

# Inspirationskatalog til anvendelse af materialet i forskellig skala

## Intro

Dette dokument indeholder en række forskellige bud på, hvordan materialet fra aktiviteten “Eksperimentarium - udvikling af den gode spejdergruppe” kan anvendes. Tanken er, at det kan danne udgangspunkt for mange gode diskussioner og refleksioner, uanset om det handler om et enkelt punkt på dagsordenen til et ledermøde i en gruppe, eller en hel temadag med i distriktet med mange deltagende grupper. Du kan bruge et af disse bud, eller blot lade dig inspirere og udvikle din egen måde.

God fornøjelse!

# 1. Drøftelse til ledermøde/distriktsmøde med inspiration fra spillet

Alle aktiviteter i spillet er lavet sådan, at de indeholder gode og meningsfulde spørgsmål, som kan danne udgangspunkt for relevante drøftelser i enhver spejdergruppe. Disse kan let tilpasses, så de er relevante i distriktssammenhæng. Man kan tage en enkelt udvalgt aktivitet og diskutere refleksionsspørgsmålene, evt. selv udarbejde et par supplerende spørgsmål. Man kan også få inspiration ved at læse bedømmelsesparametrene, som også indeholder gode pointer og overvejelser.

Drøftelsen kan organiseres som en klassisk diskussion, eller kan varieres som man synes. Fx kan man lave workshops, hvor deltagerne udvikler og sparrer om fx en ny strategi for deres forældrekontakt, en trivselsmåling, et årshjul, osv. Eller man kan lave et overordnet tema, som indeholder refleksioner fra flere forskellige aktiviteter. Se yderligere inspiration og pluk løs i nedenstående beskrivelser af temadage.

## 2. Spil spillet en aften

Spillet er berammet til at tage 3 timer i alt, inklusive intro i starten og pointoptælling til sidst. Der er en tidsplan for et sådant forløb i dokumentet "Startpakke til grupperne". På denne måde er det muligt at spille spillet i sin oprindelige form med deltagelse af distriktets grupper.

Det skal overvejes, om spillerne skal være i deres "rigtige" spejdergrupper eller blandes tilfældigt ud fra de fremmødte. Det første har den klare fordel, at grupperne rent faktisk gør disse overvejelser sammen med hinanden og med udgangspunkt i dem selv. En udfordring kan være, at grupperne måske vil have ret forskellig størrelse/antal fremmødte, hvilket både kan give manglende dynamik i diskussionerne og give meget ulige vilkår for at vinde.

Det vil være muligt at korte spillet ned ved at køre med færre faser, men 4 er nok minimum. Det kræver 2-3 faser før spillerne rigtig fanger det, og derefter er det godt hvis der er mulighed for at nå at opleve lidt flow, før det hele er slut. Det er ikke tilrådeligt at afkorte faserne, så de varer kortere tid, da det vil kræve afkortning af selve aktiviteterne også (med færre/ simplere spørgsmål) - hvilket er et ret stort arbejde. Det kan være en fordel at tilpasse pointene en smule, hvis man laver færre faser, så der gives samlet set lidt færre point. Det kan regnearket "Aktivitetsoversigt" anvendes til. Det vigtige hensyn her er, at det samlede antal trivselspoint går næsten i 0 (hvilket det gør i den nuværende pointfordeling). Man kan selvfølgelig vælge ikke at ændre pointene, men det kan give en skæv fordeling, hvis man skærer i antal faser eller aktiviteter.

Hvis det er muligt rent tidsmæssigt, kan det være en god ide at indlægge lidt tid til opsamling, hvor deltageres erfaringer og udbytte af spillet kan grundfæste sig. Der kan være flere måder at gøre dette på. Fx kan hver gruppe opfordres til at skrive tre vigtige ting, som de har lært, og tre ting, som de vil gå hjem og arbejde med i gruppen. Disse kan evt. deles i plenum med de andre grupper.

### 3. Temadag med spillet

Er der en hel temadag til rådighed, er der gode muligheder for at bruge spillet som ramme og udgangspunkt for en masse gode diskussioner. Herunder er der to forslag til tidsplaner, lige til at bruge. Den væsentlige forskel på de to modeller er, at i den ene starter man med at køre spillet igennem og bruger det derefter som udgangspunkt for diskussioner/ workshops, mens i den anden trækker man spillet ud ved at stoppe op i hvert faseskift og lave nogle betragtninger, ud fra udviklingen i spillet.

#### **Temadag 1: Spil + diskussioner/ workshops**

Kl. 9.00-9.15: Velkomst og morgenmad

Kl. 9.15-12.15: Spil spillet - se tidsplan i "Startpakke for grupperne"

Kl. 12.15-13.00: Frokost

Kl. 13.00-14.00: Temadrøftelse/ workshop 1

Kl. 14.00-14.30: Eftermiddagskaffe

Kl. 14.30-15.30: Temadrøftelse/ workshop 2

Kl. 15.30-15.45: Farvel og tak for i dag

Ideer til temadrøftelser/ workshops kan tage udgangspunkt i spillets aktiviteter, hvoraf mange sagtens kan give anledning til en hel times diskussion. Man kan også bruge mere overordnede temaer, som kan trække på flere af aktiviteterne på tværs. Her er det oplagt at bruge spillets pointkategorier: Organisering af gruppen, Kvalitet i spejderarbejdet, Tilgængelighed for nye, samt Trivsel. Eller se beskrivelserne under "Temadag 2" nedenfor - der er 5 bud på refleksionstemaer kaldet "tænksomme timeouts".

Det kan overvejes, om der alene skal foregå diskussioner af temaerne, eller om de skal have karakter af en workshop, hvor deltagerne udarbejder materiale til at tage med hjem, fx et konkret onboardingforløb for nye ledere, eller hvad man nu ønsker at have fokus på.

#### **Temadag 2: Spil med indlagte overvejelser**

Kl. 9.00-9.15: Velkomst og morgenmad

Kl. 9.15-9.30: Fælles intro til spillet

Kl. 9.30-9.50: Opstart i spejdergrupperne og klargøring til første fase

Kl. 9.50-10.20: Fase 1

Kl. 10.20-10.40: "Tænksomt timeout 1" i de grønne centre. Tema: Roller og trivsel

Kl. 10.40-11.05: Fase 2

Kl. 11.05-11.25: "Tænksomt timeout 2" i de grønne centre. Tema: God forældrekontakt

Kl. 11.25-11.50: Fase 3

Kl. 11.50-12.10: "Tænksomt timeout 3" i de grønne centre. Tema: Medlemsanalysen

Kl. 12.10-13.00: Frokost

Kl. 13.00-13.25: Fase 4

Kl. 13.25-13.45: "Tænksomt timeout 4" i de grønne centre. Tema: Ledere  
Kl. 13.45-14.15: Eftermiddagskaffe  
Kl. 14.15-14.40: Fase 5 (sidste fase!)  
Kl. 14.40-15.00: "Tænksomt timeout 5" i de grønne centre. Tema: Lokalt kraftcenter  
Kl. 15.00-15.15: Pause hvor der opgøres points og alle samles  
Kl. 15.15-15.30: Kåring af vindergruppe, samt farvel og tak for i dag

For hvert faseskift afholdes "Tænksomt timeout" på 20 min. i de grønne centre. Hver runde har sit tema, som er tilpasset sådan, at de kommer *efter* de aktiviteter, som handler om temaet. Eftersom aktiviteterne ikke lukker i spillet, og der generelt er flere aktiviteter end man kan nå, er der dog ingen garanti for at alle har været igennem netop disse overvejelser. Men temaerne er også udvalgt, fordi de tilsammen udgør centrale overvejelser for den gode spejdergruppe, og denne logik er prioriteret højest.

Hvis der er en garvet facilitator i hvert grønt center, er det også muligt at køre uden at have et foruddefineret tema for hver tænksomt timeout, men i stedet lave en form for opsamling og fælles refleksion på baggrund af de afrapporteringer, som grupperne er kommet med i løbet af fasen. Det kræver nok lidt en sikker hånd, men kunne være meget inspirerende.

Organiseringen af det "tænksomme timeout" afhænger af antallet af deltagere og af staben på de grønne centres erfaringer og lyster til at træde frem og styre en kort proces med ganske mange mennesker. Det skal nemlig gerne være en samlet begivenhed i det grønne center, dvs. ikke blot gennemføres med repræsentanter for grupperne. Man kan selv lægge op til temaet med et par stikord eller spørgsmål, og derefter invitere til videndeling fra grupperne ift deres drøftelser fra den overståede fase.

Her kommer lidt uddybning af hvert "tænksomt timeout" tema:

### **1. Roller og trivsel**

Trivsel for gruppens ledere hænger tæt sammen med, hvad de bruger deres tid som frivillige i gruppen på. Hvordan kan man arbejde med at finde ud af, om rollerne i gruppen dels er rigtigt *defineret* og dels rigtigt *fordelt*? Trivselsmålingen er et bud, og opfølges gerne af ledersamtaler med hver enkelt leder om deres ønsker. Denne tilgang kræver også, at man er klar til at droppe arrangementer og traditioner, som ingen melder sig til at gøre. Også selv om det måske er noget man plejer at gøre, eller noget man tjener godt med penge på! Kan der være en anden måde?

### **2. God forældrekontakt**

Find inspiration i aktiviteten om god forældrekontakt, både i refleksionsspørgsmålene og under bedømmelsesparametrene. Denne aktivitet er central for den gode gruppe, fordi forældrene er så vigtige både som rekrutteringsgrundlag og som hjælpende hænder. Men det kræver at man kan tænke kreativt ift hvordan de *får indsigt i spejderarbejdet* og hvordan de *inviteres ind*.

### **3. Medlemsanalysen**

Med et konkret datagrundlag kan man få gode indsigter i, hvordan det går i gruppen, og hvad man med fordel kan være opmærksom på. Grupperapporterne er tilgængelige for alle grupper i landet, så alle kan kigge på deres egne tal, når de kommer hjem! Men det kræver lidt øvelse at læse de forskellige grafer på en meningsgivende måde. Hvad kan man se, og hvordan kigger man efter det?

### **4. Lokalt kraftcenter - synlighed og engagement**

Find inspiration i aktiviteten “Engagement i lokalsamfundet - lokalt kraftcenter”, både i refleksionsspørgsmålene og under bedømmelsesparametrene. Denne aktivitet er central for den gode gruppe, fordi vi som spejdere stræber efter at være en del af noget større, samt være noget for andre end os selv. Det tilføjer grundlæggende meningsfuldhed til spejderarbejdet. Men det kræver at gruppen finder sin egen måde at realisere det på, for ellers kan man ende med at hænge fast i klicheer om at bage snobrød på torvet eller stå for en bod til byfesten. Her må gruppen spørge sig selv: Hvad er det, vi vil være kendt for? Og hvordan bliver vi det?

### **5. Sparring og videndeling**

Det er fantastisk at være og føle sig virkelig god til og erfaren med de forskellige opgaver i gruppen, men måske kan det også af og til gøre, at man glemmer at tage nye inputs ind eller dele ud af den gode viden, man sidder inde med. Det kan både være internt i gruppen (som i aktiviteten “den bedste næste”) og eksternt (som i aktiviteten “sparring med nabogruppen”). Hvordan kan man sørge for god videndeling i gruppen, så ingen bliver uundværlige eller gror fast i den samme rolle? Og hvordan kan man brede dette ud, så man også søger og giver inspiration til andre spejdergrupper omkring sig? Skal distriktet være med til at facilitere noget?