

Juniorer:

Målet for juniorspejderne er at øve sig i at acceptere hinandens forskelligheder, evner og interesser, 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. 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
- Særskilte patruljetraditioner og patruljesærpræg for hver patrulje
- Opstart af patruljetid

Tropsspejdere

Patruljearbejdet har særlig mulighed for at udfolde sig i troppe, hvor spejderne kan arbejde selvstændigt med planlægning og egne møder. Men i nogen troppe er patruljearbejdet udfordret, fordi spejderne ikke er vant til at arbejde i patruljer og tage ansvar. Det er derfor meget vigtigt at gruppen (bestyrelsen) tager opbygning af et aktivt patruljelivet meget alvorligt, og afsætter de nødvendige ressourcer til at rulle patruljearbejdet ud i gruppen.

Først når spejderne kommer i troppe, er det muligt at anvende patruljesystemet fuldt ud. I en troppepatrulje 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. Tropslederne skal sikre at tropspatrulje har deres egen tid (patruljetid) og at tropsspejderne planlægger og udfører deres egen møder, uden at tropslederen er tilstede. En tropspatrulje kan selvstændigt tage på patruljeture 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
- Har tid (patruljetid) til at planlægge og afvikle egne møder

Klanspejdere

I klanen er spejderne 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. Klanspejder 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.



Foto Frederik Abikdgaard Rom

Medbestemmelse og ansvar

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

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

Hvis ikke spejderen kan se mening med aktiviteten og gå ind for målet, er det svært at engagere sig og tage ansvar. Det er spejderledernes opgave er, at hjælpe til at forstå, hvorfor vi gør de ting, vi gør.

Spejderne skal også have modet til at tage ansvar for en aktivitet. Det kræver mod at prøve noget nyt, eller tage lederskab 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.

Herigennem 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. I en travl hverdag er det hurtigere og nemmere for spejderlederen selv at stå for all planlægning, end at skulle hjælpe og støtte PL og PA i deres arbejde med at planlægge møder og aktiviteter. Problemet er, at hvis spejderne ikke lære at planlægge og udføre

deres egne møder i en tidlig alder, hvornår skal de så nå at lære det. Jo ældre spejderne bliver, jo flere krav og opgaver skal de nå at løse.

Prøv at kigge på antallet af mærker/duelighedsbeviser som spejderne skal nå i de forskellige grene.

Familiespejder har 9 mærkeforløb.

Mikrospejder har 10 mærkeforløb.

Minispejder har 15 mærkeforløb.

Junior spejder har 25 mærkeforløb.

Tropsspejder har 18 mærkeforløb.

Klanspejder har 7 mærkeforløb.

Der er kommet et par nye mærker, til siden jeg lavet denne liste.

Oftentimes mangler spejderne måske meningen, modet eller mulighederne – men ikke evnerne. Du skal som ledere give dem muligheden for selv at kunne lave deres egne møde, når de bliver junior, trops og klanspejder.

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 sparere med hinanden om rollen som PL-PA, og de udfordringer og succeser de har i denne rolle.

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.

Kilde: <https://dds.dk/artikel/prioriter-patruljelivet>

Niveau 5

På det øverste niveau har spejderen kræfter til at få dækket behovene for at virkeliggøre sine mål, at realisere medfødte eller senere erhvervede evner i form af selvrealisering, eller at opnå såkaldte åndelige oplevelser eller åbenbaringer. Folk, som har fået dækket behovene på de fire foregående niveauer, er mennesker med skabende arbejde, der søger udfordringer, og som har trang til at udvikle og bruge deres evner.

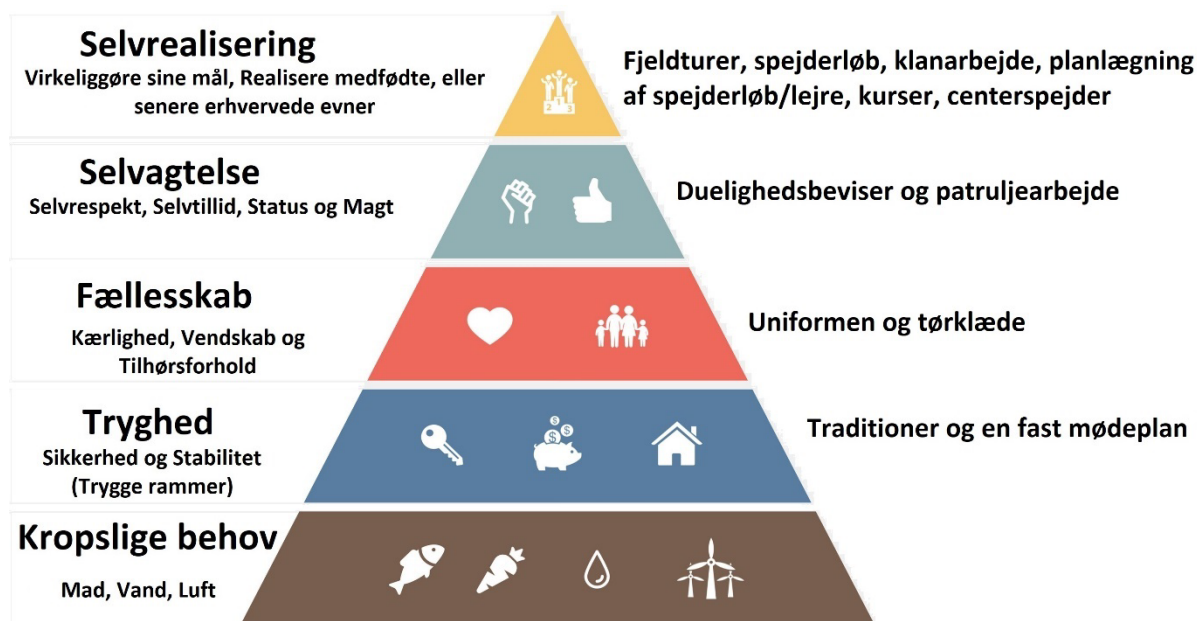
Det er nogle meget smukke ord:

Selvrealisering, åndelige oplevelser, eller åbenbaringer, men hvad betyder de?

Jeg er åbenbart ikke selv rigtigt nået til Niveau 5, fordi de ord er en lille smule over det, jeg vil påstå at jeg er nået til. Dog kan jeg godt se, at jeg er nået til den del som omhandler skabende arbejde, søger udfordringer, og har trang til at udvikle og bruge mine evner.

Jeg gør det i dette øjeblik hvor jeg er igen med at udarbejder denne udgave af spejdernes håndbog. Var jeg blevet spurgt, den gang jeg var juniorspejder at jeg vil skrive en række håndbøger til spejder, så vil svaret nok være at I måtte have drukket af natpotten, eller taget noget som ikke er lovligt. Den gang var jeg ikke helt så langt op af pyramide som jeg er i dag. Om jeg en dag når til åndelige oplevelser, eller åbenbaringer det er jeg ikke så sikker på, men det skal nok også gå alligevel.

Maslows behovspyramide, set med spejderøjne.



Jeg har prøvet at sætte spejderord på de forskellige niveauer af Maslow behovspyramide. Det kan godt være at de ikke passe 100% ind i Maslow behovspyramide, men det skyldes at spejderbevægelse er opbygge over en anden pædagogisk tænkegang, nemlig:

- At lære ved at gøre.
- At børn skal lære af børn.
- At børn skal arbejde i små grupper (patruljer) for at lære, at de kan mere i fællesskab end alene.
- At de skal kunne klare sig selv uden hjælp fra voksne.
- At børn skal tage ansvar.

Niveau 1 har jeg ikke fundet nogle spejderord/elementer, da niveauet kun har med "kroppens overlevelse" af gøre. Det er forhåbentligt et niveau som vi som spejderledere ikke har et behov for at fokusere på til vores ugelige møder.

Vi har dog en forpligtigelse, når vi er på weekendtur, sommerlejr eller på spejderløb, til at sikre at spejderne får dækket deres kropslige behov. Spejder er ikke ens, og har forskellige behov/ønsker til kost, ud fra hvad de er vant til hjemmefra.

Niveau 2 har jeg valgt at sætte traditioner og en fast mødeplan, fordi de to elementer skaber en sikkerhed for spejderne om at spejdermøderne er en stabil/fast ting, som de kan stole på. Dette betyder ikke, at der ikke må ske noget nyt til møderne. Du skal bare som leder indføre de nye ting lidt af gangen, og stadigvæk beholde nogle af de gamle elementer, så spejderne stadigvæk kan genkende måde som mødet bliver afholdt på.

Niveau 3 har jeg valgt at sætte uniformen, tørklædet på som spejderelementer. Det har jeg valgt ud fra at det er den nemmest måde at vi kan skabe et tilhørsforhold (den ligger allerede i den måde som DDS er opbygget). En anden vigtig ting er de præmier, opgaver som de laver på spejderløb eller arrangementer får en plads i spejderhytten, og det er i fællesrummet eller i en patruljerum er ikke det vigtige, men det at de ting som de har levet eller fået, få lov til at blive en del af det fælles tilhørsforhold spejderne har med gruppen og deres patrulje.

Vi kan som ledere til tider godt syntes, at spejderhytten er rodet, og at den ville være meget pænere hvis den var strømlinet, uden "rod og ragelse" alle steder, men du skal huske at spejderhytten på mange måder er spejdernes hule som giver dem en tryghed. En oprydning i ny og næ kan være nødvendig, men pas på at hytte ikke komme til at ligne et klasselokale, eller en sfo. Dine spejder bruger nok tid i den type af lokale hver dag, så den ramme behøver de ikke til spejder.

Niveau 4 har jeg valgt at sætte duelighedsbeviser og patruljearbejde ind. Det har jeg valgt at gøre fordi duelighedsbeviser (mærker) taler ind i spejdernes selvrespekt og selvtillid. Jo flere kompetencer som spejderne opnår, jo flere mærker kan de få på uniformen. Jo svære det er at opnå et mærke, jo mere respekt og selvtillid giver mærket. Hvis du som spejder bare få kastet et mærke i nakken for bare at være tilstede, så er det ikke noget som øger respekt og selvtillid for spejderen.

Jeg er sikker på, at du selv har oplevet at mærker fra f.eks. spejderløb som har kostet sved, blod og tåre, er de mærker som man er mest stolt af. Det er de mærker som giver selvrespekt og selvtillid, for kan man overleve de/det spejderløb så kan man klare alt.

Niveau 5

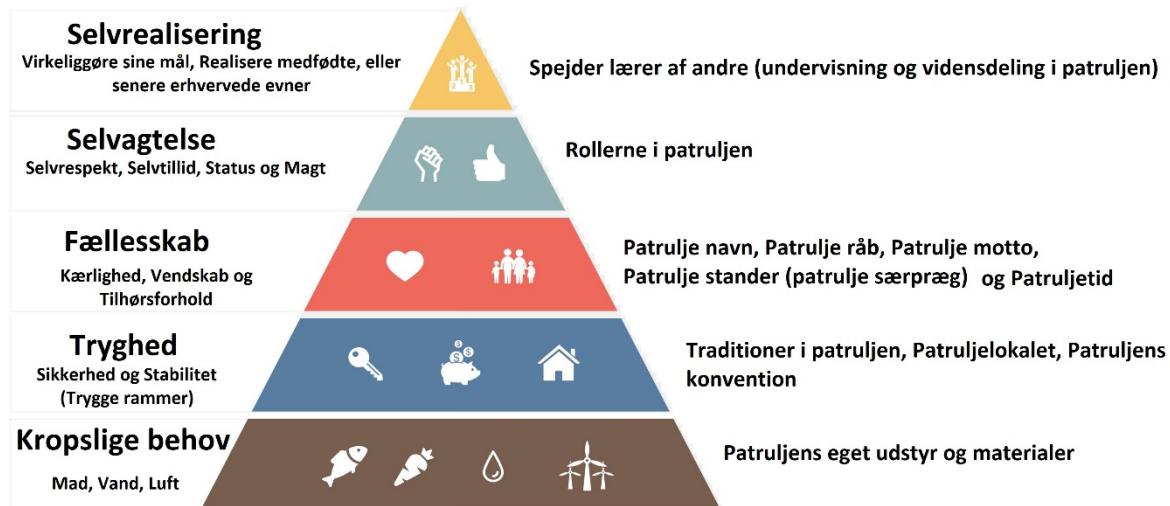
Ved niveau 5, har jeg sat klanarbejde, oplevelser og udvikling på. Det har jeg gjort ud fra følgende beskrivelse.

- Klanspejder (planlægning af møde og aktiviteter) Altså forløb hvor klanspejderne selv skal stå for alt, uden hjælp og rådgivning fra en "voksen".
- Oplevelser (fjeldtur, sommerlejre og spejderløb)
Hvor spejderen får lov til at sætte sig mål, og "kæmpe" for at opnå dem
- Udvikling (planlægning af løb, aktiviteter og undervisningsmaterialer/kurser).
Hvor spejderen er nødt til at benytte sine medførte, eller opnået, evner for skabe fede oplevelser for andre.

Som underviser har jeg prøvet at skulle fremstille aktiviteter og undervisningsmaterialer, og kurser for andre, hvilket kræver noget helt andet end at skulle deltage i en aktivitet, eller et kursus. På mange måder er man nødt til at være på et niveau højere op end dem som man skal lave tingene til. Så når klan/storspejderne skal lave noget for andre spejder så er de nødt til at trække på deres egne evner. Jo mere de arbejder med deres evner, jo bedre bliver de, også fordi spejderen hurtigt indser at den viden som spejderen har, ikke altid er nok for at kunne løse opgaven, og at de derfor er nødt til selv at opsøge den nye og nødvendige viden for at kunne undervise andre.

Maslows behovspyramide, i en patrulje.

I dette afsnit har jeg prøvet at bruge Maslows behovspyramide på patruljen, og hvilke dele af elementerne i patruljearbejdet som ligger i de forskellige niveauer i pyramiden.



Niveau 1

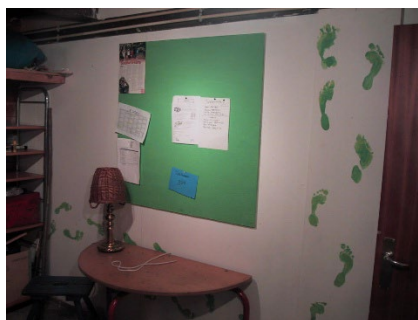
På niveau 1, har jeg lagt at patruljen skal have sit eget udstyr og materialer, her tænker jeg på udstyr så som:

Patruljekasse (med patruljenavn og "logo")

Værktøjskasse (med patruljenavn og "logo")

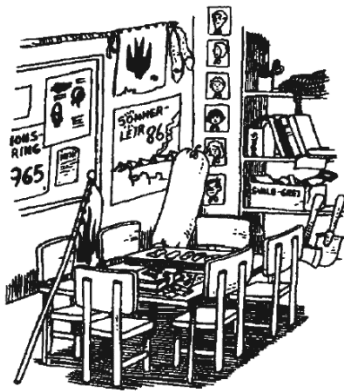
Patruljetelt (hvis gruppen har nok telte)

Egen opslagstavle/hylder til tilmeldingsopgaver, løbspræmier med mere.



Niveau 2

På niveau 2, har jeg placeret traditioner i patruljen samt det, at patruljen har sit eget patruljelokale, og, at patruljen har lavet sin egen konvention.



Niveau 3

På niveau 3, har jeg sat de følgende elementer ind.

- At spejderne tilhører en fast patrulje (som har et navn).
- Et patruljeråb som passer til patruljen(navnet).
- Patruljen motto (som passer til patruljens navn).
- Patrulje særpræg.
- Patruljenstander (med patruljens navn, gruppens navn, divisions navn).
- Patruljenstid.



Niveau 4

På niveau 4, har jeg placeret rollerne i patruljen.

I patruljen er der to faste roller:

- **Patruljelederen (PI)**, som er den spejder der er bedst til at få de andre til at samarbejde.

Patruljelederen er den spejder i patruljen som er kontaktleddet til spejderlederen, og fremlægger de behov og udfordringer som der er i patruljen. Det er patruljelederen som melder patruljen til og fra poster på spejderløb.



- **Patruljeassistenten (PA)**, er den spejder i patruljen som hjælper Patruljelederen, og som tager over, når patruljelederen ikke er tilstede.



Tidligere var der også andre faste roller i patruljen, så som:

- **Ceremonimester**, som var spejder i patruljen som har styr på patruljens traditioner. Ceremonimesteren var/er ansvarlig for start og afslutning ceremonien, hvor patruljen (i deres patruljetid) byder hinanden velkommen og farvel til spejdermødet.



- **Skattemester**, som var spejderen i patruljen som tidligere indsamlet penge til turer, og aflagde regnskab til spejderlederen. Skattemesterens rolle var engang vigtigt, da den var denne spejder som holder styr på patruljens pengekasse, og kunne fortælle om der var råd til slik efter at madindkøbet til turen var klaret.



- **Krønikeskriveren**, som tidligere var den spejder som førte patruljens dagbog.

Krønikeskriveren, har en vigtigere rolle med at nedskrive patruljens historie. Patruljens dagbog er et vigtigt dokument til at fortælle om patruljen, dens historie, dens oplevelser, og dens medlemmer.



- **Materialeforvalteren**, som tidligere var den spejder som holdte styr på patruljens udstyr og kom med forslag til ny indkøb/reparationer til spejderlederen.

Materialeforvalteren var den spejder som sikret at alt patruljens værktøj og udstyr var tilstede og i orden, så patruljen altid var klar til at tage på tur.



- **Eksperterne**, som er alle i patruljen som har en særlig viden/erfaring, normalt inden for spejderfærdigheder.

Eksperterne kunne være:

- **O-løbs og kort eksperten**, som altid kunne finde vej selv i den mørkeste skov.

- **Bål eksperten**, som kan tænde et bål selv i regnvejr.
- **Kokken**, som kan lave mad under selv de mest primitive forhold.
- **Knobeksperten**, som kender alle knob, knuder og besnøringer som der findes.

Nu er der kommet rolle til såsom:

- **Logistik:** Ansvarlig for udstyr, kort, kompas, planlægning af turer. Logistik ansvarlige er det moderne ord for materialeforvalteren. Opgaver i patruljen er stor set de samme.
- **Kommunikation/"PR-ansvarlig":** Sørger for at holde styr på information, aftaler med ledere. Var normalt den rolle som PL/PA havde. Hvis man bruger et lidt mere "gammeldags" ord som man kan sige at Kommunikation/"PR-ansvarlig" har den rolle som en sekretær i patruljen ville have.
- **Køkkenchef/kokken eller Mad-ansvarlig:** Har ansvaret for madlavning, indkøb, etc.

Kokken er en af de vigtigste medlemmer i en patrulje, da der ikke findes noget så opkvikkende efter en hård dag som god mad. Og hvis ingen i patruljen er særlig store kulinariske talenter, er det en stor opfordring til alle i grenen at begynde på Kokkemærket og Primimærket, så alle patruljernes medlemmer får den nødvendige viden om madlavning på bål, komfur, trangia mm. Kokken er et godt forslag til rollen som Patruljeleder eller -assistent.



- **"Sikkerhedsansvarlig":** Holder øje med sikkerheden under opgaven.

I "gamle dage" har alle i patruljen ansvarlig for hinanden. I dag er der kommet flere regler til som der ikke var i "gamle dage", så det kan være rigtigt god ide, at der er en i patruljen som har helt styr på

sikkerhedsregler, og er med til at huske resten af patruljen på at passe på sig selv, og bruge det nødvendige sikkerhedsudstyr.



"Ideudvikler/Idémager": Bidrager med kreative løsninger.

Ideudvikler er den kreative spejder som altid kan finde en løsning, ligegyldigt hvor mærkelig en udfordring de står for i patruljen

Ideudvikler kan være lidt for "flyvsk" til at være en god patruljeleder eller -assistent. Normalt vil en Ideudvikler heller får lov til at lege med ideer end at lede de andre.



- **Teoretikeren:** er den spejder som har styr på de klassiske spejderfærdigheder såsom morse, eller førstehjælp.

Teoretikere er altid vigtige i en patrulje. Det er som oftest dem, der kan kundskaber indenfor alle grene af spejderarbejdet. Det er også dem, der har læst/har en god håndfuld Spejderbøger. Det er meget almindeligt at teoretikeren også er patruljeleder eller -assistent.



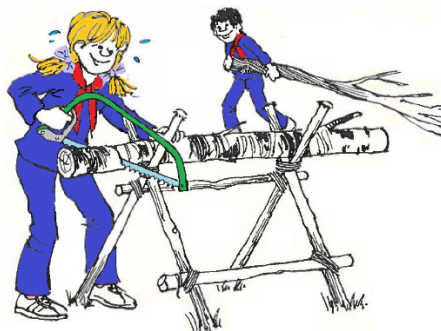
- **Bål-eksperten:** Har ansvaret for at sørge for at bålet er klar når der skal laves mad, eller bare et hyggebål om aften.

Enhver patrulje bør have en båletekspert, der kender alle typer bål, kan tænde selv meget vådt brænde og holde ild i selv det mest genstridige bål. Bålet er en så vigtig del af spejderarbejdet, og ofte det første skridt før man kan begynde på madlavningen. Derfor kan man sagtens have flere bål-eksperter i patruljen.



- **Håndværkeren/arbejdsmanden:** Den som er med alle steder, når der skal bygges noget op.

Ligesom der findes mennesker, der foretrækker teoretisk og stillesiddende arbejder, findes der også de personer, der elsker at hugge bunker af brænde, tænde bålet eller grave fedtfælden. Håndværkeren er en uundværlig del af patruljen, og er med til at få tingene til at ske. Håndværkeren er mest den type som gør det han/hun bliver bedt om, og er ikke interesseret i at lede de andre.



- **Pioneren:** Den spejder i patruljen som ved mest om knob og besnøringer

For at opbygge en lejrplads på en lejr, skal man bruge rafter, reb og nogle til at stille det hele op. Og der vil altid være en eller flere personer, der har talent for at splejse, binde og pionere. Husk dem! De fleste patruljer vælger altid at stille lejrpladsen op som noget af det første, og der er ikke noget ved at skulle bruge onsdag formiddag på pille det ned og skulle stille det op igen i øsende regnvejr, hvis patruljen havde haft en pionerer til at binde det hele korrekt sammen ved ankomsten. Pioneren er igen et fantastisk bud til hvervet som patruljeleder eller -assistent.



Det er mit indtryk at man mange steder ikke bruger patruljearbejdet, fordi det er svært (kræver meget arbejde) at få patruljearbejdet op at kører, hvis grenen ikke allerede har en patrulje som fungerer (rollerne er besat, og spejderne kan se sig selv i rollerne). Dette betyder også et stort tab af et vigtigt redskab til at få ens spejder til at trives.

Niveau 5

På niveau 5, har jeg placeret det at spejder skal lære af andre spejder og at den spejder som skal "undervise" får lov til at benytte sine evner.

Jeg har prøvet at være underviser (på en erhvervsskole) og det kræver mere af en, end man lige skulle tro. Det blev ikke bedre af, at jeg selv skulle opfinde det meste af undervisningsmaterialet selv. De spejder som få muligheden for at skulle forklare/ undervise andre spejder, vil opleve at de virkelig kan noget og at deres evner virkelige får lov til at komme i spil.

Desværre er det en meget krævende opgave at træne sine spejder op i at skulle stå for "undervisningen" af andre spejder, hvis det ikke er noget som man har trænet med spejderne løbene siden de blev meldt ind (mini/mikro grenen).

Problemet er, at det er meget nemme som spejderleder selv at stå for alt, end at skulle bruge tid på at hjælpe en spejder med at forbered deres "undervisning" (herunder at gøre dem klar til at stå foran de andre i patruljen/grenen).

Som spejderledere har vi meget andet at lave end, at skulle bruge en masse tid på at gøre klar til møderne. Er man lige så uheldig, som jeg har været som leder, hvor jeg ikke har haft nogle medledere til at hjælpe med stå for planlægningen og udførelses af spejdermøderne, så bliver det næsten umuligt at sætte tid af til, også at kunne hjælpe en spejder med at forberede et møde for de andre spejder.

En klassisk situation som på mange måder kan beskrives med den nedenstående tegning:



Et forslag fra min side af er, at høre om din division kan hjælpe dig ved at stå for planlægningen af særlige møder for PL og PA i divisionen. På den måde skal du måske kun stå for et møde/aktivitet (for alle PL/PA i divisionen), og kan holde "fri" på resten af møderne.

De 7 intelligenser (fra håndbogen "Den røde tråd")

Da jeg allerede har lavet en beskrivelse af de 7 intelligenser i spejdernes håndbog "den røde tråd", så jeg vil ikke i dette afsnit gå ind på at beskrive teorien bag de 7 intelligenser.

Howard 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

Vi rummer alle sammen de 7 intelligenser, og de 7 intelligenser er ikke fastlagt på samme måde som en såkaldt intelligentest (IQ test). I en IQ test bliver din IQ fastlagt, og herefter er det umuligt at ændre (positivt) på den.

IQ testen bliver brugt til at sætte folk i en bås.

- **130 og over:** Meget højt/Geni
- **120–129:** Højt begavet/Overlegen
- **110–119:** Høj middel/Over normalen
- **90–109:** Middel/Gennemsnitlig
- **80–89:** Lav middel/Under normalen
- **70–79:** Borderline/Lav
- **Under 69:** Meget lav

Lidt groft sagt, hvis du ikke er gennemsnit eller over, så er du dum, og vil aldrig blive til noget. (ifølge IQ testen)

Problemet med IQ testen er, at den kun kigger på få af de intelligenser som vi alle sammen består af. Den giver derfor ikke et rigtigt billede af vores intelligens. Du bør derfor ikke lægge vægt på resultatet fra en IQ testen, da den ikke giver et rigtigt billede af virkeligheden.

Teorien bag de 7 intelligenser er, at forholdet i mellem dem ændres ud fra hvor meget du arbejder med en af de 7 intelligenser. Hvis du, ligesom jeg scorer lavt på den musikalsk intelligens, så vil jeg kunne forberede den ved at øve mig f.eks. ved at gå til sang, eller lære at spille på et instrument. Jo mere jeg øver mig jo større intelligens vil jeg få. Du kan ikke bruge de 7 intelligenser, til at bestemme hvem i en gruppe er mere intelligent end de andre.

Howard Gardners teori om de 7 intelligenser peger på, at forskellige kognitive evner er lokaliseret i specifikke neurale netværk i hjernen, snarere end én samlet intelligens. De er fordelt over hele hjernen, primært i hjernebarken, og involverer både frontale, parietale og temporale lapper.

De 7 intelligenser er en personlig måde til at bestemme hvor dine evner/interesser/lyst er.

Vi skal nu gennemgå (kort) egenskaber på de forskellige 7 intelligenser, hvad spejderne er gode til hvis de har en høj scorer inden for de forskellige intelligenser.

Sprogligt-verbal intelligens:

Sproglig intelligens kendetegn:

- 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

Kunne være egnet til følgende roller i patruljen:

- Ceremonimester
- Krønikeskriveren
- Teoretikeren

En spejder som har en "top" i sproglig intelligens vil være egnet til at stå for patruljens dagbog og hikebog, ligesom spejderen vil være egnet til at skrive patruljens traditioner og særpræg ned.

Denne spejder vil også være god til at komme med indlæg til gruppens hjemmeside.

Spejdernes alder er bestemmende for, hvor meget lederen har brug for at hjælpe og støtte.

Musikalsk intelligens

Musikalsk intelligens kendetegn:

- 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: musikalskeren

Kunne være egnet til følgende roller i patruljen:

- Ceremonimester

En spejder med en "top" i den musikalske intelligens vil være rigtig god til at stå for patruljens ceremonier, og planlægning af lejrbål underholdning.

En spejder med "høj" musikalsk intelligens vil også være en god støtte for spejderlederen når der skal synges sange til møder, tur eller til lejrbålet.

Har du mange spejder med "høj" musikalsk intelligens skal du tænke over hvordan du får indarbejdet musik og sang i dine spejdermøder.

Rumligt-visuel intelligens

Visuel-rumlig intelligens kendetegn

- 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

Kunne være egnet til følgende roller i patruljen:

- O-løbs og kort eksperten
- "Idéudvikler/Idémager"
- Håndværkeren/arbejdsmanden
- Logistik
- Pioneren

En spejder med en "top" i rumligt-visuel intelligens kan oversætte en tegning eller et kort til virkeligheden, og f.eks. forstille sig det færdige resultat når der bygges i rafter og snor. Denne spejder er godt til at være ansvarlig for ruten på en tur, være ansvarlig for kort når de skal på o-løb, eller ansvarlig når lejrepladesen skal opbygges.

Kropslig-kinæstetisk intelligens

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

Kunne være egnet til følgende roller i patruljen:

- Ceremonimester
- Materialeforvalteren
- Håndværkeren/arbejdsmanden

En spejder med en "top" i Kropslig/kinæstetisk intelligens vil være god til at afholde ceremonier, teaterstykker, og vil være god til at stå for lejrball underholdning. Som spejderleder kan du bruge denne spejder til at være med til at få gennemført lege i dine spejdermøder.

Matematisk-logisk intelligens

Logisk-matematisk intelligens

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

Er god til

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

Læringsstil:

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

Kendetegn: Den nysgerrige

Kunne være egnet til følgende roller i patruljen:

- Skattemester
- PL
- PA

En spejder med en "top" i Logisk-matematisk intelligens er egnet til at blive PA, PI eller hjælper i en yngre gren. På grund af spejderens interesse i matematik, problemløsning og sætte ting i system vil spejder være god til at stå for økonomien i patruljen.

Personlig intelligens

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

Kunne være egnet til følgende roller i patruljen:

- Teoretikeren

En spejder med en "top" i Personlig intelligens kan have det svært ved at arbejde tæt i en patrulje, da spejderen helst vil arbejde alene. Det er derfor vigtigt, at finde en rolle hvor spejder kan få lov til at arbejde alene en gang i mellem. Find en spejderfærdighed som spejderen kan få lov til at "nørde" i fred og ro, og som kan skabe værdi for patruljen.

Interpersonlig intelligens

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

Kunne være egnet til følgende roller i patruljen:

- PL
- PA
- Kommunikation/"PR-ansvarlig"

En spejder med en "top" i Interpersonel intelligens kunne være en god patruljeleder, eller assistent. Spejder kunne være god som hjælpeleder i de yngre grene. Har gruppen et medlemsblad, kunne denne spejder også være god til at komme med input til bladet. Du skal undersøge om denne spejder kunne blive den nye leder i gruppe når spejderen bliver gammel nok.

Hvordan håndterer jeg de 7 intelligenser som leder?

Det er et godt spørgsmål, som der sikkert er en masse gode svar på, alt efter hvem man spørger. Mit bud er:

Start med at finde ud af hvilke spejder som du har i de forskellige 7 intelligenser. Det kan du gøre ved hjælp af spørgsmålene i bilag 1.

Når du har en ide om hvordan dine spejder fordel sig på de 7 intelligenser, så tænk over hvordan du skal planlægge dine spejdermøder, så du får aktiviseret flest af de intelligenser som dine spejder har toppe i.

Intelligens	Undervisningsform.	Er god til	Emner til spejderarbejdet
Sproglig	<ul style="list-style-type: none"> • Sige, Se og høre ord • Producere • Redigere • Debattere • Interviewe 	<ul style="list-style-type: none"> • navne • steder • tidspunkter • daglige ting 	<ul style="list-style-type: none"> • Patruljedagbogen • Gruppens/grens hjemmeside • Patruljetid • Koder og morse • Kontakt til spejder i andre dele af verden.
Musikalsk	<ul style="list-style-type: none"> • At løse opgaver til musik • At 'rappe' teorien • At koncentrerer sig og slappe af med musik 	<ul style="list-style-type: none"> • at opfange toner • huske melodier • at lægge mærke til rytmer • at overholde takten 	<ul style="list-style-type: none"> • Synge sange • Lave egne instrumenter • Laver egen musik • Lejrbålsunderholdning • Drama/skuespil (den musikalske del)
Visuel-rumlig	<ul style="list-style-type: none"> • Visualisere • Drømme • Danne indre billeder • Arbejde med farver • Arbejde med billeder 	<ul style="list-style-type: none"> • at forestille sig • at fornemme ændringer • labyrinter • gåder • læse kort • læse tabeller og diagrammer 	<ul style="list-style-type: none"> • Kunst /kunsthåndværk. • Model af lejrpladsen. • Højdekurvemodel. • O-løb. • Lejropbygning.
Kropslig	<ul style="list-style-type: none"> • Røre ved • Bevæge sig • Bevæge sig i rummet 	<ul style="list-style-type: none"> • fysiske aktiviteter • sport • dans • teater 	<ul style="list-style-type: none"> • Bevægelseslege. • Kimslege. • O-løb. • Forhindringsbane. • Rafter og snor.

	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatiserer det man lærer • Oplever med hele kroppen 	<ul style="list-style-type: none"> • håndværk • tekniske ting 	<ul style="list-style-type: none"> • Kunsthåndværk. • Spejderløb (den fysiske del). • Vandreture.
Matematisk-logisk	<ul style="list-style-type: none"> • Kategorisere • Klassificere • Forsøge at forudsige • Sætter ting i system 	<ul style="list-style-type: none"> • matematik • at tænke logisk • problemløsning • at tænke abstrakt 	<ul style="list-style-type: none"> • Forsøg med naturen. • Vejrstation/målinger. • Opliste dyr eller planter. • Koder og morse.
Personlig	<ul style="list-style-type: none"> • Diskutere hvordan det føles • Stiller spørgsmål • Arbejder alene • Arbejder i eget tempo • Har sit eget rum 	<ul style="list-style-type: none"> • forstå sig selv • at koncentrere sig • at følge sin intuition • at være original 	<ul style="list-style-type: none"> • Kunsthåndværk. • Knob og knuder. • Førstehjælp. • Madlavning (selvstændige opgaver).
Social	<ul style="list-style-type: none"> • Undervise andre • Dele med andre • Interviewe • Samtale • Sammenligne 	<ul style="list-style-type: none"> • At forstå mennesker • At kommunikere • At lede andre • At organisere • At forhandle • At mægle 	<ul style="list-style-type: none"> • Patruljearbejde /patruljetid. • Madlavning (som fællesaktivitet). • Hygge omkring bålet. • Salgsboder. • Spejderløb (den sociale del) • Weekendtur (hyggedelen)

I Bilag 3, og Bilag 4, har jeg prøvet at koble en spejderfærdighed på de 7 intelligenser ud fra undervisningsformen og hvad spejderen er god til.

Bare for at give et eksempel:

Spejderfærdighed	Intelligenser
Kunne læse eller lytte til en historie om spejdere og dramatiser eller illustrer den.	Sproglig, Visuel-rumlige, Personlig, Social
Kunne lave en plakat eller folder, der fortæller om, hvad I laver på jeres møder og ture	Sproglig, Visuel-rumlige, Personlig, Social
Kunne lave et spil, en leg, noget legetøj, en sang eller andet, der kan bruges i flokken.	Sproglig, Visuel-rumlige, Kropslig, Personlig, Social

Det er ikke sikret at du er enig i den måde som jeg har koblet spejderfærdigheder og Intelligenser sammen på, og det er helt ok. Listen er mit bedste bud. Den er ikke sandheden.

Hvorfor lave en liste, hvor man kobler spejderfærdigheder og Intelligenser sammen?

Grunden er, at vi (du) skal finde de aktiviteter, som giver spejderne nogle nye spejderfærdigheder. Spejderfærdighederne skal helst vælges ud fra dem som giver den største trivsel for spejderne at arbejde med (mærkeforløb). Ved at kende spejdernes interesse (Intelligenser), og ved at kende de spejderfærdigheder som passer bedst til spejdernes interesse så har du den bedste mulighed for at opbygge et program for dine spejdermøder.

DDS har en række mærker (duelighedsbeviser) som giver dig som leder muligheden for at vælge hvilke aktiviteter som skal indgå i mærkeforløbet.

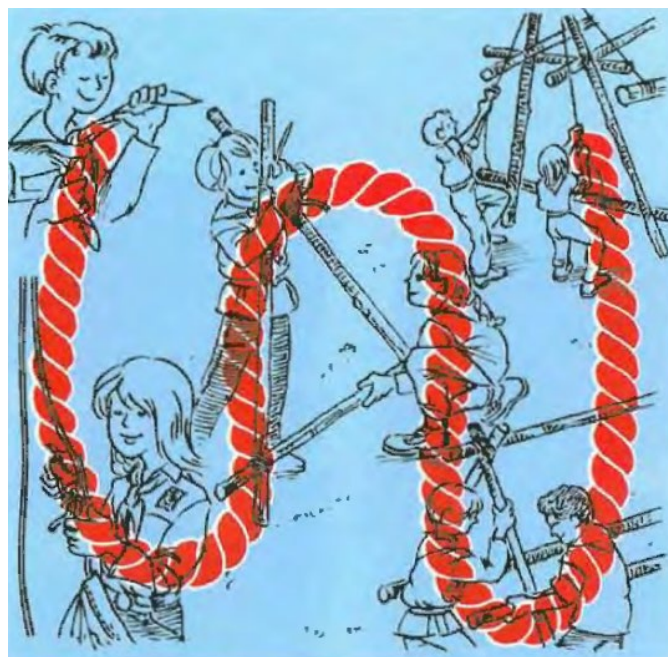
Listen over spejderfærdigheder og Intelligenser kan du bruge til at finde ud af hvilke aktiviteter som du kan/bør lad indgå i mærkeforløberne. Det er jo ikke sikret, at dine spejder får det samme ud af et mærkeforløb fra en gang til den næste gang, da dine spejder ikke er de samme.

Eksempel på et mærkeforløb og de spejderfærdigheder som spejderne kan få ved at deltage i mærkeforløbet.

 <p>Sav</p> <p>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</p>	 <p>Bål</p> <p>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 regnvej eller blæsevej. Kan lave ild på mindst 3 forskellige måder.</p>	 <p>Førstehjælp 3</p> <p>Kende og kunne anvende førstehjælpens fire hovedpunkter. Kunne udføre førstehjælp ved kraftige blødninger. Kunne håndtere mindre skader selvstændigt.</p>
---	---	--

Husk, at du jo selv har muligheden for at påvirke de aktiviteter som skal indgå i et mærkeforløb, og derfor kan bestemme hvilke spejderfærdigheder som spejderne skal opnå.

Husk at vælge mærkeforløb ud fra den røde tråd som din gruppe har fastlagt.



Opsummering af Maslows behovspyramide og de 7 intelligenser:

Maslows behovspyramide

Hvad kan vi bruge Maslows behovspyramide til hvis vi skal forbedre spejdernes trivsels?

Jeg vil lige starte med, at skrive spejderemnerne op under hvert niveau:

Niveau	Som spejder	Som patrulje
Niveau 5	Klanarbejde, oplevelser og udvikling	Undervise andre i patruljen
Niveau 4	Duelighedsbeviser og patruljearbejde	"faste" roller i patruljen
Niveau 3	Uniformen, tørklædet	Patruljesærpræg og patruljetid
Niveau 2	Traditioner og en fast mødeplan	Traditioner, eget patruljelokale og egen "lovgivning" (konvention.)
Niveau 1	Egnet mad og drikke på tur, løb og lejre.	Eget udstyr og materialer.

Prøv at kigge på dem...

Er det ikke en ydre ramme (fysiske elementer) som vi som gruppe, bestyrelse og ledere kan stå for, for at skabe trivsel hos spejderne?

- Grenlederne kan sikre, at der er en fast mødeplan og faste traditioner i grenen.
- Gruppen kan købe udstyr til hver patrulje, som mærkes med deres totem.
- Grenlederen kan hjælpe patruljerne med at opbygge deres egne traditioner og egen "lovgivning", ligesom gruppen kan sørge for at patruljen har deres eget "patruljelokale".
- Grenlederen kan hjælpe patruljerne med at lave deres eget patruljesærpræg, og give patruljerne tid i programmet til hvert møde så de kan holde deres eget møde (patruljetid).
- Grenlederen kan hjælpe spejderne i patruljen til at finde deres roller, og hjælpe dem i gang med at udfylde deres rolle.

Det er "først" i niveau 5, at det for alvor bliver spejderen som selv skal stå for at udvikle sig selv (dog har vi muligheden for at hjælpe med at skabe de ydere rammer, som gør den personlige udvikling mulig.

Niveau	Som spejder	Som patrulje
Niveau 5	Klanarbejde, oplevelser og udvikling	Undervise andre i patruljen
Niveau 4	Duelighedsbeviser og patruljearbejde	"faste" roller i patruljen
Niveau 3	Uniformen, tørklædet	Patruljesærpræg og patruljetid
Niveau 2	Traditioner og en fast mødeplan	Traditioner, eget patruljelokale og egen "lovgivning" (konvention.)
Niveau 1	Egnet mad og drikke på tur, løb og lejre.	Eget udstyr og materialer.

Elementer som spejderen selv skal stå for.

Elementer som gruppen (bestyrelsen) eller lederne i grenen kan hjælpe spejderne med.

Hvordan komme du så igang?

Find de områder som du mener kan forberedes, start ned fra (du kan godt ordne flere emner på samme tid, men pas på at du ikke mister energien og overblikket)

Du starter nedefra med:

Punkt 1) Traditioner og en fast mødeplan, når du har fået styr på hvilke traditioner som I allerede har i gruppen, og grenen (har du allerede patruljer, så noter deres traditioner ned også)

Punkt 2) Uniformen, tørklædet, hvor du til hvert møde sikre at spejdernes uniformer er i orden, at tørklædet er rullet og bundet rigtig, samt at spejderne har styr på lommeorden.

Punkt 3) Duelighedsbeviser og patruljearbejde, hvor du sammen med din bestyrelse skal starte med at finde ud af hvilken type af spejder og I, i gruppen, ønsker at "producere" (læs evt. håndbogen "Tips til fastholdelse af junior- og troppspejder" [den korte og lange udgave]). Når I har gjort det skal I finde de mærkeforløb som bedst skaber de spejder som I, i gruppen, ønsker at skabe.

Patruljearbejde er vel nok den vigtigste del af alle vores spejderaktiviteter. Det er her hvor spejderne har muligheden for at lære af andre spejder. Det er også her at spejderne lærer om samarbejde og om at de som en patrulje er meget stærkere end hvis de hver især skulle løse en opgave. At starte en patrulje op fra bunden af er et kæmpe arbejde, som kræver en stor indsats fra dig som spejderleder.

Punkt 4) Eget udstyr og materialer. I patruljen er en vigtig ting for at skabe et tilhørsforhold til patruljen, samt at lærer spejderne om at passe på deres ting og materialer. Vi skal mere en nogensinde passe på naturen, og ikke forbruge mere end højst nødvendigt. Det er derfor vigtigt at spejderne lærer at bruge udstyret indtil det ikke længere kan slibes op, eller repareres.

Punkt 5) Traditioner, eget patruljelokale og egen "lovgivning". Det er vigtigt at dine patruljer får deres egne traditioner, deres eget patruljelokale. Når patruljen har mulighed for at skabe sine egne traditioner, i deres egnet patruljelokale og deres egne "love", så har patruljen muligheden for at skabe en genkendelig "dagligdag" og derved også et trygt miljø. Patruljelokalet er på mange måder spejdernes hule, hvor opgaver og præmier fra spejderløb udbygger spejderne tilknytning til patruljelokalet

Punkt 6) Patruljesærpræg og patruljetid. Jo flere ting (særpræg) som patruljen har, jo større mulighed er der for at skabe et fællesskab mellem spejderne i patruljen.



I "gamle dage" var patrulje farve kode, nogle var i den grønne patrulje, andre i den blå, og andre igen i den røde patrulje. Det kan der være fordele i at vælge patruljenavne, som er nemme at opbygge særpræg omkring.

Punkt 7) "faste" roller i patruljen. Det at spejderne får en rolle i patruljen, som spejder skal stå for, giver dem selvagtelse og en forståelse af, at de kan mere end de selv tror. Når spejderne får at et ansvarsområde som de selv er ansvarlig for, så har de muligheden for at vokse.

Punkt 8) Undervise andre i patruljen

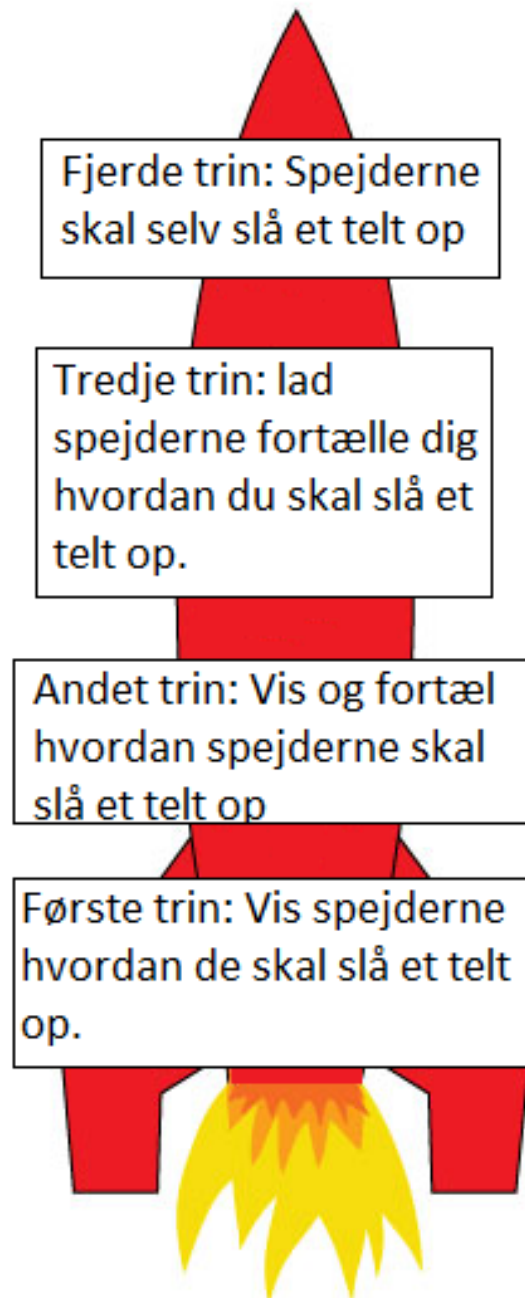
Når spejderne i en patrulje, her tænkes især på PL og PA, har opnået et lidt højere spejderfærdighedsniveau end de øvrige medlemmer i patruljen, så skal den viden i spil, ved at spejderen skal lære sig viden fra sig.



Det er ikke sådan skal spejderen behøver at være ekspert, og kunne alt, spejderen skal bare kunne lidt mere end de øvrige i patruljen.

Det er vigtigt at du som leder giver dine "eksperter" muligheden, og tiden, til at kunne undervise de øvrige i patruljen. Giv også dine "eksperter" nogle redskaber til at formidle deres viden til de øvrige i patruljen.

Lær spejderne f.eks. raketmetoden.



Det første trin er at: "underviseren" viser hvordan et ting skal gøres uden at sige noget. Det kunne være binde et 8 tals knob.

Det andet trin er at: "underviseren" viser hvordan en ting skal gøres, men forklare nu hvad det er som "underviseren" gør under vejs.

Det tredje trin er at: de øvrige spejder skal nu fortælle "underviseren" hvad han/hun skal gøre for at kunne løse opgaven (binde et 8 tals knob)

Fjerde trin er at: alle løser opgaven (med at binde et 8-tals knob), "underviseren" går rund og hjælper hvis det er nødvendigt.

Punkt 9) Klanarbejde, oplevelser og udvikling. Når spejderne kommer op til klanen(seniorgrenen) så skulle de meget gerne været kommet så langt op af Maslows behovspyramide, at de selv begynder at skabe og udvikle oplevelser for andre spejder, enten i klanen eller i de mindre grene. Klanspejder skulle meget gerne være "færdig" uddannet i alle de spejderfærdighederne som gruppen har fastlagt for gruppen, samt lært andre spejderfærdigheder fra andre klanspejder i andre grupper.

Det er også nu at klanspejderne skal ud af gruppens trygge rammer, og ud i verden for at opleve hvad spejderarbejde også kan være. Lidt kort sagt, hvis dine klanspejder er mere hjemme i gruppe end ud og samle på oplevelser, så er der noget galt.



Alt med måde - selvfølgelig

De 7 intelligenser:

De 7 intelligenser er en måde, at finde dine spejderes interesse toppe på, og give dig som ledere nogle måder at planlægge dine møde på, så du kan fastholder dine spejder interesse.

De 7 intelligenser, og spejdernes interesser ligger tæt sammen. Har spejderen en interesse i musik fordi spejderen har en top i den musikalske intelligens, eller har spejderen en top i den musikalske intelligens fordi spejderen har en interesse i musik?

Det gode ved de 7 intelligenser er, at der ikke er en intelligens som er vigtigere end de andre. I skolen er der et stort fokus på den matematiske/logiske intelligens, da den ligger tæt op af det som man måler på i en IQ test. Ved at benytte de 7 intelligenser som grundlag for valget af aktiviteter(mærker) og spejderfærdigheder, så er der en større mulighed for at du fanger dine spejder.

Har du f.eks. mange spejder i den gren som har en top i den musikalske intelligens, så skal du finde de aktiviteter (mærker) som indeholde musik, sang eller instrumenter.



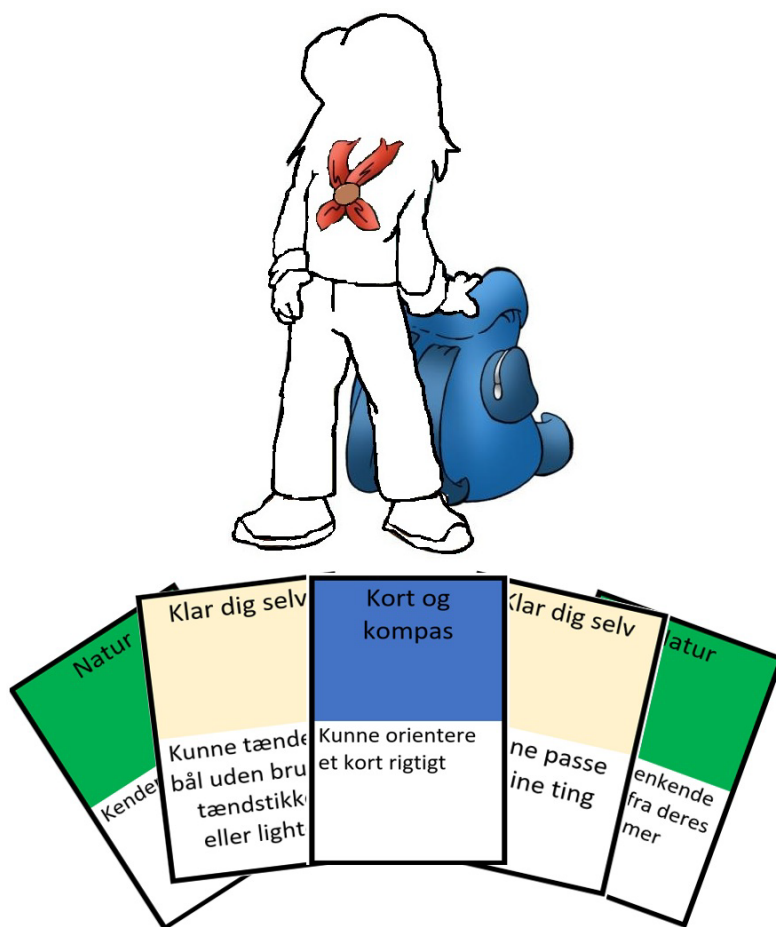
Det kunne jo være at dine "musikalske" spejder kunne syntes, at det var sjovt at gå på rævejagt, i stedet for et alm o-løb.

De 7 intelligenser – sådan bruger du dem - ganske kort

1. Brug de 7 intelligenser til at finde dine spejders "toppe".
2. Brug "toppene" til at udvælge hvilke mærker som spejderne skal arbejde med.
3. Find og udvælg de delelementer i mærkerne som passer bedst til dine spejders "toppe".
4. Planlæg spejderåret ud fra dine valg.
5. Husk at spejderne godt må komme en lille smule udenfor deres trygheds zone (bare en gang i mellem), så vælg også del elementer som ligger uden for spejdernes "toppe".

Vær ikke bange for at tænke ud af boksen. DDS-mærker er mere tænkt som inspiration, mere end en fast køreplan for spejdernes udvikling.

Der findes ikke en DDS-skabelon for hvad en spejder skal kunne, det er helt op til dig og din gruppe (bestyrelse) at fastlægge hvad jeres spejder skal have af færdigheder.



Beskriver af gruppens opgaver:

I dette afsnit vil jeg forsøge at beskrive hvilke opgaver/pligter som de forskellige elementer har for at skabe spejdertrivsel, patruljesamarbejde, og se om jeg kan finde nogle tips til hvordan de forskellige dele af gruppen får planlagt og ført ændringerne ud i livet.

Gruppens bestyrelse:

Bestyrelsen er den grundlæggende ressource i gruppen til at understøtte og fremme processen med at fremme spejdertrivsel i gruppen. Det er bestyrelsen som bestemmer, og kan ændre den kultur, og de værdier som der er i gruppen. Bestyrelsen måde, at kommunikere og agere på har en stor betydning for skabelsen af muligheder i resten af gruppen. Bestyrelsen har samtidig ansvaret for at tilrettelægge rammerne (se afsnittet om Maslows behovspyramide), således at alle i gruppen har mulighed for at blive en del af gruppens (spejdernes) fællesskab.

Bestyrelsen skal gøre sig klart, hvilke værdier som den synes er vigtig for at fremme en trivselsfremmende kultur, og hvordan disse bedst kan indgå i gruppens hverdag.

Bestyrelsen kan kigge på disse 10 overordnet emner:

1. Tillid
2. Mening
3. Retfærdighed
4. Selvstændighed
5. Medbestemmelse
6. Samarbejde
7. Fællesskab
8. Livsglæde
9. Rettigheder
10. Omsorg

Og/eller benytte DDS seks personlige udviklingsområder, som er:

1. Fysisk udvikling – at kende sin krop, bruge den og passe på den
2. Intellectuel udvikling – at tænke selv, være nysgerrig og løse problemer
3. Social udvikling – at være en del af fællesskaber og tage ansvar for andre
4. Følelsesmæssig udvikling – at mærke, forstå og håndtere følelser

5. Identitetsmæssig udvikling – at finde ud af, hvem man er, og hvad man står for
6. Åndelig udvikling – at forholde sig til værdier, livssyn og noget større end sig selv

Bestyrelsen skal fastlægge hvordan man i gruppen kan finde de redskaber/elementer som elementer som fremmer trivsel hos spejderne? Det kan de f.eks. ved at opstille en række ”regler” som spejderarbejdet i gruppen skal fungere efter.

”Og hvordan gør man så lige det – tænker du nok”.

Der er mange måder, men jeg vil forslå at I (i bestyrelsen) prøver at se tingene på hoved, hvor I starter med at skrive ned hvordan I skaber den værste mulige trivsel, og så finde/ vender udsagnene om.

Lad mig give dig et eksempel:

”Hvad skal vi gøre, hvis vi skal have en gruppe, hvor spejderne ikke trives, hverken fagligt eller socialt?”

Vi skal:

- *Råbe ad spejderne i spejderarbejdet.*
- *Ikke inddrager spejderne i spejderarbejdet.*
- *Tale løs uden at lytte til spejderne.*
- *Nedgøre/latterliggøre spejder over for grenen.*
- *Være mistroiske over for spejderne.*
- *Ikke skabe muligheder for at lade spejderne udfolde sig kreativt – det skal ikke være sjovt at være spejder.*
- *Fremme individet frem for fællesskabet.*
- *Ikke tro på, at spejderne gør deres bedste og kan bidrage væsentligt til et bedre spejderarbejdet.*

Når I har fundet alle grundene til at skabe en dårlig trivsel, så skal I vende udsagnene/inputtene om til positive udsagn.

”Hvad skal vi gøre, hvis vi skal have en gruppe, hvor spejderne trives, både fagligt eller socialt?”

- *Vi råber aldrig ad spejderne i spejderarbejdet.*
- *Vi inddrager spejderne så meget som muligt i spejderarbejdet (f.eks. ved at ...).*
- *Vi lytter til spejderne og taler kun i korte sætninger (svarende til alderen på spejderne)*
- *Vi roser spejderne for deres bidrag og indsats, vi nedgør dem ikke og taler ikke dårligt om dem.*
- *Vi inddrager kreative øvelser, leg og sjove aktiviteter i undervisningen, sådan at det bliver sjovt og inspirerende at gå være spejder og lære noget.*
- *Vi inddrager gruppearbejde, og fællesskabende og tværfaglige aktiviteter (på tværs af patruljer/grene og grupper) så meget som muligt i *spejderarbejdet*.*
- *Vi tror på, respekterer og inddrager spejdernes meninger og bidrag der, hvor det giver mening og er relevant.*

Hvis I har fundet en ”million” positive punkter, så lave en liste hvor I skrive de vigtigste punkter op først, så de ikke forsvinder i mængden.

Når Bestyrelsen er komme i mål med at finde alle de ting som skaber dårlig trivsel og alle de modsvarende positivting som skaber en god trivsel, og oplistet disse i en rækkefølge, så skal bestyrelsen lave en plan for hvordan får de alle i gruppen til at følge disse ”gruppe regler”. Et forslag kan være at skrive de positive punkter op på et læderskind som hænges op et tydeligt sted i hytten.



Gruppens trivselsplan – ER VI DER, HVOR VI GERNE VIL VÆRE?

Alle grene i gruppen laver en oversigt over, hvad de allerede gør af trivselsfremmende tiltag i gruppen. Idéen er, at der afsættes tid til at tale om det, som ledere og assistenter allerede gør, kan og ved i forhold til det forebyggende arbejde med at skabe gode spejderfællesskaber.

Dermed kastes der lys på gruppens praksis og gruppens kultur, så den bliver mere synlig for alle.

Processen kan være med til at tydeliggøre, hvad gruppen godt kunne tænke sig at gøre noget mere af, og evt. hvilke nye kultur- og værdimæssige tiltag der er brug for at sætte i gang i gruppen.

- Skal der f.eks. flere udendørs aktiviteter på de ugentlige møder?
- Skal gruppen indføre sø aktiviteter i grenens årshjul (f.eks. kano turer)?
- Skal der være en fast månedlig weekendtur i gruppen?
- Skal hver fjerde sommerlejr foregå i udlandet?

Faste regler/rammer i gruppen, er med til at skabe ro, for spejderne og for lederne. De faste regler/rammer skaber tryghed, stabilitet og orden (se *Maslows* behovspyramide). Tænk over hvilke regler/rammer som der skal være til de ugelige møder, til weekendture og på sommerlejre. Som bestyrelse er det vigtigt, at alle i gruppen (ledere, spejder og forælder) er enige i, og kan leve med reglerne. Man undgår en masse konflikter når man i gruppen har nogle faste regler.

De faste regler kan f.eks. være.

- Familiespejder, mini og mikro spejder kan godt få hjælp til at få slået deres patruljetelt op af lederne, mens junior-, trop- og klanspejder selv skal slå deres telt op.
- Spejderne skal spise en portion havregryn/havregrød/cornflakes inden de må spise brød til morgenmad.
- Der skal være ro i lejren kl. 21:00.
- Familiespejder skal i posen kl. XXXX, Minispejder skal i posen kl. XXXX og mikro....

Husk at man altid kan blive enige i den gruppe af leder/forældre som er på weekendtur om at ændre lidt på regler f.eks. sengetid hvis der skal ske noget vigtigt en aften. Bare husk at alle skal se hinanden i øjnene, og blive enige om at det er det som man nu gør. Kan man ikke blive enig om en ændring, så er det de besluttede regler som gælder.

Nå Gruppen er tur, eller skal arbejde på tværs af grene, så er det vigtigt at lederne og evt. medhjælper(forælderen) ikke ender med at modsatte rettet signaler til spejderne. Det kan gå virkelig galt, hvis der opstår en konflikt mellem lederne/hjælperne fordi ledergruppen ikke har afstemt (lavet regler) for hvordan ting skal foregå når gruppen er på tur.

Jeg har selv oplevet hvor hurtigt og hvor galt det kan gå, når man som gruppe tager afsted uden at have helt klare spilleregler som hvad der skal forgå og hvordan det skal foregå.

Historien ganske kort:

I 2022 var min egen gruppe på spejdernes lejr i Hedeland. Normalt har vi vores Gruppeleder med, som normalt er den som har det sidste ord når der skulle tages beslutninger. Hun var ikke med, og vi havde ikke i ledergruppen valgt en ny person til at have det sidste ord. Vi havde heller ikke lavet et sæt "leveregler" om hvordan ting skulle forgå, hvilket betød at der konstant blev sendt modstridende beskeder til spejderne. Den ene morgen skulle de starte med havregryn/havregrød eller cornflakes før de måtte lave en toast. Næste morgen var det ok ikke at spise havregryn/havregrød eller cornflakes før de måtte lave en toast. Der var ikke lavede en plan for hvad spejderne skulle lave, nogle leder mente at de skulle lave lejrarbejde, mens andre leder mente at spejderne skulle bruges deres tid på at opleve lejren.

Konflikten at bryde ud i lys lue, da nogle spejderleder i gruppen mente at spejderne skulle opleve spejderlejren fra luften og planlagde at de skulle ud og flyve en tur fra Roskidelufthavn (turistflyvning). Det var en spontant opstået ønske/mulighed som ikke var planlagt i forvejen.

Der var især en leder som ikke var glad for at spejderne skulle op og flyve (især hendes egne børn). Da spejderne (junior/trop) kom tilbage fra lufthavnen startet konflikten, som endte med at lederen næste dag valgte at tage fra lejren med sine egne børn. Efterfølgende blev lederne i gruppen delt i to gruppe. Dette medførte af gruppen mindste ca. 80 % af lederne, og at gruppen i dag består af to leder og to forældreledere.

Det er derfor vigtigt, at bestyrelsen får lavet nogle regler som alle i gruppen kan leve under, og at lederne, medhjælper og forældre respektere de regler som bestyrelsen har lavet.

Det er bedre at have en regel, og ikke skulle bruge den, end at ende op i en konflikt som kan ødelægge gruppen.

Eksempler på rutiner i gruppens arbejde:

- Vi tager en samtale med en spejder, der har behov for det.
- Vi hjælper spejderne med at håndtere deres konflikter.
- Vi stræber altid efter at sikre en god og respektfuld kontakt og stemning mellem lederne og spejderne samt spejder og spejder imellem.
- Vi laver sjak og patruljer, der styrker faglige, eller sociale fællesskaber.
- Vi samarbejder med andre gruppen om at udvide spejdernes sociale spejder fællesskaber

TIP: Overvej at indsætte ratings (1-5) på de enkelte spørgsmål, hvor deltagerne skal forholde sig til, hvor ofte de gør det. 1 = aldrig og 5 = altid.

Spejderlederne

Spejderlederne er rollemodeller for spejderne. Dvs. at det, spejderlederne siger og gør, har betydning for, hvordan børnene opfatter og ser hinanden. Når spejderlederen viser, at alle spejderne i grenen har betydning og er vigtige for fællesskabet, så smitter det af på spejderne. Ledernes væremåde og humør er ligeledes med til at etablere en grundstemning og påvirker dermed stemningen blandt spejderne i grenen. Man kan sige, at spejderlederne er hverdagens magikere, når det lykkes at skabe en kultur og nogle dynamiske øjeblikke med spejderne præget af nærvær, tillid, omsorg og positive emotioner.

Relationskompetence:

De voksnes relationskompetence spiller en afgørende rolle for udviklingen af et trivselsfremmende miljø, idet relations arbejdet finder sted hele tiden, når man arbejder med mennesker. Forudsigelige og stabile ledere har stor betydning i trivselsfremmende miljøer, særligt for spejder, der oplever et travlt og måske mere ustabil liv uden for spejder. Relationskompetence handler om at kunne afkode andre menneskers signaler, og kommunikere tilbage på baggrund af afkodningen. Det er noget, alle mennesker som udgangspunkt kan. Men i hvilken grad vi handler relationskompetent, kan variere meget. Jeg har her listet tre kendetegn ved professionel relationskompetence.

1. **Omsorgsetiske handlinger** – at spejdernes perspektiv og oplevelse alvorligt. Omsorgsetiske handlinger fra spejderlederen kan f.eks. være, når spejderlederen ...

- Imødekommer spejdernes fysiologiske behov (f.eks. behov for ro, bevægelse, at drikke vand, spise, at pudse næse) [Maslows behovspyramide niveau 1]
- Ikke viser tegn på irritation og vrede [Maslows behovspyramide niveau 2]
- Hjælper spejderne, når de har konflikter med hinanden [Maslows behovspyramide niveau 2]
- Ikke ydmyger nogen spejder [Maslows behovspyramide niveau 2]
- Lader et trivselsmæssigt og fagligt fokus ledsage hinanden
- Nærer spejders etiske ideal, ved at spejderen viser sig som rollemodel, indgår i dialog med og bekræfter spejderne og lader dem praktisere et etisk ideal, så de føler, at de bidrager til noget større. [[Maslows behovspyramide niveau 4/5]

2. Afstemmere – f.eks. øjenkontakt, smil, latter, nikken, venlige ord, imødekommenhed over for spejdernes forslag. Verbale og nonverbale udtryk, der signalerer, at man har spejderne på sinde og vil dem det bedste, og som får kommunikationen til at glide.

Alle disse forskellige kommunikationsformer er genkendelige i gruppernes hverdag. Det er dog afgørende, at der er en overvægt af afstemninger, da det er her, der skabes gensidig tillid og respekt, sådan at spejderne og spejderlederne i fællesskab kan engagere sig i verden, og lederne kan bidrage til spejdernes udvikling.



Afstemmere er bl.a. det venlige tonefald og den anerkendende nikken, der kan give oplevelsen af at være på bølgelængde med hinanden. Når en spejder mærker den positive afstemning med en leder, forholder det sig åbent til lederen og vil gerne følge den ledernes forslag.

Fejlfestemmere kan omvendt påvirke stemningen negativt mellem spejder og leder. Hvis lederne ofte bruger bebrejdelser og skældud over for spejderne, vil det give en dårlig stemning i grenen, og der er en fare for, at skældud rammer bestemte spejder og udstiller dem som spejder, der 'ikke kan finde ud af det'. Det kan føles meget skamfuldt at få skældud, da det ofte giver følelsen af, at man ikke er god nok, og måske ligefrem følelsen af at være forkert.

3. Understøttelse af spejdernes psykologiske behov for at opleve kompetence, selvbestemmelse og samhørighed.

• **Kompetence:** Fremmes f.eks. gennem struktur og tydelige rammer [Maslows behovspyramide niveau 2]

- ikke for mange beskeder/for meget snak; skab opmærksomhed
- sig, hvad du gerne vil have, der skal ske – ikke, hvad de ikke må/skal gøre
- husk bevægelse/ikke sidde stille alt for længe.

Se bilag nr.1 for en mødeskabelon og afsnit " Mødeskabelon som tekst" og afsnit "Mødeplanen sat i et skema" som inspiration.

• **Selvbestemmelse:** Oplevelse af meningsfuldhed. Aktiviteterne skal føles vedkommende for spejderne, de skal fange deres interesse [de 7 intelligenser] og være relevante for deres hverdag [færdigheder som de kan bruge], og spejderne skal føle, at de også har noget at skulle have sagt og bidrage med. [Maslows behovspyramide niveau 4]

• **Samhørighed:** Oplevelsen af at være en værdifuld del af et fællesskab. Kan fremmes ved at lægge vægt på gruppearbejde, fælles øvelser, at styrke relationer mv.

Ressourcesyn

Det ressourceorienterede syn er opsat på at se ressourcer – også der, hvor de kan være svære at få øje på. Man kan lidt poetisk sige, at man i et resourcesyn også kigger efter lyset i sprækkerne frem for kun at fokusere på mørket. På denne måde søger denne form for syn ofte det ligeværdige, idet man søger at udbygge ressourcerne sammen. Når vi anlægger et resourcesyn på andre mennesker eller på vores eget virke, er det en produktiv proces, som skaber

nye fortællinger og forståelser. Fokus på ressourcerne betyder ikke, at der skabes et idylliserende billede, hvor problemerne skubbes væk og usynliggøres. Det betyder blot, at der tegnes et helhedsbillede med langt flere facetter. Spejderne opfører sig forskelligt i forskellige kontekster, og her kan man hurtigt få et ensidigt syn på spejderen.



Som beskrevet i håndbogen "den røde tråd – hvorfor og hvordan spejder?" kan en spejder godt være mentalt parat til at arbejde med en spejderfærdighed, ligesom spejderen kan have en personlig interesse (de 7 intelligenser) som gør at spejderen kan være opmærksom, interesseret og nysgerrig når en spejderfærdighed gennemgås/øves, men kan være støjende, uopmærksom og uengageret når en anden spejderfærdighed gennemgås/øves.

F.eks.

En spejder, der måske har meget energi og uro i kroppen, kan hurtigt blive set som et forstyrrende element af den/de spejderleder som underviser i spejderfærdigheder, der kræver mere ro, og at spejderen sidder stille, hvorimod spejderleder som underviser i spejderfærdigheder som f.eks. o-løb,

forhindringsbane og lignede, der kræver en anden form for aktivitet, måske ser spejderen på en helt anden måde. Derfor er det vigtigt, at vi ikke kommer til at sætte spejderne i kasser og fastholder dem i at de er støjende, urolige, "dumme" osv. Hvis spejderne mister fokus og bliver urolige, så er det os som spejderleder som ikke har gjort vores "hjemmearbejde" godt nok ved at finde mærker og spejderfærdigheder som passer til spejderne.

Hverdagshandlinger i forhold til selvbestemmelse

- Vis, at opgaven/mærket er vigtigt, og gør det/den vedkommende, så spejderne kan se en mening med opgaven/mærket (man kan f.eks. forklare/få en snak med spejderne om, hvad man i sin hverdag skal bruge knob og knuder til, og hvorfor det er vigtigt generelt at kunne – hvordan bruger man besnøringer el.lign. i sin hverdag?)
- Forfølg ofte spejdernes initiativer ved f.eks. at sige: "Spændende, sådan havde jeg ikke lige selv tænkt det, men det er en god vinkel – lad os gå videre med det."
- Mød spejderen med nysgerrighed over for dets meninger og synspunkter. F.eks.: "Det lyder som en interessant måde at gøre det på, Ida, kan du uddybe det?" eller "Ja, sådan kan man også gøre – er der andre, der bruger den metode?"
- Giv valgmuligheder, f.eks. ved indimellem at give spejderne lov til at vælge emne, makker, eller hvornår man vil tage sin pause. Man kan også opdele møderne med fælles undervisning først, og senere selvvalg af aktiviteter.
- Skab ofte plads til undrende spørgsmål og spontane ytringer.
- Giv nogle gange spejderne mulighed for at bestemme, om de vil fremlægge spejderfærdigheder/opgaver for hele grenen, i patruljer eller for en makker.
- Begrund dine krav og de regler, der håndhæves.

- Lad spejderne byde ind med fælles aktiviteter i grenen, f.eks. 'brainbreaks' og lege.
- Prioritér patruljens tid på alle grene – hvor spejderne selv kan bestemme, hvad der skal tales om, og hvad de skal lave.
- Udarbejd grenens spilleregler sammen med grenen.

Spejderne

Mange spejder oplever lyst til at være spejder bygger op relationerne til lederne og relationerne til deres kammerater. De sociale relationer i grenen skal udgøre et fællesskab, hvor alle spejder og spejderleder bidrager til de bedste betingelser for, at alle har mulighed for at deltage på den måde, man kan, og trives godt.

Spejderleder-spejder-relationen er fuldstændig afgørende for, om Spejdernes tid som spejder opleves god eller dårlig, men også for vejen videre i livet.”

Kompetence

Alle mennesker har behov for at opleve sig selv som kompetent og kunne mestre såvel hverdagshandlinger som nye udfordringer. Spejderen oplever sig selv som kompetent, når det kan mestre en given situation til spejder og håndtere de krav, der stilles.

Som spejderleder er det vigtigt at have forventninger til spejdernes mestring (egne evner). Det, at spejderen oplever, at lederen forventer noget af spejderen og tror på, at spejderen kan, er med til at give spejderen oplevelsen af kompetence. Det er også vigtigt, at der ikke skabes selvopfyldende profetier, hvor spejderen 'skånes' og italesættes som ”nogle, man ikke skal have for høje forventninger til”. Nogle gange kan spejderen formå at udfordre spejderne til at klare noget, som de slet ikke troede, at de kunne, og har på den måde flytte spejderen grænse for hvad de selv troet at de kunne klare. (i Hammermølle gruppe kaldes det at ”flytte bamsen” – det er en lang historie).

Hverdagshandlinger i forhold til kompetence

- Giv spejderen opmærksomhed – både på det faglige, personlige og sociale plan.
- Udtryk dine forventninger til spejderen: ”Jeg tror godt, at du kan.”
- Forstør spejderens mestring (egne evner) over for spejderen: ”Orv, det er sejt, at du klarede det. Jeg vidste, at du kunne. Prøv at fortælle, hvordan du gjorde.”
- Giv informativ og anerkendende feedback. [Maslow behovspyramide niveau 4]
- Sørg for struktur med klare og meningsfulde retningslinjer og mål. [Maslow behovspyramide niveau 2]
- Skab rum for spejdernes udfoldelse – giv mulighed for, at de kan bidrage både verbalt og på andre måder (f.eks. gennem kreative og praktiske opgaver).

Forældre

Forældre spiller en meget stor rolle i spejdernes udvikling, og samarbejdet mellem spejdergruppen og hjemmet har stor betydning for spejderens trivsel i begge miljøer. Forældrene udgør en vigtig samarbejdspartner i at skabe et trivselsfremmende miljø i gruppen, fordi forældrene er rollemodeller for børnene, og fordi forældrene faktisk udgør den største gruppe af voksne, der er til stede i gruppen. I en spejdergruppe med f.eks. 60 spejder er der potentielt set 120 forældre, mens der til sammenligning kun er omkring 12 - 20 spejderleder og bestyrelsesmedlemmer. Man kan kalde forældrene for ’den usynlige spejderkammerat’, da de naturligvis ikke er til stede hele tiden i grenen, men deres holdning til andre spejder og forældre, spejderleder og bestyrelse, samt hvad der foregår på gruppen, påvirker jo i høj grad spejderne.

Derfor er det vigtigt at tale med forældrene om deres rolle og give dem redskaber til at forstå, hvilke handlinger der styrker deres – og andres – spejders muligheder for at få en god trivsels.

Det kan være betydningsfuldt at styrke forældrenes relationer til hinanden ved at danne forældre-netværk omkring gruppen/grenen, da sammenhold omkring gruppen giver sammenhold mellem spejderne i gruppen.

Opfordr forældrene til at lære hinanden at kende og tage godt imod nye forældre.

I dette arbejde er det vigtigt at overveje, om forældrene oplever at have en reel mulighed for deltagelse. Forældre er forskellige. De har forskellige økonomiske og sociale ressourcer, og deres forudsætninger for at deltage i sociale aktiviteter med andre forældre kan være meget forskellige. Mens en gruppe forældre altid står klar til at bidrage, det være sig ved at arrangere sociale aktiviteter for andre forældre, bage kage til gruppeturer eller tilbyde kørsel til weekendture, vil der altid være en gruppe forældre, der ikke har det samme overskud.

Muligvis forsøger forældre med mindre overskud at prioritere deres ressourcer i forhold til alt det, de andre arrangerer, eller når til et punkt, hvor de helt forsøger at undgå det, fordi de føler sig forkerte i de andre forældres selskab. Alle forældre vil det bedste for deres spejder, og alle gør det så godt, de kan. Det er vigtigt, at I som gruppe sætter rammerne for de sociale aktiviteter og sætter overliggeren et sted, hvor alle forældre kan følge med.

Forældrenes indbyrdes relationer og kendskab til hinanden gør dialog og kontakt nemmere, også hvis der opstår konflikter mellem spejderne. Sørg for, at alle forældre har mulighed for at deltage i forældrefællesskabet, og at forældrene på møder og ved arrangementer blander sig på kryds og tværs, så det ikke altid er de samme forældre, der hygger sig sammen.

Gode råd:

Spejderlederne er rollemodeller for spejderne.

Dette betyder, at det som du (som spejderleder) siger og gør til spejder, har en betydning for, hvordan spejderne ser og opfatter hinanden. Når spejderlederne viser, at alle spejderne i grenen har en betydning, og er vigtige for fællesskabet, så smitter det af på spejderne. Spejderledernes humør og væremåde er med til at skabe en grundstemning, og påvirker på den måde stemningen blandt spejderne i grenen.

Ideer til hvordan du som spejderleder kan fremme den gode stemning.

- Sig god eftermiddag, og hils på alle som du møder, spejderne og forælder og tiltal dem med deres navn. Lær spejderne også at gøre det samme.
- Vær tilstede til spejdermøderne. Lad være med at tjekke telefonen, eller kigge i papirer.
- Sig ting, så spejderne føler sig set og hørt. F.eks. "Aha, god pointe Jesper". " jeg kan godt lide, når I hjælper hinanden i patruljen" eller " det betyder ikke noget, at det gik galt, vi kan hurtigt hjælpe hinanden med at ordne det".
- Har du, i forbindelse med patruljearbejdet fået dine spejder til at lave deres egen konvention, så skal du/I sørge for at lyse på alt det rigtige som de gør. Det er meget vigtigt med spejderleder som er tydelige omkring den adfærd, som I gerne vil have og ønsker mere af, f.eks. ved at sige: "Sikke en fin ro, som I arbejder i lige nu", Hvor er det godt, at I kommer stille ind fra øvelserne" og "hvor er I gode til at lytte til hinanden".
- Fremhæv spejdernes styrker (se de 7 intelligenser) ved f.eks. at sige "nu kommer du igen med et godt forslag til en rute hen til den næste post i o-løbet".
- Hvis en spejder står i yderkanten af grenens fællesskab, så sæt aktiviteter i gang som du ved at spejderen interesserer sig for, eller som du ved at spejderen har styrker indenfor. På den måde kan de andre i grenen få øje på, hvad spejderen har at byde på.

Bilagsoversigt:

Bilag 1: Skabelon til en mødeplan.

Bilag 2: Bestem dine 7 intelligenser.

Bilag 3: Spejderfærdigheder og de 7 intelligenser.

Bilag 4: Spejderfærdigheder, og hvilken intelligens type de kan høre ind under.

Bilag 5: Spejderfærdigheder, og hvilken intelligens type som de hører ind under.

Bilag 6: Øvelser i fællesskab.

Bilag 2: Bestem dine 7 intelligenser

Testen gennemføres ved at du sætter et kryds ud for de beskrivelser, du synes passer bedst på dig inden for de syv intelligenser.

Til sidst optæller du det antal kryds, du har givet dig selv, og opskriver intelligenserne i den rækkefølge, de har flest krydser

Sprogligt intelligens (Ordkunstneren)

- Bøger er meget vigtige for dig
- Jeg kan høre ord i mit hoved, før jeg læser, taler, eller skriver dem ned
- Jeg får mere ud af at lytte til radio eller en båndoptager end jeg gør ved at se fjernsyn eller film
- Jeg elsker spil med ordlege f.eks. hvor der opbygges ord ud fra bogstavkort
- Jeg elsker at underholde mig selv med ord, der er svære at udtale, vrøvlerim eller ordspil
- Andre mennesker må undertiden bede om en pause for at få mig til at forklare betydningen af et ord, jeg bruger, når jeg taler eller skriver
- Dansk, samfundsfag og historie er lettere for mig i skolen end matematik og naturvidenskabelige fag
- Når jeg kører på en motorvej/landevej, lægger jeg mere mærke til ordene på skiltene end til landskabet
- Min samtale med andre indeholder hyppigt henvisninger til ting, jeg har læst eller hørt
- Jeg har for nylig skrevet noget, som jeg specielt var stolt over, fordi jeg blev rost af andre for det

Musikalske intelligens (Musikalskeren)

- Jeg har en behagelig sangstemme
- Jeg kan høre, når en tone er falsk i et stykke musik
- Jeg lytter hyppigt til musik i radioen, på båndoptager, CD og lignende
- Jeg spiller et musikinstrument
- Mit liv ville være fattigere, hvis der ikke var musik i det
- Jeg fanger undertiden mig selv i at nynne på en jingle eller et andet stykke musik, når jeg går ned ad gaden
- Jeg kan let følge med i et stykke musik med et simpelt slaginstrument, dvs. "slå rytmen"
- Jeg kender melodierne til mange forskellige sange eller musikstykker
- Hvis jeg hører et udvalgt stykke musik én eller to gange, er jeg normalt i stand til at synge det igen ret præcist
- Jeg laver ofte tappe-lyde eller synger lavt på en melodi, når jeg arbejder, studerer eller lærer noget nyt

Rumlig intelligens (Den visuelle):

- Jeg ser ofte tydelige billeder, når jeg lukker mine øjne
- Jeg er følsom over for farver
- Jeg bruger hyppigt en eller anden form for kamera til at optage, hvad jeg ser omkring mig
- Jeg elsker at lave puslespil, labyrinter eller andre visuelle puslespil
- Jeg har "levende" drømme om natten
- Jeg kan generelt let finde rundt på fremmede steder
- Jeg kan lide at tegne eller at lave skriblerier
- Geometri er lettere for mig end aritmetik
- Jeg kan let forestille mig, hvordan noget vil se ud, hvis jeg ser direkte ned på det fra et fugleperspektiv
- Jeg foretrækker bøger, blade, magasiner osv., der er rigt forsynede med illustrationer

Kropslige og kinæstetiske intelligens (Den fysisk aktive)

- Jeg dyrker regelmæssigt mindst en form for sport eller fysisk aktivitet
- Jeg finder det svært at sidde stille i et længere tidsrum
- Jeg elsker at arbejde med mine hænder på konkrete aktiviteter som f.eks. at sy, væve, snedkerere, tømre eller at bygge modeller
- Mine bedste ideer får jeg ofte, når jeg er ude på en lang gåtur, joggingtur, eller når jeg deltager i en eller anden form for fysisk aktivitet
- Jeg elsker ofte at tilbringe min fritid udendørs
- Jeg benytter hyppigt håndbevægelser eller andre former for kropssprog, når jeg taler med nogen

- Jeg må røre ved ting for at lære mere om dem
- Jeg elsker risikofyldte rideture eller lignende spændende fysiske oplevelser
- Jeg vil beskrive mig selv som velkoordineret
- Jeg har behov for i praksis at afprøve en ny ting for at kunne læse om den eller se en video, der beskriver den

Logisk og matematiske intelligens (Systematikeren):

- Jeg er god til hovedregning
- Matematik og/eller naturvidenskabelige fag er blandt mine bedste fag i skolen
- Jeg elsker spil eller at løse opgaver, der kræver logisk tænkning
- Jeg elsker at lave små "hvad - hvis" eksperimenter (f.eks.: "Hvad mon der sker, hvis jeg fordobler den vandmængde, jeg giver mine potteplanter hver uge?")
- Min hjerne søger altid efter strukturer, regelmæssigheder eller logiske sammenhænge

- Jeg er interesseret i ny udvikling og opdagelser inden for videnskab
- Jeg tror, at næsten al ting har en rationel forklaring
- Undertiden tænker jeg i klare, ordløse og billedløse begreber

- Jeg elsker at finde logiske brist i det, folk siger og gør derhjemme og i skolen
- Jeg føler mig bedst tilpas, når noget er blevet målt, kategoriseret, analyseret eller kvantificeret på en eller anden måde.








Intrapersonlig intelligens (Individualisten)

- Jeg bruger meget tid på alene at meditere, reflektere eller tænke på livsvigtige spørgsmål
- Jeg deltager i rådgivende sessioner eller personlige udviklings-seminarer for at lære mere om mig selv
- Jeg er i stand til at klare modgang med ukuelighed og med livsmødet intakt
- Jeg har en speciel hobby eller interesse, som jeg holder helt for mig selv
- Jeg har sat mig nogle vigtige mål med mit liv, som jeg regelmæssigt tænker over
- Jeg har et realistisk syn på min egne stærke og svage sider (lært ved feedback fra andre kilder)
- Jeg vil foretrække at tilbringe en weekend alene i en hytte i skoven frem for på et tjekket sted med mange mennesker
- Jeg betragter mig selv som et menneske med en stærk vilje og/eller med uafhængige meninger
- Jeg fører en personlig dagbog eller journal for at bevare hændelser fra mit ydre og indre liv
- Jeg er eller vil være selverhvervende, og jeg overvejer seriøst engang at starte min egen virksomhed

Interpersonlig intelligens (Den sociale)

- Jeg er den type person, folk kommer til for at få råd og vejledning hos på mit arbejde eller derhjemme
- Jeg foretrækker gruppesport som badminton, volleyball eller rundbold frem for solo-sport som svømning eller jogging
- Når jeg har et problem, søger jeg hellere hjælp hos en anden person, end jeg søger at finde mine egne løsninger
- Jeg har mindst tre nære venner
- Jeg foretrækker socialt tidsfordriv som Matador eller Bridge frem for individuelle fritidsinteresser som videospil eller kabale
- Jeg elsker at vise eller at fortælle en anden person eller grupper af personer, de ting jeg kan, og som jeg ved hvordan skal udføres
- Jeg anser mig selv for at være en ledertype (eller andre kalder mig det)
- Jeg føler mig godt tilpas i en gruppe
- Jeg elsker at lade mig involvere i sociale aktiviteter i tilknytning til mit arbejde, kirke eller samfund
- Jeg vil langt hellere tilbringe mine aftener i livligt selskab end sidde alene hjemme

Skema til "bestemmelse" af intelligenser

Intelligens	Antal ja til spørgsmål (antal kryds.....)
Ordkunstneren 	
Musikelskeren 	
Den visuelle 	
Den fysisk aktive 	
Den nysgerrige 	
Individualisten 	
Den sociale 	

Bilag 3: Spejderfærdigheder og de 7 intelligenser

Spejderemner og de 7 intelligenser.

I denne tabel er intelligensstypen, undervisningsformen og forslag til hvilke emner som du kan arbejde med ud fra intelligensstype.

Intelligens	Undervisningsform.	Emner til spejderarbejdet
Sproglig	<ul style="list-style-type: none"> • Sige, Se og høre ord • Producere • Redigere • Debattere • Interviewe 	<ul style="list-style-type: none"> • Patruljedagbogen • Gruppens/grens hjemmeside • Patruljetid • Koder og morse • Kontakt til spejder i andre dele af verden. • Debatter og samtaler
Musikalsk	<ul style="list-style-type: none"> • At løse opgaver til musik • At 'rappe' teorien • At koncentrerer sig og slappe af med musik 	<ul style="list-style-type: none"> • Synge sange • Lave egne instrumenter • Laver egen musik • Lejrbålsunderholdning • Drama/skuespil (den musikalske del)
Visuel-rumlig	<ul style="list-style-type: none"> • Visualisere • Drømme • Danne indre billeder • Arbejde med farver • Arbejde med billeder 	<ul style="list-style-type: none"> • Kunst /kunsthåndværk • Model af lejrpladsen • Højdekurvemodel • O-løb • Lejrobygning
Kropslig	<ul style="list-style-type: none"> • Røre ved • Bevæge sig • Bevæge sig i rummet • Dramatiserer det man lærer • Oplever med hele kroppen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bevægelseslege • Kimslege • O-løb • Forhindringsbane • Rafter og snor • Hike og fjeldturer
Matematisk-logisk	<ul style="list-style-type: none"> • Kategorisere • Klassificere • Forsøge at forudsige • Sætter ting i system 	<ul style="list-style-type: none"> • Forsøg med naturen • Vejrstation/målinger • Opliste dyr eller planter • Koder og morse
Personlig	<ul style="list-style-type: none"> • Diskutere hvordan det føles • Stiller spørgsmål • Arbejder alene 	<ul style="list-style-type: none"> • Kunsthåndværk. • Knob og knuder.

	<ul style="list-style-type: none"> • Arbejder i eget tempo • Har sit eget rum 	
Social	<ul style="list-style-type: none"> • Undervise andre • Dele med andre • Interviewe • Samtale • Sammenligne 	<ul style="list-style-type: none"> • Patruljearbejde /patruljetid • Lege/samarbejdsøvelser • Debatter og samtaler • Sommerlejr og weekendturer

Bilag 4: Spejderfærdigheder, og hvilken intelligens type de kan høre ind under.

I dette skema er spejderfærdighederne listet op, og et forslag til hvilke/hvilken intelligens typer, som har lyst til at arbejde med den spejderfærdighed.

Spejderfærdighed	Intelligens type
At kunne sige fra, når ens grænser er overtrådt	Personlig
At være nysgerrighed	Personlig
At have lyst til at lære mere	Personlig
At have mod til at møde det ukendte	Kropslig, Visuel-rumlig
At være vedholdende.	Matematisk-logisk, Personlig
At kunne samarbejde med andre	Social
At kunne arbejde selvstændigt	Personlig
At have medmenneskelighed	Social, Personlig
At kunne deltage i et kammeratskab.	Social
Kunne deltage i arrangementer	Social
At kunne trøste andre	Social, Personlig
Være tryk i, og ved vand	Kropslig
Tør at være alene (f.eks. i skoven, i hytten)	Personlig
Kunne have hovedet under vand	Kropslig
Kunne optræde foran et publikum	Social, Sproglig, Musikalsk
Kunne behandle dyr ordentligt	Kropslig, Personlig
Kunne lege samme med andre spejder	Social, Musikalsk
Kunne arbejde med sine følelser	Social, Personlig
Kunne tabe og vinde lege uden at blive sur	Social
Kunne være ude om natten	Kropslig, Personlig
Være tryk ved mørket	Kropslig, Personlig
Være tryk ved højder	Kropslig, Visuel-rumlig
Være tryk ved ild	Personlig
Kan udvikle og udfordre sine sanser	Kropslig, Visuel-rumlig
Prøve oplevelser med brug af alle sanser enkeltvis og i samspil	Kropslig, Visuel-rumlig
Få et bedre "sprog" (spejder fagord + skal kunne beskrive følelser)	Sproglig
Kunne sove udenfor (i telt, bivouak, shelter)	Social, Personlig
Kunne reflektere over egen og andres opførsel/indsats	Social, Personlig
At kunne hjælpe andre uden af få noget igen	Social, Personlig
At kunne bede andre om hjælp	Social, Personlig
At turde have en mening	Social, Personlig
Kunne snakke med andre som har en anden kultur, eller mening end sig selv	Social, Personlig
Have forståelse for egne og andres reaktioner	Social, Personlig
Kunne møde andre positivt og anerkendende	Social
Kan forholde sig til nytten / udbyttet af at en metode til løsning af opgave	Social, Personlig
Kunne behovsudsættelse	Social
Have respekt for de andre spejdere og lytte, når andre snakker	Social
Har respekt for andre	Social

Spejderfærdighed	Intelligens type
Kunne sidde stille	Sproglig, Musikalsk, Visuel-rumlig, Matematisk-logisk, Personlig, Social
Førstehjælp	Social, Personlig
Kunne tænde et Bål ved brug af tændstikker.	Personlig
Kunne tænde et bål uden brug af tændstikker eller lighter	Personlig
Kunne sy mærker på	Visuel-rumlig, Matematisk-logisk, Personlig
Pakke sin sovepose	Personlig
Kunne pakke sin rygsæk	Personlig
Personlig hygiejne og orden	Personlig
Kunne passe på sine ting	Matematisk-logisk
Kunne lave mad	Visuel-rumlig, Personlig og Social
Kunne finde vej	Visuel-rumlig
Kunne tænde bål i alt slags vejr	Matematisk-logisk og Personlig
Kunne klare sig uden elektroniske hjælpemidler	Personlig, Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Kropslig, Musikalsk
Kende fordele ved korrekt påklædning i forhold til vind og vejr	Matematisk-logisk
Skal selv kunne tage tøj på	Personlig
Kunne rulle og binde sit eget tørklæde	Personlig
Være fortrolig med kniven	Visuel-rumlig, Kropslig,
Kende sine egne mål (højde, skridtlængde, armlængde m.m.)	Kropslig
Skal være fortrolige med pandelamper, lommelygter el.lign.	Matematisk-logisk
At kunne bære sine egne ting (rygsæk)	Personlig, Kropslig
At kunne gå langt (ud fra alder) med eller uden oppakning	Kropslig
Kunne smøre en madpakke	Personlig
Vide hvad man skal gøre hvis man farer vild (alene og i en patrulje)	Sproglig, Matematisk-logisk
Kunne købe billetter til offentlig transport	Matematisk-logisk
Kunne planlægge en patruljetur	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Social
Kunne lave en rejseplan	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Personlig, Social
Kunne melde til og fra i patruljer	Sproglig, Social
Kunne gå i patruljer på små simple løb	Social
Kende til gruppens andre grene	Matematisk-logisk, Social
Kan gå i patruljer på længere løb	Social, Kropslig
Kunne dække et fest bord	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Personlig, Social
Kunne blande saftevand eller lign.	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne fejl og vaske gulv	Personlig, Kropslig
Kunne modtage en kort besked og give den videre til en anden spejder.	Sproglig, Social
Vide hvilke ting som er farlige i hjemmet (eller spejdehytten)	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kende til reglerne for badning	Matematisk-logisk
Kende til regler for færdsels på is	Matematisk-logisk

<u>Spejderfærdighed</u>	<u>Intelligens type</u>
Kunne vise ved en illustration eller sketch, hvornår og hvordan man skal vaske hænder og fortæl, hvorfor det er vigtigt at gøre det.	Visuel-rumlig
Kunne lave en plakat, collage eller andet med tegninger, fotos og udklip af ting, der er usunde for mennesker	Visuel-rumlig
Kunne tegne skriv eller fortæl om hvilke sunde ting, man kan spise.	Sproglig, Visuel-rumlig, Social
Kunne lave din egen refleksbrik.	Personlig
Kunne udskifter sikringer, el-pærer og batterier	Matematisk-logisk
kende medicin- og giftflasker.	Matematisk-logisk
Kunne finde mindst 3 ting i naturen, der kan bruges til føde	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Personlig
Kunne finde tørt brænde til optænding	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Personlig
Kunne indkøbe de nødvendige varer til aftensmad og aflæg regnskab herfor	Matematisk-logisk, Personlig
Vide hvordan man benytter personligt beskyttelsesudstyr	Matematisk-logisk, Personlig
Vide hvordan man håndterer farlige kemikalier.	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne genkende dyr ud fra deres spor	Matematisk-logisk
Kunne genkende fugle ud fra deres stemmer	Matematisk-logisk
Kend til skovens dyr	Matematisk-logisk
Kend til skovens planter	Matematisk-logisk
Kende til de mest alm. stjerner	Matematisk-logisk
Kende til stranden dyr	Matematisk-logisk
Kende til stranden planter	Matematisk-logisk
Finde spiselige planter i naturen	Matematisk-logisk
Kende til dyreliv i åer.	Matematisk-logisk
Kende til dyrelivet i søer.	Matematisk-logisk
Kende til dyrelivet i havet.	Matematisk-logisk
Kende til dyrelivet i naturen på forskellige tider af året/døgnet	Matematisk-logisk
Kunne behandle dyr ordentligt herunder, at dyrene skal sættes tilbage, hvor de blev fanget.	Matematisk-logisk, Personlig
Vide hvad forskellige dyr lever af.	Matematisk-logisk
Kende til nattens lyde	Matematisk-logisk
opleve stjernehimlen uden kunstige lyskilder fra en bakketop el.lign	Matematisk-logisk
Kende til forskellige landskabstyper/naturtyper	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig,
Kan overholde principperne for sporløs færdsel	Matematisk-logisk, Kropslig
Kende til og udføre god opførsel i naturen	Matematisk-logisk, Personlig
Kende forskellige træer, blade og frø i naturen	Matematisk-logisk
Kunne bygge en hytte af naturmaterialer (evt. sne)	Visuel-rumlig, Kropslig
Kende reglerne for færden i naturen	Matematisk-logisk
Kunne finde 3 typiske tegn på forår i naturen	Matematisk-logisk
Kunne navnet på 5 forårsblomster	Matematisk-logisk
Kende til hvilke fugle, der kommer til os om foråret, og hvorfra de kommer	Matematisk-logisk

<u>Spejderfærdighed</u>	<u>Intelligens type</u>
Kende til 10 vilde planter, hvor man finder dem og hvad de hedder	Matematisk-logisk
Kende til 5 vilde træer eller buske, hvor man finder dem og hvad de hedder	Matematisk-logisk
Kunne mindst 2 fuglestemmer	Matematisk-logisk
Kunne mindst 4 kornsorter og fortælle, hvad de hedder og hvad de bruges til.	Matematisk-logisk
Kunne mindst 5 forskellige frugter fra træer, buske og planter og fortælle hvad de hedder.	Matematisk-logisk
Kunne mindst 3 forskellige svampe og hvad de hedder.	Matematisk-logisk
Kunne 3 forskellige former for frøspredning	Matematisk-logisk
Vide hvilke fugle, der kommer til os i vinterhalvåret og hvor de kommer fra	Matematisk-logisk
Vide hvordan dyr lever om vinteren	Matematisk-logisk
Kunne følge et dyrespor, og kunne lave et aftryk af dette	Matematisk-logisk
Kunne fremstille en foderautomat med indhold	Matematisk-logisk
Kunne passe gennem længere tid et eller flere dyr	Personlig
Kunne tilså eller tilplante et bed med mindst 5 forskellige ting, og pas det, til du kan fremvise et resultat	Personlig
Kunne få 5 forskellige ting til at gro i urtepotter eller altankasser	Personlig
Kunne få en aflægger fra en stueplante eller en gren fra naturen til at slå rod	Personlig
Kende til reglerne for færden i naturen	Matematisk-logisk
Kende til forskellen på en snog og en hugorm	Matematisk-logisk
Kunne finde Nordstjernen (Polarstjernen) ved hjælp af stjernebilledet Store Bjørg (Karlsvognen)	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kunne nævne nogle steder, hvor faren for lynnedslag er stor, og nogle, hvor faren er lille.	Matematisk-logisk
Vide hvad lyn, torden og regnbue er	Matematisk-logisk
Kunne lave en samling fra naturen - pænt ordnet på karton eller i æsker	Matematisk-logisk
Kunne orientere et kort rigtigt	Visuel-rumlig
Kunne finde vej ved hjælp af et kort	Visuel-rumlig
Ved hvad et kort består af (signaturer og nord/syd linjer)	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kende til signaturer og kunne genfinde dem i virkeligheden.	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kende til de forskellige terræn typer.	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Vide at den korteste vej ikke altid er den hurtigste	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Kropslig
Kender til forskellige typer af orienteringsløb	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Vide at kort er et billede af virkeligheden.	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kunne gennemføre et Nat- orienteringsløb	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Kropslig
Vide hvordan et kompas virker	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kunne "gå" en kompasretning over en afstand	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Kropslig

Spejderfærdighed	Intelligens type
Kunne bruge et kompas: lægge en retning, styre efter en retning samt foretage stedbestemmelse vha. pejling	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kunne gå en retning bestemt af "naturen" (solen, vindretning, mos på træer m.m) i en bestemt afstand	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Kropslig
Vide hvad verdenshjørner er.	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kunne finde vej ud fra naturen (kirketårne, mos på træer, vindretning m.m.)	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Vide hvad en GPS er, og hvordan den fungerer	Matematisk-logisk,
Kunne gå efter en GPS.	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Kropslig
At kunne finde steder, ting og bygninger ud fra et foto	Visuel-rumlig
At kunne finde vej om natten	Visuel-rumlig, Kropslig
At kunne følge et spor	Visuel-rumlig, Kropslig
Kunne lave et spor for andre	Visuel-rumlig, Kropslig
Kunne afstandsbedømme eks. ved hjælp af skridttælling.	Kropslig
Kan være ansvarlige for orientering og rutefinding undervejs.	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kende de vigtigste kortsignaturer	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kunne lave et terrænbord efter et kortudsnit	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kende til forskellige type af reb.	Matematisk-logisk
Kende til fordel og ulemper ved forskellige typer af reb	Matematisk-logisk
Kende til de mest brugte Knob	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til de mest brugte knuder	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til de mest brugte besnøringer	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave splejsning på forskellige reb	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave Pynteknob	Matematisk-logisk, Personlig
Håndtering af tovværk.	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave en dyrefigur af slsaigarn	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave en abehånd	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til simple pionerarbejde	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave simpelt kulsøarbejde	Matematisk-logisk, Personlig, Visuel-rumlig
Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til Pionering og Storpionering projekter.	Matematisk-logisk, Kropslig, Visuel-rumlig, Personlig, Social
Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejre.	Matematisk-logisk, Kropslig, Visuel-rumlig, Personlig, Social
Kunne bygge en bivouak	Matematisk-logisk, Kropslig, Personlig, Social
Kunne lave et læhegn	Matematisk-logisk, Kropslig, Personlig, Social
Kende til rigtig løfteteknik	Kropslig, Personlig
Kende til sikkerhedsreglerne ved pionerarbejde	Matematisk-logisk
Kan udtænke og lave små pionerprojekter	Visuel-rumlig
Kunne lave mad over bål	Personlig, Social
Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.)	Personlig, Social

Spejderfærdighed	Intelligens type
Kende til fødevarer sikkerhed og konsekvenserne når de ikke følges	Matematisk-logisk
Madlavning på trangia	Personlig, Social
Kunne tilberede mad fra naturen	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen.	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kende til hvilke fisk som kan spises	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til hvilke skaldyr som kan spises.	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til hvilke frugter som kan spises	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne plukke, flå, partere en fugl, fisk eller større dyr	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kende til hygiejne regler omkring madlavning	Matematisk-logisk,
Vide hvordan man vasker op	Matematisk-logisk, Personlig
Vide at der findes forskellige typer af bålbygning (til forskellige formål)	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne tænde et bål under alle forhold.	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne spise udenfor.	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kende til giftige planter.	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave mad udenfor (i naturen)	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne planlægge indkøb ud fra en mad ide	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kender til de fem grundsmage og ved, hvor de findes.	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave mad ud fra en opskrift.	Matematisk-logisk, Personlig
Vide hvordan man kan tilberede råvarer på forskellige måder.	Matematisk-logisk, Personlig
Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken.	Matematisk-logisk, Personlig
Kan anvende trangia til at tilberede et måltid.	Matematisk-logisk, Personlig
Vide hvordan man stege, koge, bage og dampe mad på et trangia.	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne anvende forskellige udendørs madlavningsmetoder (bål, grill, trangia, jordovn.)	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Vide hvad som er gode råvarer	Matematisk-logisk
Kunne finde materiale og deltage i oprydning og opvask efter aktivitet sammen med ledere	Matematisk-logisk, Social
Kan lave simple retter på bål	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne lave primitiv mad over bål	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kender de almindeligste træsorters værdi som brænde	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave to forskellige retter uden brug af gryder	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne bage snobrød.	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne lave dej til franskbrød, boller, sandkage el. lign. og bag det.	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne lave en samling opskrifter på primitiv mad	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave te og kaffe	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne skrælle kartofler, gør grønsager i stand og tilberede dem	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne semafor	Matematisk-logisk, Personlig

<u>Spejderfærdighed</u>	<u>Intelligens type</u>
Kunne morse	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne sende og modtage nødsignaler	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne anvende og løse koder	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne anvende og løse hemmelige beskeder	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne anvende en morse plader	Matematisk-logisk, Personlig
Huske en besked/kimsleg.	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kende til afsender og modtager i kommunikation	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne kommunikere på forskellige måder (ord, billeder, fagter m.m.)	Sproglig, Matematisk-logisk, Personlig
Kende til forskellige kodekoncepter	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne afkode beskeder	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave kodet beskeder	Sproglig, Matematisk-logisk, Personlig
Kunne tage stilling til reklamens målgruppe, budskab og brug af medier, samt hvad det betyder, at spejdergruppen er afsender	Sproglig, Matematisk-logisk, Social
Kunne interview en spejder og optage det.	Sproglig, Matematisk-logisk, Social
Kunne lave en lejreavis (en dag)	Sproglig, Matematisk-logisk, Social
Kunne skabe sikkerhed ved ulykker	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne hente hjælp	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne behandle næseblod	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne behandle mindre sår	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne behandle større sår	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne behandle mindre skader	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne behandle forbrændinger	Matematisk-logisk, Personlig
Vide hvad der skal gøres ved hedeslag/solstik	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne udfører HLR	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne anvende en hjertestarter	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne trøste andre	Personlig, Social
Kunne give psykiske førstehjælp	Personlig, Social
Kast med redningsreb	Visuel-rumlig, Personlig
Vide hvad man skal gøre ved forgiftning	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til giftige planter.	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til giftige kemikalier	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til giftige dyr	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne hente hjælp.	Matematisk-logisk, Personlig
Kan vurdere en tilskadekommen	Matematisk-logisk, Personlig
Kan skabe frie luftveje	Matematisk-logisk, Personlig
Kan ringe 1-1-2 og afgive de relevante oplysninger.	Matematisk-logisk, Personlig
Kender til ryg og nakkeskader og farligheden af disse.	Matematisk-logisk, Personlig
Kender og kan benytte RICE metoden	Matematisk-logisk, Personlig
Kende og kunne anvende førstehjælpens fire hovedpunkter	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til førstehjælp ved vandet, redning, kunstigt åndedræt og have viden om underafkøling	Matematisk-logisk, Personlig

<u>Spejderfærdighed</u>	<u>Intelligens type</u>
Kunne førstehjælpen ved varme- og kuldepåvirkninger.	Matematisk-logisk, Personlig
Sikkerhed og førstehjælp ved kulilteforgiftning.	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne behandle en mindre forbrænding og et snitsår	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne slå et telt og nedtagning det igen.	Visuel-rumlig, Kropslig, Social
Kunne indrette en bålplads.	Visuel-rumlig, Kropslig, Social
Kunne lave et køkkenbord	Visuel-rumlig, Kropslig, Social
Kunne lave et spisebord	Visuel-rumlig, Kropslig, Social
Kunne indrette en huggeplads på en lejr.	Visuel-rumlig, Kropslig, Social
Håndtere græstørv rigtigt	Visuel-rumlig, Kropslig, Personlig
Tilberede varm aftensmad	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kende til Lejrhygiejne og oprydning	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Sikker brug af en kniv	Matematisk-logisk, Personlig
Sikker brug af en økse.	Matematisk-logisk, Personlig
Sikker brug af en sav	Matematisk-logisk, Personlig
Vide at der findes forskellige typer af bålbygning (til forskellige formål)	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne tænde et bål under alle forhold.	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne sove udenfor	Personlig
Kunne lave et egnet madlavningsbål	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave en lejr med beskyttelse mod vejr og vind.	Visuel-rumlig, Kropslig, Social
Kunne bygge en bivuak	Visuel-rumlig, Kropslig, Social
Kunne lave et læhegn	Visuel-rumlig, Kropslig, Social
Kunne fjerne alle spor efter en lejr	Visuel-rumlig, Kropslig, Social
Vide hvilket typer af træ som egner sig som brænde	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne pakke fællesudstyr til en lejre	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne hejse flag på lejren.	Social
Kunne skrælle kartofler på lejren	Personlig
Kunne vaske op på lejren.	Personlig
Kunne holde orden i teltet	Personlig, Social
Kunne lave et lejrål	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne samle kvas og pinde til et bål	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne holde almindelig telt- og lejorden	Personlig, Social
Kunne pakke udrustning til teltlejr efter en huskeliste	Personlig, Social
Kunne passe græstørv på en weekend eller på lejr	Visuel-rumlig, Kropslig, Personlig
Vide hvordan brænde skal opbevares på lejr	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne tænd bål ved hjælp af højst 5 tændstikker og uden brug af papir	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne lave en liste over det materiel, som skal bruges på en weekend	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne pakke tingene og materialer, til brug på en weekend, rigtigt	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne opbevare tingene og materialer rigtigt	Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne lave en liste over, hvad der hører til jeres telt og vær med til at pakke det efter listen.	Matematisk-logisk, Personlig, Social

Spejderfærdighed	Intelligens type
Kunne gøre gryder i stand før og efter brug	Matematisk-logisk, Personlig
Vide hvordan man kommer af med affald på lejr	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til spejderbevægelsen historie.	Sproglig, Matematisk-logisk, Personlig
Kende til spejderbevægelsen formål	Sproglig, Matematisk-logisk, Personlig
Kende til spejderloven og spejderværdierne	Sproglig, Matematisk-logisk, Personlig, Social
Vide hvor duelighedsbeviser skal være på uniformer	Personlig
Kende til de forskellige uniformer som spejder benytter.	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til de forskellige mærker som spejder benytter	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til lokale og nationale lejrpladser	Matematisk-logisk, Personlig
Kende til de forskellige spejdercentre i Danmark	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne arbejde med spejderloven	Sproglig, Matematisk-logisk, Personlig, Social
Kunne læse eller lytte til en historie om spejdere og dramatiser eller illustrer den.	Sproglig, visuel-rumlig, Personlig, Social
Kunne lave en plakat eller folder, der fortæller om, hvad I laver på jeres møder og ture	Sproglig, visuel-rumlig, Personlig, Social
Kunne lave et spil, en leg, noget legetøj, en sang eller andet, der kan bruges i flokken.	Sproglig, visuel-rumlig, kropslig, Personlig, Social
Kunne lave en plakat eller andet, der fortæller om BP's liv.	Sproglig, visuel-rumlig, Personlig, Social
Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter).	Sproglig, visuel-rumlig, Personlig, Social
Kunne bruge sin krop til at få et budskab frem	Kropslig
Kunne bruge sin fantasi.	visuel-rumlig
Kunne arbejde med sine følelser.	Personlig
Kunne lave en forestilling sammen med andre	Sproglig, visuel-rumlig, Kropslig, Social
Vide om forskellige typer af artisteri.	Sproglig, visuel-rumlig, Kropslig, Social
Kunne bruge kroppen, mimik og føles i en forestilling.	Kropslig, Personlig,
Kende til et udvalg af lejrålsange	Musikalsk
Kunne bruge udklædning til at være en ny person/rolle.	visuel-rumlig, Personlig
Kende flere spejdersange fra vores kanon.	Musikalsk
Kan fortælle handlingen i en bog for resten af grenen.	Sproglig
Kunne underholde resten af flokken i mindst 15 minutter.	Sproglig, Musikalsk, Kropslig
Kunne lave en maske af papir.	Visuel-rumlig, Personlig
Kunne dramatisere en sang eller historie.	Musikalsk, Kropslig
Kunne spile med i et skuespil.	Kropslig, Social
Kunne opføre dukkespil med selvavede dukker.	Visuel-rumlig, Personlig, Social
Kunne lede en bevægelsessang.	Musikalsk, Kropslig
Kunne lære andre en ny sang.	Musikalsk, Social
Kunne spille i et rytmeorkester med selvavede rytmeinstrumenter.	Musikalsk, Social

<u>Spejderfærdighed</u>	<u>Intelligens type</u>
Vide hvor maden stammer fra.	Matematisk-logisk
Kende til CO2 udledning fra forskellige fødevarer og materialer, herunder fra transport.	Matematisk-logisk
Kunne binde et flagknob og hejse flaget i en flagstang.	Matematisk-logisk, Personlig
Vide, hvordan man som fodgænger skal opføre sig i trafikken.	Matematisk-logisk
Kende til sine rettigheder.	Sproglig, Personlig, Social
Vide hvad børns rettigheder betyder for sin egen hverdag.	Sproglig, Personlig, Social
Vide hvad kultur betyder lokalt, nationalt og globalt.	Sproglig, Personlig, Social
Kende sin egen kultur (lokalt og nationalt).	Sproglig, Personlig, Social
Vide hvad naturvidenskaben har med vores dagligdag at gøre.	Matematisk-logisk
At have en forståelse af naturvidenskabelige fænomener og elementer.	Matematisk-logisk
Kunne opsætte regler for opførsel i en gruppe.	Sproglig, Social
Kan forstå mekanismerne bag konflikter og konflikthåndtering.	Social
Vide hvad det betyder at have en identitet og retten dertil.	Sproglig, Personlig, Social
Kende til problemstillinger omkring affald, hvor det kommer fra og hvad det kan bruges til.	Matematisk-logisk
Vide hvordan en bog skal behandles.	Matematisk-logisk
Vide hvordan et bibliotek er indrettet, så man nemt kan finde en specifik bog.	Matematisk-logisk
Kunne fortælle hvordan man holder jul i et andet land.	Sproglig, Social
Kunne lave en scrapbog om en seværdighed på din egn.	Sproglig, Visuel-rumlig, Social
Kunne lave en folder, plakat eller brochure, der fortæller om det sted, hvor de bor.	Sproglig, Visuel-rumlig, Social
Kunne fremstille en model af en bygning, torv eller bydel fra din egn.	Visuel-rumlig, Personlig
Kunne planlægge en travetur i omegnen, og gåturen med flokken.	Visuel-rumlig, Personlig
Vide hvad Danmarks regent og statsminister hedder.	Matematisk-logisk
Kunne lave en turistplakat for Danmark.	Sproglig, Visuel-rumlig, Social
Kunne dramatisere sammen med nogle kammerater sagnet om Dannebrog.	Kropslig, Visuel-rumlig
Kunne synge mindst 3 sange, som fortæller noget om Danmark.	Musikalsk
Kunne tegne eller fortælle om de vigtigste danske landbrugsvarer.	Matematisk-logisk, Sproglig, Visuel-rumlig
Kunne danse en dansk folkedans.	Kropslig,
Kunne dramatisere noget om andre børns levevis (i verden).	Sproglig, Kropslig, Musikalsk

Spejderfærdighed	Intelligens type
Kunne lave en model, der viser forskellige måder, hvorpå børn i andre lande bor.	Visuel-rumlig, Personlig
Kunne dramatisere et eller flere punkter i spejderloven.	Sproglig, Kropslig, Musikalsk
Kende hvad mindst 10 spejderord hedder på et andet sprog.	Sproglig
Kunne lave en folder eller plakat, der fortæller om spejderkorpserne i Danmark.	Sproglig
Kunne lægge et program på mindst ½ time af et spejdermøde.	Sproglig
Kunne lave en kopi af noget fra en tidligere periode i Danmarks historie.	Matematisk-logisk, Visuel-rumlig, Personlig
Kunne lave en lille bog, der fortæller om, hvordan man lever i Danmark: Erhverv, transport, boliger og Fritidsinteresser osv.	Sproglig, Matematisk-logisk
Kunne lave et arrangement for jeres kammerater, hvor I fortæller dem om et andet land.	Social
Kunne serveret måltid, der er typisk for et andet land.	Social
Kende til oplysninger om en eller flere internationale organisationer der driver hjælpearbejde for nødstedte mennesker.	Matematisk-logisk, Social
Kunne lave en samling af forskellige flag, mærker, emblemer og symboler fra andre lande, og undersøge, hvad de betyder.	Matematisk-logisk, Personlig
Kunne bygge en hule.	Visuel-rumlig, Personlig
Vide hvordan man vedligeholder og sliber værktøj samt passer på det.	Personlig
Kunne bygge en bivuak.	Personlig, Kropslig
Kunne lave et læhegn.	Personlig, Kropslig
Kan optage og redigere videoer og lyd.	Sproglig, Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kunne fremstille simple redskaber – fx eget spisegrej, kokoskop, stearinlys, fakkellign.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejre.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave smykker ud fra naturmaterialer.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave smykker ud fra metaller.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne bygge noget ud fra en ide/opgave.	Visuel-rumlig
Kunne lappe/vedligeholde en cykel.	Personlig
Lave en survival-kasse til personlig brug eller til patruljen.	Personlig,
Lave en svedehytte.	Personlig, Kropslig
Lave egen fiskestang og fange fisk.	Personlig,
Kan indbinde en bog (skolebog).	Personlig,
Kunne fremstille en samlemappe.	Sproglig, Matematisk-logisk, Visuel-rumlig
Kan fremstille en simpel duplikator.	Personlig, Matematisk-logisk
Kan lave en "telefon" af to dåser og bevise at den virker.	Personlig,
Kunne fremstille et simpelt kompas.	Personlig,
Kunne fremstille et kalejdoskop.	Personlig,

<u>Spejderfærdighed</u>	<u>Intelligens type</u>
Kunne fremstille et periskop.	Personlig,
Kunne fremstille en vandkikkert.	Personlig,
Kunne anvende sav, hammer, skruetrækker, knivtang og hobbykniv.	Personlig,
Kunne fremstille en brugbar ting til patruljelokalet (stol, bord og lign.).	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne fremstille et brugbart stykke udendørs legetøj (f.eks. sæbekassebil).	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne fremstille en drage, som skal kunne flyve i min 5 minutter.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave redskaber, beklædningsgenstande, smykker el. a. af naturmaterialer.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave mindst 2 forskellige rytmeinstrumenter.	Musikalsk
Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af perlevævning.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af slentrlng.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af slingring.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af fletning.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af primitiv vævning.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne strikke f.eks. Legetøjsdyr, Tøj til dukke el. legetøjsdyr, En fingerdukke.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave et (lejr) forklæde, en (lejr) pude eller en (lejr) taske.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave mindst 3 slags julepynt.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave mindst 2 julegaver og pak dem pænt ind.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lav egne julekort og pakkekort.	Personlig, Visuel-rumlig, Sproglig
Kunne lave en juledekoration.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne lave et solur, en regnmåler eller et andet »vejrinstrument«.	Personlig, Visuel-rumlig
Kunne svømme.	Personlig
Kunne sejle en båd.	Personlig, Social
Kunne sejle en kano.	Personlig, Social
Kunne kende sømærker.	Personlig, Matematisk-logisk
Kunne navigere.	Personlig, Matematisk-logisk
Vide, hvordan man rigger en enmandsjolle til og rigger den af.	Personlig
Kunne sejle en enmandsjolle.	Personlig
Kunne håndtere, at en jolle kæntrer.	Personlig
Kunne håndtere, at en kano kæntrer.	Personlig
Være bekendt med generelle baderåd og Det Danske Spejderkorps sikkerhedsregler for badning.	Personlig, Matematisk-logisk


Spejderfærdighed	Intelligens type
Have kendskab til Det Danske Spejderkorps' sikkerhedsvejledning for kano og kajak.	Personlig, Matematisk-logisk
Kunne svømme 200 meter uden ophold på under 20 min.	Personlig, Kropslig
Kan iføre sig redningsvest og kan svømme min 200 meter iført denne. (Prøven skal foregå i sø-, å- eller havvand.).	Personlig, Kropslig
Kan svømmet en distance på minimum 100 meter i åbent vand.	Personlig, Kropslig
Vide hvordan man sejler sikker gruppesejlads.	Personlig
Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med arbejde omkring et bål.	Personlig, Matematisk-logisk
Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med brug af en kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter.	Personlig, Matematisk-logisk
Kunne overholde sikkerhedsregler ved brug af kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter.	Personlig, Matematisk-logisk
Kunne bruge økse, saven, bål og både (mf.) på en korrekt og sikker måde.	Personlig
Kende til trafikregler og kunne bevæge sig til fods og på cykel i trafikken.	Personlig
Kende til sikkerhedsreglerne omkring telt, herunder afstande til f.eks. bål.	Personlig, Matematisk-logisk
Kunne anvende en redningsvest (tage på, og afprøve).	Personlig
Have kendskab til de grundlæggende færdselsregler til søs.	Personlig, Matematisk-logisk
Have kendskab til søsikkerhedsregler.	Personlig, Matematisk-logisk
Kan svømme min 50m med tøj på.	Personlig, Kropslig
Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken.	Personlig, Matematisk-logisk
Have kendskab til fornuftig påklædning for sejlads.	Personlig, Matematisk-logisk
Kende til vind, vejr, strømforhold og vandtemperaturs betydning for sikker kanosejlads.	Personlig, Matematisk-logisk
Have viden om sikker færdsel i fjeld/vildmark.	Personlig, Matematisk-logisk
Kan forholde sig til sikkerhed og sikker udførsel af aktiviteter.	Personlig, Matematisk-logisk
Skal kunne bruge sin fantasi til at lave aktiviteter og lege.	Visuel-rumlig, Kropslig
Skal kunne bruge naturen alene som legeplads og redskaber til lege.	Visuel-rumlig, Kropslig
Vide om kroppens de syv sanser og deres samspil.	Personlig
Kunne arbejde i en patrulje.	Social
Kende til redskaber i konflikthåndtering.	Social
Kunne lave poster til et spejderløb.	Sproglig, musikalsk, Visuel-rumlig, Personlig

<u>Spejderfærdighed</u>	<u>Intelligens type</u>
Kan udvælge og udvikle aktiviteter.	Sproglig, musikalsk, Visuel-rumlig, Personlig
Kan anvende simple projektværktøjer til idéudvikling, planlægning, gennemførelse og evaluering af et selvvalgt projekt.	Sproglig, musikalsk, Visuel-rumlig, Personlig
PL og PA kan modtage beskeder og give dem videre til patruljen.	Sproglig, Social
Kan fordele opgaver imellem spejderne i patruljen.	Sproglig, Social

Bilag 5: Intelligens typer, og hvilken spejderfærdigheder som hører ind under de 7 intelligenser.


I dette skema er de forskellige spejderfærdigheder blevet lagt ind under de 7 forskellige intelligenser. Her er det vigtigt at sige, at det er mit bedste bud på hvor de forskellige færdigheder høre ind under. Bemærk også at spejderfærdighederne ikke fordeler sig jævnt over de 7 intelligenser.


Intelligens	Spejderfærdigheder
Sproglige/ Ordkunstneren	
	<p>Kunne optræde foran et publikum; Få et bedre "sprog" (spejder fagord + skal kunne beskrive følelser); Kunne sidde stille; Vide hvad man skal gøre hvis man farer vild (alene og i en patrulje); Kunne melde til og fra i patruljer; Kunne modtage en kort besked og give den videre til en anden spejder; Kunne tegne skriv eller fortæl om hvilke sunde ting, man kan spise; Kunne kommunikere på forskellige måder (ord, billeder, fagter m.m.); Kunne lave kodet beskeder; Kunne tage stilling til reklamens målgruppe, budskab og brug af medier, samt hvad det betyder, at spejdergruppen er afsender; Kunne interview en spejder og optage det; Kunne lave en lejreavis (en dag); Kende til spejderbevægelsen historie; Kende til spejderbevægelsen formål; Kende til spejderloven og spejderværdierne; Kunne arbejde med spejderloven; Kunne læse eller lytte til en historie om spejdere og dramatiser eller illustrer den; Kunne lave en plakat eller folder, der fortæller om, hvad I laver på jeres møder og ture; Kunne lave et spil, en leg, noget legetøj, en sang eller andet, der kan bruges i flokken; Kunne lave en plakat eller andet, der fortæller om BP's liv; Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter); Kunne lave en forestilling sammen med andre; Vide om forskellige typer af artisteri; Kan fortælle handlingen i en bog for resten af grenen; Kunne underholde resten af flokken i mindst 15 minutter; Kende til sine rettigheder, Vide hvad børns rettigheder betyder for sin egen hverdag, Vide hvad kultur betyder lokalt, nationalt og globalt, Kende sin egen kultur (lokalt og nationalt), Kunne opsætte regler for opførsel i en gruppe; Vide hvad det betyder at have en identitet og retten dertil; Kunne fortælle hvordan man holder jul i et andet land; Kunne lave en scrapbog om en seværdighed på din egn; Kunne lave en folder, plakat eller brochure, der fortæller om det sted, hvor de bor; Kunne lave en turistplakat for Danmark; Kunne tegne eller fortælle om de vigtigste danske landbrugsvarer; Kunne dramatisere noget om andre børns levevis (i verden); Kunne dramatisere et eller flere punkter i spejderloven; Kende hvad mindst 10 spejderord hedder på et andet sprog; Kunne lave en folder eller plakat, der fortæller om spejderkorpserne i Danmark; Kunne lægge et program på mindst ½ time af et spejdermøde; Kunne lave en lille bog, der fortæller om, hvordan man lever i Danmark: Erhverv, transport, boliger og fritidsinteresser osv.; Kan optage og redigere videoer og lyd; Kunne fremstille en samlemappe; Kunne lave egne julekort og pakkekort; Kan udvælge og udvikle aktiviteter; Kan anvende simple projektværktøjer til idéudvikling, planlægning, gennemførelse og evaluering af et selvvalgt projekt; PL og PA kan modtage beskeder og give dem videre til patruljen; Kan fordele opgaver imellem spejderne i patruljen;</p>

Musikelskeren	
<p>Kunne optræde foran et publikum; Kunne lege samme med andre spejder; Kunne sidde stille; Kunne klare sig uden elektroniske hjælpemidler; Kende til et udvalg af lejrballssange; Kende flere spejdersange fra vores kanon; Kunne underholde resten af flokken i mindst 15 minutter; Kunne dramatisere en sang eller historie; Kunne lede en bevægelsessang; Kunne lære andre en ny sang; Kunne spille i et rytmeorkester med selvavede rytmeinstrumenter; Kunne synge mindst 3 sange, som fortæller noget om Danmark; Kunne dramatisere noget om andre børns levevis (i verden); Kunne dramatisere et eller flere punkter i spejderloven; Kunne lave mindst 2 forskellige rytmeinstrumenter; Kunne lave poster til et spejderløb; Kan udvælge og udvikle aktiviteter; Kan anvende simple projektværktøjer til idéudvikling, planlægning, gennemførelse og evaluering af et selvvalgt projekt;</p>	

Den visuelle	
	
<p>At have mod til at møde det ukendte; Være tryk ved højder; Kan udvikle og udfordre sine sanser; Prøve oplevelser med brug af alle sanser enkeltvis og i samspil; Kunne sidde stille; Kunne sy mærker på; Kunne lave mad; Kunne finde vej; Kunne klare sig uden elektroniske hjælpemidler; Være fortrolig med kniven; Kunne planlægge en patruljetur; Kunne lave en rejseplan; Kunne dække et fest bord; Vide hvilke ting som er farlige i hjemmet (eller spejdehytten); Kunne vise ved en illustration eller sketch, hvornår og hvordan man skal vaske hænder og fortælle, hvorfor det er vigtigt at gøre det; Kunne Lave en plakat, collage eller andet med tegninger, fotos og udklip af ting, der er usunde for mennesker; Kunne tegne skriv eller fortælle om hvilke sunde ting, man kan spise; Kunne finde mindst 3 ting i naturen, der kan bruges til føde; Kunne finde tørt brænde til optænding; Kende til forskellige landskabstyper/naturtyper; Kunne bygge en hytte af naturmaterialer (evt. sne); Kunne finde Nordstjernen (Polarstjernen) ved hjælp af stjernebilledet Store Bjørg (Karlsvognen); Kunne orientere et kort rigtigt; Kunne finde vej ved hjælp af et kort; Ved hvad et kort består af (signaturer og nord/syd linjer); Kende til signaturer og kunne genfinde dem i virkeligheden; Kende til de forskellige terræntyper; Vide at den korteste vej ikke altid er den hurtigste; Kender til forskellige typer af orienteringsløb; Vide at kort er et billede af virkeligheden; Kunne gennemføre et Nat-orienteringsløb; Vide hvordan et kompas virker; Kunne "gå" en kompasretning over en afstand; Kunne bruge et kompas: lægge en retning, styre efter en retning samt foretage stedbestemmelse vha. pejling; Kunne gå en retning bestemt af "naturen" (solen, vindretning, mos på træer m.m.) i en bestemt afstand; Vide hvad verdenshjørner er; Kunne finde vej ud fra naturen (kirketårne, mos på træer, vindretning m.m.); Kunne gå efter en GPS.; At kunne finde steder, ting og bygninger ud fra et foto; At kunne finde vej om natten; At kunne følge et spor; Kunne lave et spor for andre; Kan være ansvarlige for orientering og rutefinding undervejs; Kende de vigtigste kortsignaturer; Kunne lave et terrænbord efter et kortudsnit; Kunne lave simpelt kulsøarbejde; Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til Pionering og Storpionering projekter.; Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejr.; Kan udtænke og lave små pionerprojekter; Kast med redningsreb; Kunne slå et telt og nedtagning det igen; Kunne indrette en bålplads; Kunne lave et køkkenbord; Kunne lave et spisebord; Kunne indrette en huggeplads på en lejr; Håndtere græstørv rigtigt; Kunne lave en lejr med beskyttelse mod vejr og vind; Kunne bygge en bivouak; Kunne lave et læhegn; Kunne fjerne alle spor efter en lejr; Kunne passe græstørv på en weekend eller på lejr; Kunne læse eller lytte til en historie om spejdere og dramatisere eller illustrere den; Kunne lave en plakat eller folder, der fortæller om, hvad I laver på jeres møder og ture; Kunne lave et spil, en leg, noget legetøj, en sang eller andet, der kan bruges i flokken; Kunne lave en plakat eller andet, der fortæller om BP's liv; Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter); Kunne bruge sin fantasi; Kunne lave en forestilling sammen med andre; Vide om forskellige typer af artisteri; Kunne bruge udklædning til at være en ny person/rolle; Kunne lave en maske af papir; Kunne opføre dukkespil med selvlavede dukker; Kunne lave en scrapbog om en seværdighed på din egn; Kunne lave en folder, plakat eller brochure, der fortæller om det sted, hvor de bor; Kunne fremstille en model af en bygning, torv eller bydel fra din egn; Kunne planlægge en travetur i omegnen, og gåturen med flokken; Kunne lave en turistplakat for Danmark; Kunne dramatisere sammen med nogle kammerater sagnet om Dannebrog; Kunne tegne eller fortælle om de vigtigste danske landbrugsvarer; Kunne lave en model, der viser forskellige måder, hvorpå børn i andre lande bor; Kunne lave en kopi af noget fra en tidligere periode i Danmarks historie; Kunne bygge en hule; Kan optage og redigere videoer og lyd; Kunne fremstille simple redskaber – fx eget spisegrej, kokoskop, stearinlys, fakkellignende; Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejr; Kunne lave smykker ud fra naturmaterialer; Kunne lave smykker ud fra metaller; Kunne bygge noget ud fra en ide/opgave; Kunne fremstille en samlemappe; Kunne fremstille en brugbar ting til patruljelokalet (stol, bord og lign.); Kunne fremstille et brugbart stykke udendørs legetøj (f.eks. sæbekassebil); Kunne fremstille en drage, som skal kunne flyve i min 5 minutter; Kunne</p>	


lave redskaber, beklædningsgenstande, smykker el .a. af naturmaterialer; Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af perlevævning; Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af slentring; Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af slingring; Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af fletning; Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af primitiv vævning; Kunne strikke f.eks. Legetøjsdyr, Tøj til dukke el. legetøjsdyr, En fingerdukke; Kunne lave et (lejr) forklæde, en (lejr) pude eller en (lejr) taske; Kunne lave mindst 3 slags julepynt; Kunne lave mindst 2 julegaver og pak dem pænt ind; Kunne lave egne julekort og pakkekort; Kunne lave en juledekoration; Kunne lave et solur, en regnmåler eller et andet »vejrinstrument«; Skal kunne bruge sin fantasi til at lave aktiviteter og lege; Skal kunne bruge naturen alene som legeplads og redskaber til lege; Kunne lave poster til et spejderløb; Kan udvælge og udvikle aktiviteter; Kan anvende simple projektværktøjer til idéudvikling, planlægning, gennemførelse og evaluering af et selvvalgt projekt;

Kropslig/ Den fysisk aktive	
Kropslig/ Den fysisk aktive	
<p>At have mod til at møde det ukendte; Være tryk i, og ved vand; Kunne have hovedet under vand; Kunne behandle dyr ordentligt; Kunne være ude om natten; Være tryk ved mørket; Være tryk ved højder; Kan udvikle og udfordre sine sanser; Prøve oplevelser med brug af alle sanser enkeltvis og i samspil; Kunne klare sig uden elektroniske hjælpemidler; Være fortrolig med kniven; Kende sine egne mål (højde, skridtlængde, armlængde m.m.); At kunne bære sine egne ting (rygsæk); At kunne gå langt (ud fra alder) med eller uden oppakning; Kan gå i patruljer på længere løb; Kunne fejl og vaske gulv; Kan overholde principperne for sporløs færdsel; Kunne bygge en hytte af naturmaterialer (evt. sne); Vide at den korteste vej ikke altid er den hurtigste; Kunne gennemfører et Nat-orienteringsløb; Kunne "gå" en kompasretning over en afstand; Kunne gå en retning bestemt af "naturen" (solen, vindretning, mos på træer m.m) i en bestemt afstand; Kunne gå efter en GPS.; At kunne finde vej om natten; At kunne følge et spor; Kunne lave et spor for andre; Kunne afstandsbedømme eks. ved hjælp af skridttælling.; Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til Pionering og Storpionering projekter.; Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejre.; Kunne bygge en bivuak; Kunne lave et læhegn; Kende til rigtig løfteteknik; Kunne slå et telt og nedtagning det igen; Kunne indrette en bålplads; Kunne lave et køkkenbord; Kunne lave et spisebord; Kunne indrette en huggeplads på en lejr; Håndtere græstørv rigtigt; Kunne lave en lejr med beskyttelse mod vejr og vind; Kunne bygge en bivuak; Kunne lave et læhegn; Kunne fjerne alle spor efter en lejr; Kunne passe græstørv på en weekend eller på lejr; Kunne lave et spil, en leg, noget legetøj, en sang eller andet, der kan bruges i flokken; Kunne bruge sin krop til at få et budskab frem; Kunne lave en forestilling sammen med andre; Vide om forskellige typer af artisteri; Kunne bruge kroppen, mimik og føles i en forestilling; Kunne underholde resten af flokken i mindst 15 minutter; Kunne dramatisere en sang eller historie; Kunne spille med i et skuespil; Kunne lede en bevægelsessang; Kunne dramatisere sammen med nogle kammerater sagnet om Dannebrog; Kunne danse en dansk folkedans; Kunne dramatisere noget om andre børns levevis (i verden); Kunne dramatisere et eller flere punkter i spejderloven; Kunne bygge en bivuak; Kunne lave et læhegn; Lave en svedehytte; Kunne svømme 200 meter uden ophold på under 20 min.; Kan iføre sig redningsvest og kan svømme min 200 meter iført denne. (Prøven skal foregå i sø-, å- eller havvand.); Kan svømmet en distance på minimum 100 meter i åbent vand; Kan svømme min 50m med tøj på; Skal kunne bruge sin fantasi til at lave aktiviteter og lege; Skal kunne bruge naturen alene som legeplads og redskaber til lege;</p>	

Matematisk – logisk/ Den nysgerrige	
	
<p>At være vedholdende; Kunne sidde stille; Kunne sy mærker på; Kunne passe på sine ting; Kunne tænde bål i alt slags vejr; Kunne klare sig uden elektroniske hjælpemidler; Kende fordele ved korrekt påklædning i forhold til vind og vejr; Skal være fortrolige med pandelamper, lommelygter el.lign; Vide hvad man skal gøre hvis man farer vild (alene og i en patrulje); Kunne købe billetter til offentlig transport; Kunne planlægge en patruljetur; Kunne lave en rejseplan; Kende til gruppens andre grene; Kunne dække et fest bord; Kunne blande saftevand eller lign; Vide hvilke ting som er farlige i hjemmet (eller spejdehytten); Kende til reglerne for badning; Kende til regler for færdsels på is; Kunne udskifter sikringer, el-pærer og batterier; kende medicin- og giftflasker; Kunne find mindst 3 ting i naturen, der kan bruges til føde; Kunne finde tørt brænde til optænding; Kunne Indkøbe de nødvendige varer til aftensmad og aflæg regnskab herfor; Vide hvordan man benytter personligt beskyttelsesudstyr; Vide hvordan man håndterer farlige kemikalier; Kunne genkende dyr ud fra deres spor; Kunne genkende fugle ud fra deres stemmer; Kend til skovens dyr; Kend til skovens planter; Kende til de mest alm. Stjerner; Kende til stranden dyr; Kende til stranden planter; Finde spiselige planter i naturen; Kende til dyreliv i åer; Kende til dyrelivet i søer; Kende til dyrelivet i havet; Kende til dyrelivet i naturen på forskellige tider af året/døgnet; Kunne behandle dyr ordentligt herunder, at dyrene skal sættes tilbage, hvor de blev fanget; Vide hvad forskellige dyr lever af; Kende til nattens lyde; opleve stjernehimlen uden kunstige lyskilder fra en bakketop el.lign; Kende til forskellige landskabstyper/naturtyper; Kan overholde principperne for sporløs færdsel; Kende til og udføre god opførsel i naturen; Kende reglerne for færden i naturen; Kunne finde 3 typiske tegn på forår i naturen; Kunne navnet på 5 forårsblomster; Kende til hvilke fugle, der kommer til os om foråret, og hvorfra de kommer; Kende til 10 vilde planter, hvor man finder dem og hvad de hedder; Kende til 5 vilde træer eller buske, hvor man finder dem og hvad de hedder; Kunne mindst 2 fuglestemmer; Kunne mindst 4 kornsorter og fortæl, hvad de hedder og hvad de bruges til; Kunne mindst 5 forskellige frugter fra træer, buske og planter og fortæl hvad de hedder; Kunne mindst 3 forskellige svampe og hvad de hedder; Kunne 3 forskellige former for frøspredning; Vide hvilke fugle, der kommer til os i vinterhalvåret og hvor de kommer fra; Vide hvordan dyr lever om vinteren; Kunne følge et dyrespor, og kunne lave et aftryk af dette; Kunne fremstille en foderautomat med indhold; Kende til reglerne for færden i naturen; Kende til forskellen på en snog og en hugorm; Kunne finde Nordstjernen (Polarstjernen) ved hjælp af stjernebilledet Store Bjørg (Karlsvognen); Kunne nævne nogle steder, hvor faren for lynnedslag er stor, og nogle, hvor faren er lille; Vide hvad lyn, torden og regnbue er; Kunne lave en samling fra naturen - pænt ordnet på karton eller i æsker; Ved hvad et kort består af (signaturer og nord/syd linjer); Kende til signaturer og kunne genfinde dem i virkeligheden; Kende til de forskellige terræn typer; Vide at den korteste vej ikke altid er den hurtigste; Kender til forskellige typer af orienteringsløb; Vide at kort er et billede af virkeligheden; Kunne gennemfører et Nat-orienteringsløb; Vide hvordan et kompas virker; Kunne "gå" en kompasretning over en afstand; Kunne bruge et kompas: lægge en retning, styre efter en retning samt foretage stedbestemmelse vha. pejling; Kunne gå en retning bestemt af "naturen" (solen, vindretning, mos på træer m.m) i en bestemt afstand; Vide hvad verdenshjørner er; Kunne finde vej ud fra naturen (kirketårne, mos på træer, vindretning m.m.); Vide hvad en GPS er, og hvordan den fungerer; Kunne gå efter en GPS.; Kan være ansvarlige for orientering og rutefinding undervejs; Kende de vigtigste kortsignaturer; Kunne lave et terrænbord efter et kortudsnit; Kende til forskellige type af reb.; Kende til fordel og ulemper ved forskellige typer af reb; Kende til de mest brugte Knob; Kende til de mest brugte knuder; Kende til de mest brugte besnøringer; Kunne lave splejsning på forskellige reb; Kunne lave Pynteknob; Håndtering af tovværk.; Kunne lave en dyrefigur af slsaigarn; Kunne lave en abehånd; Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til simple pionerarbejde; Kunne lave simpelt</p>	

kulsørarbejde; Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til Pionering og Storpionering projekter.; Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejr.; Kunne bygge en bivuak; Kunne lave et læhegn; Kende til sikkerhedsreglerne ved pionerarbejde; Kende til fødevarerikkerhed og konsekvenserne når de ikke følges; Kunne tilberede mad fra naturen; Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen.; Kende til hvilke fisk som kan spises; Kende til hvilke skaldyr som kan spises; Kende til hvilke frugter som kan spises; Kunne plukke, flå, partere en fugl, fisk eller større dyr; Kende til hygiejne regler omkring madlavning; Vide hvordan man vasker op; Vide at der findes forskellige typer af bålbygning (til forskellige formål); Kunne tænde et bål under alle forhold.; Kunne spise udenfor.; Kende til giftige planter; Kunne lave mad udenfor (i naturen); Kunne planlægge indkøb ud fra en mad ide; Kender til de fem grundsmage og ved, hvor de findes; Kunne lave mad ud fra en opskrift; Vide hvordan man kan tilberede råvarer på forskellige måder; Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken; Kan anvende trangia til at tilberede et måltid; Vide hvordan man stege, koge, bage og dampe mad på et trangia; Kunne anvende forskellige udendørs madlavningsmetoder (bål, grill, trangia, jordovn.); Vide hvad som er gode råvarer; Kunne finde materiale og deltage i oprydning og opvask efter aktivitet sammen med ledere; Kan lave simple retter på bål; Kunne lave primitiv mad over bål; Kender de almindeligste træsorters værdi som brænde; Kunne lave to forskellige retter uden brug af gryder; Kunne bage snobrød; Kunne lave dej til franskbrød, boller, sandkage el. lign. og bag det; Kunne lave en samling opskrifter på primitiv mad; Kunne lave te og kaffe; Kunne skrælle kartofler, gør grønsager i stand og tilberede dem; Kunne semafor; Kunne morse; Kunne sende og modtage nødsignaler; Kunne anvende og løse koder; Kunne anvende og løse hemmelige beskeder; Kunne anvende en morse plader; Huske en besked/kimsleg; Kende til afsender og modtager i kommunikation; Kunne kommunikere på forskellige måder (ord, billeder, fagter m.m.); Kende til forskellige kodekoncepter; Kunne afkode beskeder; Kunne lave kodet beskeder; Kunne tage stilling til reklamens målgruppe, budskab og brug af medier, samt hvad det betyder, at spejdergruppen er afsender; Kunne interview en spejder og optage det; Kunne lave en lejreavis (en dag); Kunne skabe sikkerhed ved ulykker; Kunne hente hjælp; Kunne behandle næseblod; Kunne behandle mindre sår; Kunne behandle større sår; Kunne behandle mindre skader; Kunne behandle forbrændinger; Vide hvad der skal gøres ved hedeslag/solstik; Kunne udfører HLR; Kunne anvende en hjertestarter; Vide hvad man skal gøre ved forgiftning; Kende til giftige planter; Kende til giftige kemikalier; Kende til giftige dyr; Kunne hente hjælp; Kan vurdere en tilskadekommen; Kan skabe frie luftveje; Kan ringe 1-1-2 og afgive de relevante oplysninger; Kender til ryg og nakkeskader og farligheden af disse; Kender og kan benytte RICE metoden; Kende og kunne anvende førstehjælpens fire hovedpunkter; Kende til førstehjælp ved vandet, redning, kunstigt åndedræt og have viden om underafkøling; Kunne førstehjælpen ved varme- og kuldepåvirkninger; Sikkerhed og førstehjælp ved kulliteforgiftning; Kunne behandler en mindre forbrænding og et snitsår; Tilberede varm aftensmad; Kende til Lejrhygiejne og oprydning; Sikker brug af en kniv; Sikker brug af en økse; Sikker brug af en sav; Vide at der findes forskellige typer af bålbygning (til forskellige formål); Kunne tænde et bål under alle forhold; Kunne lave et egnet madlavningsbål; Vide hvilket typer af træ som egner sig som brænde; Kunne pakke fællesudstyr til en lejr; Kunne lave et lejrbål; Kunne samle kvas og pinde til et bål; Vide hvordan brænde skal opbevare på lejr; Kunne tænd bål ved hjælp af højst 5 tændstikker og uden brug af papir; Kunne lave en liste over det materiel, som skal bruge på en weekend; Kunne pakke tingene og materialer, til brug på en weekend, rigtigt; Kunne opbevare tingene og materialer rigtigt; Kunne lave en liste over, hvad der hører til jeres telt og vær med til at pakke det efter listen; Kunne gøre gryder i stand før og efter brug; Vide hvordan man kommer af med affald på lejr; Kende til spejderbevægelsen historie; Kende til spejderbevægelsen formål; Kende til spejderloven og spejderværderne; Kende til de forskellige uniformer som spejder benytter; Kende til de forskellige mærker som spejder benytter; Kende til lokale og nationale lejrpladser; Kende til de forskellige spejdercentre i Danmark; Kunne arbejde med spejderloven; Vide hvor maden stammer fra; Kende til CO2 udledning fra forskellige fødevarer og materialer, herunder fra transport; Kunne binde et flagknob og hejse flaget i en flagstang; Vide, hvordan man som fodgænger skal opføre sig i trafikken; Vide hvad naturvidenskaben har med vores dagligdag at gøre, At have en forståelse af naturvidenskabelige fænomener og elementer, Kende til

problemstillinger omkring affald, hvor det kommer fra og hvad det kan bruges til, Vide hvordan en bog skal behandles, Vide hvordan et bibliotek er indrettet, så man nemt finder en specifik bog, Vide hvad Danmarks regent og statsminister hedder; Kunne tegne eller fortælle om de vigtigste danske landbrugsvarer; Kunne lave en kopi af noget fra en tidligere periode i Danmarks historie; Kunne lave en lille bog, der fortæller om, hvordan man lever i Danmark: Erhverv, transport, boliger og fritidsinteresser osv.; Kende til oplysninger om en eller flere internationale organisationer der driver hjælpearbejde for nødstedte mennesker; Kunne lave en samling af forskellige flag, mærker, emblemer og symboler fra andre lande, og undersøge, hvad de betyder; Kan optage og redigere videoer og lyd; Kunne fremstille en samlemappe; Kan fremstille en simpel duplikator; Kunne kende sømærker; Kunne navigere; Være bekendt med generelle baderåd og Det Danske Spejderkorps sikkerhedsregler for badning; Have kendskab til Det Danske Spejderkorps' sikkerhedsvejledning for kano og kajak; Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med arbejde omkring et bål; Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med brug af en kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter; Kunne overholde sikkerhedsregler ved brug af kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter; Kende til sikkerhedsreglerne omkring telt, herunder afstande til f.eks. bål; Have kendskab til de grundlæggende færdselsregler til søs; Have kendskab til søsikkerhedsregler; Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken; Have kendskab til fornuftig påklædning for sejlads; Kende til vind, vejr, strømforhold og vandtemperaturs betydning for sikker kanosejlads; Have viden om sikker færdsel i fjeld/vildmark; Kan forholde sig til sikkerhed og sikker udførelse af aktiviteter;

Personlig/Individualisten	
	
<p>At kunne sige fra, når ens grænser er overtrådt; At være nysgerrighed; At have lyst til at lære mere; At være vedholdende; At kunne arbejde selvstændigt; At have medmenneskelighed; At kunne trøste andre; Tør at være alene (f.eks. i skoven, i hytten); Kunne behandle dyr ordentligt; Kunne arbejde med sine følelser; Kunne være ude om natten; Være tryk ved mørket; Være tryk ved ild; Kunne sove udenfor (i telt, bivuak, shelter); Kunne reflektere over egen og andres opførsel/indsats; At kunne hjælpe andre uden af få noget igen; At kunne bede andre om hjælp; At turde have en mening; Kunne snakke med andre som har en anden kultur, eller mening end sig selv; Have forståelse for egne og andres reaktioner; Kan forholde sig til nytten / udbyttet af at en metode til løsning af opgave; Kunne sidde stille; Førstehjælp; Kunne tænde et Bål ved brug af tændstikker; Kunne tænde et bål uden brug af tændstikker eller lighter; Kunne sy mærker på; Pakke sin sovepose; Kunne pakke sin rygsæk; Personlig hygiejne og orden; Kunne lave mad; Kunne tænde bål i alt slags vejr; Kunne klare sig uden elektroniske hjælpemidler; Skal selv kunne tage tøj på; Kunne rulle og binde sit eget tørklæde; At kunne bære sine egne ting (rygsæk); Kunne smøre en madpakke; Kunne lave en rejseplan; Kunne dække et fest bord; Kunne blande saftvand eller lign; Kunne fejl og vaske gulv; Kunne lave din egen refleksbrik; Kunne find mindst 3 ting i naturen, der kan bruges til føde; Kunne finde tørt brænde til optænding; Kunne Indkøbe de nødvendige varer til aftensmad og aflæg regnskab herfor; Vide hvordan man benytter personligt beskyttelsesudstyr; Vide hvordan man håndterer farlige kemikalier; Kunne behandle dyr ordentligt herunder, at dyrene skal sættes tilbage, hvor de blev fanget; Kende til og udføre god opførsel i naturen; Kende forskellige træer, blade og frø i naturen; Kunne passe gennem længere tid et eller flere dyr; Kunne tllså eller tillplant et bed med mindst 5 forskellige ting, og pas det, till du kan fremvise et resultat; Kunne få 5 forskellige ting til at gro I urtepotter eller altankasser; Kunne få en aflægger fra en stueplante eller en gren fra naturen til at slå rod; Kende til de mest brugte Knob; Kende til de mest brugte knuder; Kende til de mest brugte besnøringer; Kunne lave splejsning på forskellige reb; Kunne lave Pynteknob; Håndtering af tovværk.; Kunne lave en dyrefigur af slsaigarn; Kunne lave en abehånd; Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til simple pionerarbejde; Kunne lave simpelt kulsøarbejde; Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til Pionering og Storpionering projekter.; Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejre.; Kunne bygge en bivuak; Kunne lave et læhegn; Kende til rigtig løfteteknik; Kunne lave mad over bål; Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.); Madlavning på trangia; Kunne tilberede mad fra naturen; Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen.; Kende til hvilke fisk som kan spises; Kende til hvilke skaldyr som kan spises; Kende til hvilke frugter som kan spises; Kunne plukke, flå, partere en fugl, fisk eller større dyr; Vide hvordan man vasker op; Vide at der findes forskellige typer af bålbygning (til forskellige formål); Kunne tænde et bål under alle forhold.; Kunne spise udenfor; Kende til giftige planter; Kunne lave mad udenfor (i naturen); Kunne planlægge indkøb ud fra en mad ide; Kender til de fem grundsmage og ved, hvor de findes; Kunne lave mad ud fra en opskrift; Vide hvordan man kan tilberede råvarer på forskellige måder; Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken; Kan anvende trangia til at tilberede et måltid; Vide hvordan man stege, koge, bage og dampe mad på et trangia; Kunne anvende forskellige udendørs madlavningsmetoder (bål, grill, trangia, jordovn.); Kan lave simple retter på bål; Kunne lave primitiv mad over bål; Kender de almindeligste træsorters værdi som brænde; Kunne lave to forskellige retter uden brug af gryder; Kunne bage snobrød; Kunne lave dej til franskbrød, boller, sandkage el. lign. og bag det; Kunne lave en samling opskrifter på primitiv mad; Kunne lave te og kaffe; Kunne skrælle kartofler, gør grønsager i stand og tilberede dem; Kunne semafor; Kunne morse; Kunne sende og modtage nødsignaler; Kunne anvende og løse koder; Kunne anvende og løse hemmelige beskeder; Kunne anvende en morse plader; Huske en besked/kimsleg; Kende til afsender og modtager i kommunikation; Kunne kommunikere på forskellige måder (ord, billeder, fagter m.m.); Kende til forskellige kodekoncepter;</p>	

Kunne afkode beskeder; Kunne lave kodet beskeder; Kunne skabe sikkerhed ved ulykker; Kunne hente hjælp; Kunne behandle næseblod; Kunne behandle mindre sår; Kunne behandle større sår; Kunne behandle mindre skader; Kunne behandle forbrændinger; Vide hvad der skal gøres ved hedeslag/solstik; Kunne udfører HLR; Kunne anvende en hjertestarter; Kunne trøste andre; Kunne give psykiske førstehjælp; Kast med redningsreb; Vide hvad man skal gøre ved forgiftning; Kende til giftige planter; Kende til giftige kemikalier; Kende til giftige dyr; Kunne hente hjælp; Kan vurdere en tilskadekommen; Kan skabe frie luftveje; Kan ringe 1-1-2 og afgive de relevante oplysninger; Kender til ryg og nakkeskader og farligheden af disse; Kender og kan benytte RICE metoden; Kende og kunne anvende førstehjælpens fire hovedpunkter; Kende til førstehjælp ved vandet, redning, kunstigt åndedræt og have viden om underafkøling; Kunne førstehjælpen ved varme- og kuldepåvirkninger; Sikkerhed og førstehjælp ved kulilteforgiftning; Kunne behandler en mindre forbrænding og et snitsår; Håndtere græstørv rigtigt; Tilberede varm aftensmad; Kende til Lejrhygiejne og oprydning; Sikker brug af en kniv; Sikker brug af en økse; Sikker brug af en sav; Vide at der findes forskellige typer af bålbygning (til forskellige formål); Kunne tænde et bål under alle forhold; Kunne sove udenfor; Kunne lave et egnet madlavningsbål; Vide hvilket typer af træ som egner sig som brænde; Kunne pakke fællesudstyr til en lejr; Kunne skrælle kartofler på lejren; Kunne vaske op på lejren; Kunne holde orden i teltet; Kunne lave et lejr bål; Kunne samle kvas og pinde til et bål; Kunne holde almindelig telt- og lejrorden; Kunne pakke udrustning til teltlejr efter en huskeliste; Kunne passe græstørv på en weekend eller på lejr; Vide hvordan brænde skal opbevare på lejr; Kunne tænd bål ved hjælp af højst 5 tændstikker og uden brug af papir; Kunne lave en liste over det materiel, som skal bruge på en weekend; Kunne pakke tingene og materialer, til brug på en weekend, rigtigt; Kunne opbevare tingene og materialer rigtigt; Kunne lave en liste over, hvad der hører til jeres telt og vær med til at pakke det efter listen; Kunne gøre gryder i stand før og efter brug; Vide hvordan man kommer af med affald på lejr, Kende til spejderbevægelsen historie; Kende til spejderbevægelsen formål; Kende til spejderloven og spejderværdierne; Vide hvor duelighedsbeviser skal være på uniformer; Kende til de forskellige uniformer som spejder benytter; Kende til de forskellige mærker som spejder benytter; Kende til lokale og nationale lejrpladser; Kende til de forskellige spejdercentre i Danmark; Kunne arbejde med spejderloven; Kunne læse eller lytte til en historie om spejdere og dramatiser eller illustrer den; Kunne lave en plakat eller folder, der fortæller om, hvad I laver på jeres møder og ture; Kunne lave et spil, en leg, noget legetøj, en sang eller andet, der kan bruges i flokken; Kunne lave en plakat eller andet, der fortæller om BP's liv; Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter); Kunne arbejde med sine følelser; Kunne bruge kroppen, mimik og føles i en forestilling; Kunne bruge udklædning til at være en ny person/rolle; Kunne lave en maske af papir; Kunne opfører dukkespil med selvavede dukker; Kunne binde et flagknob og hejse flaget i en flagstang; Kende til sine rettigheder; Vide hvad børns rettigheder betyder for sin egen hverdag; Vide hvad kultur betyder lokalt, nationalt og globalt; Kende sin egen kultur (lokalt og nationalt); Vide hvad det betyder at have en identitet og retten dertil; Kunne fremstille en model af en bygning, torv el. bydel fra din egn; Kunne planlægge en travetur i omegnen, og gåturen med flokken; Kunne lave en model, der viser forskellige måder, hvorpå børn i andre lande bor; Kunne lave en kopi af noget fra en tidligere periode i Danmarks historie; Kunne lave en samling af forskellige flag, mærker, emblemer og symboler fra andre lande, og undersøge, hvad de betyder; Kunne bygge en hule; Vide hvordan man vedligeholder og sliber værktøj samt passer på det; Kunne bygge en bivuk; Kunne lave et læhegn; Kunne fremstille simple redskaber – fx eget spisegrej, kokoskop, stearinlys, fakkelt el. lign.; Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejr; Kunne lave smykker ud fra natur materialer; Kunne lave smykker ud fra metaller; Kunne lappe/vedligeholde en cykel; Lave en survival-kasse til personlig brug eller til patruljen; Lave en svedehytte; Lave egen fiskestang og fange fisk; Kan indbinde en bog (skolebog); Kan fremstille en simpel duplikator; Kan lave en "telefon" af to dåser og bevise at den virker; Kunne fremstille et simpelt kompas; Kunne fremstille et kalejdoskop; Kunne fremstille et periskop; Kunne fremstille en vandkikkert; Kunne anvende sav, hammer, skruetrækker, knivtang og hobbykniv; Kunne fremstille en brugbar ting til patruljelokalet (stol, bord og lign.); Kunne fremstille et brugbart stykke udendørs legetøj (f.eks. sæbekassebil); Kunne fremstille en drage, som skal kunne flyve i min 5 minutter; Kunne lave redskaber, beklædningsgenstande, smykker el .a. af

naturmaterialer; Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af perlevævning; Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af slentring; Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af slingring; Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af fletning; Kunne lave mindst 2 ting ved at bruge 2 forskellige ting ved hjælp af primitiv vævning; Kunne strikke f.eks. Legetøjsdyr, Tøj til dukke el. legetøjsdyr, En fingerdukke; Kunne lave et (lejr) forklæde, en (lejr) pude eller en (lejr) taske; Kunne lave mindst 3 slags julepynt; Kunne lave mindst 2 julegaver og pak dem pænt ind; Kunne lave egne julekort og pakkekort; Kunne lave en juledekoration; Kunne lave et solur, en regnmåler eller et andet »vejrinstrument«; Kunne svømme; Kunne sejle en båd; Kunne sejle en kano; Kunne kende sømærker; Kunne navigere; Vide, hvordan man rigger en enmandsjolle til og rigger den af; Kunne sejle en enmandsjolle; Kunne håndtere, at en jolle kæntrer; Kunne håndtere, at en kano kæntrer; Være bekendt med generelle baderåd og Det Danske Spejderkorps sikkerhedsregler for badning; Have kendskab til Det Danske Spejderkorps' sikkerhedsvejledning for kano og kajak; Kunne svømme 200 meter uden ophold på under 20 min.; Kan iføre sig redningsvest og kan svømme min 200 meter iført denne. (Prøven skal foregå i sø-, å- eller havvand.); Kan svømmet en distance på minimum 100 meter i åbent vand; Vide hvordan man sejler sikker gruppesejlads; Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med arbejde omkring et bål; Kunne forstå hvorfor der er regler i forbindelse med brug af en kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter; Kunne overholde sikkerhedsregler ved brug af kniv, økse, sav, bål og både/vandaktiviteter; Kunne bruge økse, sav, bål og både (mf.) på en korrekt og sikker måde; Kende til trafikregler og kunne bevæge sig til fods og på cykel i trafikken; Kende til sikkerhedsreglerne omkring telt, herunder afstande til f.eks. bål; Kunne anvende en redningsvest (tage på, og afprøve); Have kendskab til de grundlæggende færdselsregler til søs; Have kendskab til søsikkerhedsregler; Kan svømme min 50m med tøj på; Have kendskab til sikkerhed omkring brug af Stormkøkken; Have kendskab til fornuftig påklædning for sejlads; Kende til vind, vejr, strømforhold og vandtemperaturs betydning for sikker kanosejlads; Have viden om sikker færdsel i fjeld/vildmark; Kan forholde sig til sikkerhed og sikker udførelse af aktiviteter; Vide om kroppens de syv sanser og deres samspil; Kunne lave poster til et spejderløb; Kan udvælge og udvikle aktiviteter; Kan anvende simple projektværktøjer til idéudvikling, planlægning, gennemførelse og evaluering af et selvvalgt projekt;

Den sociale	
	
<p>At kunne samarbejde med andre; At have medmenneskelighed; At kunne deltage i et kammeratskab; Kunne deltage i arrangementer; At kunne trøste andre; Kunne optræde foran et publikum; Kunne lege samme med andre spejder; Kunne arbejde med sine følelser; Kunne tabe og vinde lege uden at blive sur; Kunne sove udenfor (i telt, bivuak, shelter); Kunne reflektere over egen og andres opførsel/indsats; At kunne hjælpe andre uden af få noget igen; At kunne bede andre om hjælp; At turde have en mening; Kunne snakke med andre som har en anden kultur, eller mening end sig selv; Have forståelse for egne og andres reaktioner; Kunne møde andre positivt og anerkendende; Kan forholde sig til nytten / udbyttet af at en metode til løsning af opgave; Kunne behovsudsættelse; Have respekt for de andre spejdere og lytte, når andre snakker; Har respekt for andre; Kunne sidde stille; Førstehjælp; Kunne lave mad; Kunne planlægge en patruljetur; Kunne lave en rejseplan; Kunne melde til og fra i patruljer; Kunne gå i patruljer på små simple løb; Kende til gruppens andre grene; Kan gå i patruljer på længere løb; Kunne dække et fest bord; Kunne modtage en kort besked og give den videre til en anden spejder; Kunne tegne skriv eller fortæl om hvilke sunde ting, man kan spise; Kunne anvende rafter og snor (besnøringer) til Pionering og Storpionering projekter.; Kunne anvende kulsø til opbygning af en lejre.; Kunne bygge en bivuak; Kunne lave et læhegn; Kunne lave mad over bål; Kunne tilberede mad på forskellige måder (koge, stege, bage, grille m.m.); Madlavning på trangia; Kunne tilberede mad fra naturen; Kunne lave et måltid af spiselige planter fra naturen; Kunne plukke, flå, partere en fugl, fisk eller større dyr; Kunne spise udenfor; Kunne lave mad udenfor (i naturen); Kunne planlægge indkøb ud fra en mad ide; Kunne anvende forskellige udendørs madlavningsmetoder (bål, grill, trangia, jordovn.); Kunne finde materiale og deltage i oprydning og opvask efter aktivitet sammen med ledere; Kan lave simple retter på bål; Kunne lave primitiv mad over bål; Kunne lave to forskellige retter uden brug af gryder; Kunne bage snobrød; Kunne lave dej til franskbrød, boller, sandkage el. lign. og bag det; Huske en besked/kimsleg; Kunne tage stilling til reklamens målgruppe, budskab og brug af medier, samt hvad det betyder, at spejdergruppen er afsender; Kunne interview en spejder og optage det; Kunne lave en lejreavis (en dag); Kunne skabe sikkerhed ved ulykker; Kunne udfører HLR; Kunne anvende en hjertestarter; Kunne trøste andre; Kunne give psykiske førstehjælp; Kunne slå et telt og nedtagning det igen; Kunne indrette en bålplads; Kunne lave et køkkenbord; Kunne lave et spisebord; Kunne indrette en huggeplads på en lejr; Tilberede varm aftensmad; Kende til Lejrhygiejne og oprydning; Kunne lave en lejr med beskyttelse mod vejr og vind; Kunne bygge en bivuak; Kunne lave et læhegn; Kunne fjerne alle spor efter en lejr; Kunne pakke fællesudstyr til en lejre; Kunne hejse flag på lejren; Kunne holde orden i teltet; Kunne holde almindelig telt- og lejrorden; Kunne pakke udrustning til teltlejr efter en huskeliste; Kunne lave en liste over det materiel, som skal bruge på en weekend; Kunne pakke tingene og materialer, til brug på en weekend, rigtigt; Kunne opbevare tingene og materialer rigtigt; Kunne lave en liste over, hvad der hører til jeres telt og vær med til at pakke det efter listen; Kende til spejderloven og spejderværdierne; Kunne arbejde med spejderloven; Kunne læse eller lytte til en historie om spejdere og dramatiser eller illustrer den; Kunne lave en plakat eller folder, der fortæller om, hvad I laver på jeres møder og ture; Kunne lave et spil, en leg, noget legetøj, en sang eller andet, der kan bruges i flokken; Kunne lave en plakat eller andet, der fortæller om BP's liv; Prøve forskellige måder at kommunikere på (ord, billeder, fagter); Kunne lave en forestilling sammen med andre; Vide om forskellige typer af artisteri; Kunne spille med i et skuespil; Kunne opføre dukkespil med selvavede dukker; Kunne lære andre en ny sang; Kunne spille i et rytmeorkester med selvavede rytmeinstrumenter; Kende til sine rettigheder, Vide hvad børns rettigheder betyder for sin egen hverdag, Vide hvad kultur betyder lokalt; nationalt og globalt, Kende sin egen kultur (lokalt og nationalt); Kunne opsætte regler for opførsel i en gruppe; Kan forstå mekanismerne bag konflikter og konflikthåndtering; Vide hvad det betyder at have en identitet og retten dertil; Kunne fortælle hvordan</p>	

man holder jul i et andet land; Kunne lave en scrapbog om en seværdighed på din egn; Kunne lave en folder, plakat eller brochure, der fortæller om det sted, hvor de bor; Kunne lave en turistplakat for Danmark; Kunne lave et arrangement for jeres kammerater, hvor I fortæller dem om et andet land; Kunne servere måltid, der er typisk for et andet land; Kende til oplysninger om en eller flere internationale organisationer der driver hjælpearbejde for nødstedte mennesker; Kunne sejle en båd; Kunne sejle en kano; Kunne arbejde i en patrulje; Kende til redskaber i konflikthåndtering; Kunne lave poster til et spejderløb; PL og PA kan modtage beskeder og give dem videre til patruljen; Kan fordele opgaver imellem spejderne i patruljen

Bilag 6: Øvelser i fællesskab

Øvelse 1: Fællesskab i fotos

Øvelse 2: Rokade-ballade

Øvelse 3: Fortæl en tegning

Øvelse 4: Hjernestarter

Øvelse 5: En hule med historie

Øvelse 6: Ø-hop

Øvelse 7: Et stort net

Øvelse 8: Et rart minde

Disse øvelser er "lånt" fra <https://skole.redbarnet.dk/materialer/sammen-i-klassen>

Bilag 6.1: Øvelse 1: Fællesskab i fotos

I denne øvelse skal vi gennem en fotocollage arbejde med temaer som fællesskab, samhørighed og samarbejde.

Øvelsesvejledning – sådan gør vi:

1. Om lidt skal vi blive klogere på, hvad ordet “fællesskab” betyder.
2. Først skal I inddeles i patruljer af cirka fire personer.
3. Derefter skal I lave en fotocollage, der skal indramme, hvad I synes fællesskab er. I kan både vælge at tage jeres egne billeder, tegne på en planche og udklippe billeder og ord fra dagblade eller aviser.
4. Det er vigtigt, at I taler sammen i patruljen, mens I laver jeres fotocollage. Tal om de ord, tegninger og billeder, I bruger.
5. Når alle patruljer har lavet deres fotocollager, præsenterer hver patrulje deres collage og forklarer, hvorfor den ser ud, som den gør.
6. Til slut samler vi op i fællesskab med afsæt i de spørgsmål, som står nedenfor.

Vi taler i fællesskab om:

- Hvad havde jeres færdige fotocollager til fælles?
- Hvorfor kan det være svært eller nemt at definere, hvad fællesskab er?
- Hvordan opleves det at skulle tale om et emne uden at bruge ord til at beskrive det?

Bilag 6. 2: Øvelse 2: Rokade-ballade

I denne øvelse skal vi lave en aktivitet, der har fokus på samarbejde og fællesskab, og som også har et element af spænding.

Øvelsesvejledning – sådan gør vi:

1. Om lidt skal vi sammen lave en øvelse kaldet 'rokade-ballade'. Først bliver I inddelt i sjak af tre, og så skal hver sjak danne et hus med et menneske i.
2. Et hus dannes ved, at to fra sjaket placerer sig overfor hinanden med armene over hovedet og håndfladerne mod hinanden. Den tredje stiller sig 'inden i' huset. Sørg nu for at jeres sjak (husene) danner en stor rundkreds.
3. Så stiller jeg mig ind i midten af rummet og siger et af tre følgende ord: 'hus', 'menneske' eller 'rokade'. Hvis der bliver sagt 'hus', skal alle dem, der er huse, finde et nyt sted at stå og danne hus med en ny makker. Hvis der bliver sagt 'menneske', skal alle dem, der er mennesker, finde et nyt hus at stå i. Hvis der bliver sagt 'rokade', skal alle finde et nyt sted at stå.
4. Mens der bliver flyttet pladser, skal personen i midten også forsøge at finde en ny plads. Den, som ikke får fundet en ny plads, skal være den nye person i midten, som får lov at vælge mellem at sige 'hus', 'menneske' eller 'rokade'.
5. Til sidst samler vi op på, hvordan øvelsen var ud fra spørgsmålene i det nedstående afsnit.

Vi taler i fællesskab om:

- Hvad krævede øvelsen af samarbejde?
- Hvordan var det at være i jeres forskellige roller?
- Hvordan føles det at skulle indgå i en øvelse, hvor I skulle tænke hurtigt i hver jeres roller?

Bilag 6.3: Øvelse 3: Fortæl en tegning

I denne øvelse skal vi træne vores evne til at samarbejde og skabe fokus.

Øvelsesvejledning – sådan gør vi:

1. Om lidt skal vi alle rejse os op og fordele os på to rækker overfor hinanden.
2. Derefter skal I gå sammen i makkerpar med personen, som står overfor jer på den modsatte række.
3. Alle jer på den ene række får en tegning udleveret af mig, som I ikke må vise til jeres makker.
4. Alle jer på den modsatte række, får udleveret et blankt stykke papir og en blyant.
5. Nu skal den af jer med tegningen fortælle den af jer med det blanke stykke papir, hvordan tegningen ser ud, hvorefter makkeren skal forsøge at tegne, hvad de bliver fortalt.
6. Det er en god ide at fortælle om tegningen i brudstykker og fokusere på en bid ad gangen.
7. Til slut samler vi op i fællesskab og taler om spørgsmålene i det nedstående afsnit.

Vi taler i fællesskab om:

- Hvad har I lært om samarbejde fra øvelsen?
- Hvordan var det at skulle tegne og have tillid til, at der blev fortalt de rigtige ting?
- Hvordan var det at skulle forklare tegningen og have tillid til, at der blev tegnet de rigtige ting?

Bilag 5.4: Øvelse 4: Hjernestarter – tænk, tal, del:

Hjernestarter nr. 1)

Hvilke lege er sjove at lege, hvor man kan være mange sammen til spejder?

Tænk først alene over det i 30 sekunder, tal dernæst med din sidemakker i 60 sekunder, og del det herefter i fællesskab i grenen.

Hjernestarter nr. 2)

Hvorfor tror I, det er vigtigt, at alle i grenen føler sig velkomne til at være med i lege og aktiviteter på mødet?

Tænk først alene over det i 30 sekunder, tal dernæst med din sidemakker i 60 sekunder, og del det herefter i fællesskab i grenen.

Bilag 6.5: Øvelse 5: En hule med historie

Denne øvelse går ud på at lave huler sammen.

Øvelsesvejledning – sådan gør vi:

1. Om lidt skal vi forsøge at finde gode hulesteder. Det kan være udenfor, tæt på et krat eller måske indendørs et sted, hvor der er ting at sidde under (fx i et patruljelokale)
2. Først deler jeg jer ud i mindre patruljer, og så skal I sammen bestemme, hvordan jeres hule skal se ud. I kan vælge, at hulen skal have et tema (fx en trolde-by, Star Wars-by eller noget tredje).
3. Derefter skal I bygge hulen og udsmykke den med det, I lige kan finde i nærheden.
4. Når I har bygget hulerne færdige, skal I finde på historier om, hvem der har boet i hulerne indtil nu. I kan også lave et skilt, der kan hænge ude foran hulen.
5. Til slut besøger vi alle de forskellige huler og taler om, hvordan det var at bygge hulerne ud fra spørgsmålene i den nedenstående tekst.

Vi taler i fællesskab om:

- Hvordan var det at bygge hule sammen og finde på en historie til hulen?
- Hvordan blev I enige om de beslutninger, I skulle tage i forhold til hulen?

Bilag 6.6: Øvelse 6: Ø-hop

I denne øvelse skal vi træne at hjælpe hinanden til at stå sammen.

Øvelsesvejledning – sådan gør vi:

1. Om lidt skal I hoppe mellem øer. Først skal vi i fællesskab sprede hulahopringe ud på hele gulvet. Der skal cirka være én hulahopring til alle.
2. Derefter skal I fordele jer ud på hulahopringene. Vi skal lege at hulahopringene er små øer, og at gulvet er havet.
3. Når jeg siger 'flyt ø', skal alle flytte sig til en ny ø. Det gælder om at hjælpe hinanden med at finde en ø, så ingen skal i havet, og alle finder en plads.
4. Derefter tager jeg to hulahopringe væk, og så skal I igen flytte ø, når jeg siger til.
5. Vi tager et par runder, hvor jeg fjerner flere og flere hulahopringe. Husk at hjælpe hinanden, så ingen lander i vandet.
6. Til slut taler vi om, hvordan det var at lege legen ud fra spørgsmålene i den nedstående tekst.

Vi taler i fællesskab om:

- Hvordan var det, da der blev færre øer, man kunne hoppe til?
- Hvordan kunne I hjælpe hinanden?

Bilag 6.7: Øvelse 7: Et stort net

Med denne leg skal vi opdage, hvordan vi er forbundne, og hver især spiller en vigtig rolle i fællesskabet.

Øvelsesvejledning – sådan gør vi:

1. Først sætter vi os alle på gulvet i en stor cirkel. Jeg starter med at holde et garnnøgle, og så fortæller jeg noget om mig selv (fx noget jeg er god til, eller noget jeg godt kan lide).
2. Derefter ruller jeg garnnøglet hen til en anden, mens jeg holder fast i snorens ende. Den, som har fået garnnøglet, siger så noget om sig selv, holder fast i sin del af snoren og ruller så garnnøglet over til en ny i cirklen.
3. Når alle har haft garnnøglet, er der blevet skabt et stort net, som går på kryds og tværs.
4. Derefter rejser vi os alle op på samme tid, mens vi holder fast på vores del af snoren. Nu har vi skabt et net, som vi alle har en plads i. Nettet er ligesom et fællesskab, hvor alle også spiller en vigtig rolle.
5. Til slut samler vi garnnøglet sammen og taler om legen med afsæt i de spørgsmål, som står i det nedstående afsnit.

Vi taler i fællesskab om:

- Hvad syntes I om legen?
- Lærte I noget nyt om hinanden?
- Hvordan følte det, da der var nogen, der gav slip på garnet? Hvad skete der med nettet?
- Hvad synes I, at man kan lære gennem legen?

Bilag 6.8: Øvelse 8: Et rart minde

I denne øvelse er det blevet tid til at vende blikket indad og få ro.

Øvelsesvejledning – sådan gør vi:

1. Om lidt skal I hver for sig tænke på et rart minde med en vigtig person i jeres liv. Først skal I sætte jer godt til rette på jeres plads. I må gerne lukke jeres øjne, hvis I har lyst. Der skal være helt stille.
2. Dernæst vil jeg læse det stykke tekst op, som står på den nedstående afsnit. Mens jeg læser, skal I tænke på en person, som I har et rart minde med.
3. Når I har siddet og tænkt lidt, vil jeg komme rundt og dele papir og farveblyanter ud til jer alle. Der skal fortsat være helt stille.
4. Derefter skal I tegne, eller skrive om den person eller situation, som I har tænkt på.
5. Efterfølgende gennemgår vi, hvad I hver især har tegnet eller skrevet.
6. Til slut taler vi fælles om, hvordan I synes det var at lave øvelsen.

Oplæsning – et rart minde:

Nu må du gerne lukke dine øjne, hvis du har lyst. Hvis ikke du har lyst til at lukke dine øjne, kan du også vælge at se ned i gulvet eller bordet foran dig. Læg nu mærke til hele din krop. Sidder du godt? Du kan eventuelt bevæge dig lidt, så du kan finde en måde at sidde på, som er rar for dig. Tænk nu på en af de vigtige personer, som du har i dit liv. Se om du kan komme i tanke om en gang, hvor du var sammen med denne person, og du bare følte dig godt tilpas, varm, glad og tryk. Tag dig god tid. Prøv at se, om du kan mærke den stemning, der var. Kan du huske, hvor I var henne, hvad I lavede, hvordan der så ud? Sid og tænk på denne situation i et par minutter.

Vi taler i fællesskab om:

- Hvordan følte det at tænke tilbage på en god og tryk situation? Hvad lagde I mærke til?
- Hvordan var det at tegne jeres minde?

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