

Velkommen til eksperimentariet

Hvem kan skabe den bedste spejdergruppe og skaffe flest frivillige?

Indholdsfortegnelse

1. Formålet: Endnu bedre spejdergrupper.....	1
2. Sådan vinder I eksperimentariet.....	2
2.1. Vindertips til starten af spillet.....	2
3. Jeres spejdergruppe i eksperimentariet.....	2
3.1. Roller i grupperne.....	2
4. Eksperimentariets forløb.....	3
4.1. Tidsplan for eksperimentariet.....	3
4.2. Rekrutter frivillige for at vinde.....	3
4.3. Hav styr på trivslen blandt jeres frivillige - ellers mister I dem.....	4
4.4. Aktiviteter I skal løse for at få point.....	4
4.5. Forstyrrelser ved faseskiftet.....	4
4.6. Kurser, I skal have gennemført for at kunne løse visse aktiviteter.....	5
4.7. Pointsystemet i flere detaljer.....	5
4.8. Få hjælp af en udviklingskonsulent.....	5

1. Formålet: Endnu bedre spejdergrupper

Med eksperimentariet sætter vi fokus på elementerne i en velfungerende spejdergruppe. Fungerer gruppen godt, er det nemmere at rekruttere ledere, bestyrelsesmedlemmer og fastholde spejderne i længere tid. Det vil desuden være lettere at fastholde og motivere lederne og gøre det enkelt at træde ind i gruppen - både som frivillig og som spejder. Alt dette kan give overskud og mulighed for gruppens vækst.

Igennem eksperimentariet skal I løse en række aktiviteter og forholde jer til forskellige spørgsmål, dilemmaer og praktiske opgaver. De er designet til i høj grad at kunne overføres direkte til jeres egne spejdergrupper derhjemme, og dermed hjælpe jer med at blive en endnu bedre spejdergruppe, end I er i forvejen.

1.1. Brug materialet, når I kommer hjem

Alt materialet vil blive gjort tilgængeligt efter Landstræf, så I kan gentage eksperimentariet eller bruge dele af det i jeres egen gruppe eller i distriktet. Spørgsmål om eksperimentariet kan rettes til vækst@kfumspejderne.dk.

2. Sådan vinder I eksperimentariet

Det er meget simpelt: I skal have flest frivillige kl. 12:15. I får frivillige ved at løse *aktiviteter*, der giver jer point inden for hhv. *kvalitet*, *organisering* og *tilgængelighed*. De point konverteres løbende til *frivillige*. Men husk at sørge for, at jeres frivillige har det godt ved at samle *trivselspoint*, da I ellers også mister frivillige undervejs. Husk løbende at holde øje med, hvor mange point I har i hver kategori, så I kan lægge jeres vinderstrategi ud fra det. Hvordan I gør alt det, er forklaret nærmere i de følgende afsnit.

2.1. Vindertips til starten af spillet

Når I samles i gruppen, så kommer I godt fra start ved følgende:

- a) Præsenter jer kort for hinanden.
- b) Fordel rollerne i jeres gruppe (se afsnit 3.1. Roller i grupperne).
- c) Bestyrelsesformanden bør sætte sig ind i pointsystemet (se afsnit 4.2, 4.3 og 4.7).
- d) Skab overblik over de aktiviteter, I kan løse i fase 1.
Vær obs på, at der findes en aktivitet, som giver jer point for at lave en plan.
- e) Begynd at løse aktiviteter, så I kan få point og frivillige.
Husk at få trivselspoint inden første faseskifte, så I kan beholde jeres første frivillige.

3. Jeres spejdergruppe i eksperimentariet

I er sammensat i spejdergrupper af ca. 10 personer. Jeres gruppe er placeret et sted på danmarkskortet og er tilknyttet et af De grønne centre. Hver gang I har løst en opgave, skal I henvende jer til centret med jeres svar for at få tildelt point af centerstaben.

3.1. Roller i grupperne

Som enhver anden spejdergruppe skal I besætte en række roller. I bestemmer selv, hvordan I vil organisere jer, og hvordan I fordeler rollerne mellem jer. Rollerne benyttes igennem eksperimentariet ved f.eks. opgaveløsning og pointtildeling.

I skal som minimum besætte følgende roller:

- En gruppeleder
- En bestyrelsesformand
- Et bestyrelsesmedlem
- En kasserer
- Alle andre er enhedsledere - sæt gerne enhed på

I fordeler rollerne mellem jer ved spillets start. Hvis I vil, kan I give rollerne lidt karakter, altså tænke lidt over, hvem denne gruppeleder er, og hvordan vedkommende tænker. Det kan måske gøre spillet sjovere for jer, men det er ikke nødvendigt for at få det til at fungere.

4. Eksperimentariets forløb

Eksperimentariet består af **fem faser**, der hver varer 25 minutter. Hver fase starter således:

1. Faseskiftet annonceres og ved faseovergangen sker følgende
 - a. *Point og frivillige* opgøres ved De grønne centre sammen med gruppens bestyrelsesformand:
 - i. Der skal betales *trivselspoint* for nuværende *frivillige*
 - ii. Der *rekrutteres nye frivillige*
 - b. Der kommer en *forstyrrelse*, som I skal forholde jer til
 - c. Der udleveres nye *aktiviteter* ved det grønne center, som I kan løse i gruppen (udleveres til bestyrelsesformanden ved pointopgørelsen)
2. I kan løse aktiviteter løbende - også henover et faseskift
 - a. Når en aktivitet er løst, så gå til jeres grønne center for at få point for den

Mens faseskiftet pågår (evaluering af point og udlevering af nye opgaver + forstyrrelse) er det ikke muligt at få point for aktiviteter. Desuden skal I være opmærksomme på, at I i første fase starter direkte med at løse aktiviteter.

4.1. Tidsplan for eksperimentariet

KL. 9:30: Fælles introduktion til eksperimentariet

KL. 9:45: Opstart i spejdergrupperne og klargøring til første fase

KL. 10:05: Fase 1 starter

KL. 10:35: Fase 2 starter (se nærmere om faseskiftet herover)

KL. 11:00: Fase 3 starter

KL. 11:25: Fase 4 starter

KL. 11:50: Fase 5 (sidste fase!) starter

KL. 12:15: Fase 5 slutter; Alle aktiviteter skal være færdige, så point kan opgøres

KL. 12:30: Eksperimentariet er slut

KL. 12:45: Afslutning på Landstræf og kåring af vinderne af eksperimentariet

KL. 13:15: Frokost

4.2. Rekrutter frivillige for at vinde

Alle grupper starter med at have 10 frivillige. Det er muligt at få i alt 125 frivillige i eksperimentariet.

Ved faseskift rekrutteres der frivillige for hvert 10. point en gruppe har i en af de tre kategorier: *kvalitet*, *organisering* og *tilgængelighed*. Pointene kan ikke blandes på tværs af kategorier. Ubenyttede point (altså dem, der evt. er til rest, når I har rekrutteret) forbliver i puljen til næste faseskift. Husk, at den gruppe, der ved eksperimentariets afslutning har flest frivillige, vinder!

Eksempel: I har 25 kvalitetspoint, 19 organiseringspoint og 11 tilgængelighedspoint ved et faseskifte. Der kan rekrutteres i alt 4 frivillige for de 20 kvalitetspoint, 10 organiseringspoint og 10 tilgængelighedspoint. De resterende 5 kvalitetspoint, 9 organiseringspoint og 1 tilgængelighedspoint forbliver i puljen til næste faseskift.

4.3. Hav styr på trivslen blandt jeres frivillige – ellers mister I dem

For hver *frivillig* en gruppe har, skal der ved et faseskift betales ét *trivselspoint*. Kan gruppen ikke det, mister gruppen det antal *frivillige*, som de mangler *trivselspoint* til. Ubrugte *trivselspoint* forbliver i puljen til næste runde. Der betales altid *trivselspoint*, før der *rekrutteres nye frivillige*. I skal altså således først betale *trivselspoint* for nye frivillige ved næste faseskift.

Eksempel 1: I har 10 frivillige. I skal derfor betale 10 trivselspoint. I har dog kun 8 trivselspoint. Derfor skal I betale de 8 trivselspoint og mister 2 frivillige.

Eksempel 2: I har 7 frivillige og 11 trivselspoint. I betaler derfor 7 trivselspoint har således 4 point tilbage i puljen til næste fase.

Bemærk at I ved faseskiftet betaler *trivselspoint* for de frivillige I havde, da fasen startede. De *frivillige* I får efter en fase skal således ikke dækkes af *trivselspoint* før næste fase.

4.4. Aktiviteter I skal løse for at få point

Som gruppe skal I løbende løse en række *aktiviteter* for at få point til at kunne *rekruttere flere frivillige*. Ved hvert faseskift låses nye aktiviteter op, men I kan løse dem uafhængigt af, hvornår en fase starter og slutter. Sørg derfor for altid at have gang i at løse aktiviteter. Så snart en aktivitet er låst op, kan I løse den i alle de efterfølgende faser. Alle aktiviteterne er valgfrie at løse, men nogle af dem kan give jer bestemte fordele ift. andre aktiviteter - og så giver de selvfølgelig alle sammen point. Så snart I har løst en aktivitet, så henvend jer i jeres grønne center for at få løsningen vurderet, så I kan få point.

I aktivitetsbeskrivelsen er der givet en række informationer, som kan hjælpe jer med at prioritere, hvilke aktiviteter I vil løse hvornår. Aktiviteterne er forskelligt indrettet, så vælg dem nøje og sørg for at have øje på, hvordan I sikrer jer flest mulige point til både at rekruttere og fastholde frivillige. Der er ingen korrekt eller bedst prioritering af aktiviteterne, så I skal vælge en sammensætning, der passer til jer.

Det er ikke et krav, at I klarer alle aktiviteterne - I kan også gå efter at gøre udvalgte ting rigtig godt. Det er kvaliteten af jeres overvejelser, der er afgørende for, hvor mange point I får for opgaveløsningen.

4.5. Forstyrrelser ved faseskiftet

Ved hvert faseskift kommer der en forstyrrelse, som påvirker alle grupper i eksperimentariet. Det vil være forskellige uforudsete hændelser, som kræver, at I forholder jer til hvordan I vil håndtere det. Udfaldet for gruppen kan afhænge af, hvad I tidligere har gjort, f.eks. om I har løst en given aktivitet eller ej.

4.6. Kurser, I skal have gennemført for at kunne løse visse aktiviteter

Nogle aktiviteter kræver, at I har taget et bestemt *kursus* inden I kan løse den. Kurserne gennemføres ved at henvende jer i jeres grønne center, hvor I får et kursusbevis.

4.7. Pointsystemet i flere detaljer

I kan tjene point i fire forskellige kategorier:

1. Kvalitet

Kvalitetspoint gives inden for opgaver med fokus på at øge kvaliteten af spejderarbejdet. Det kan være årshjul, halvårsprogram, aktivitetsskabeloner og lignende.

2. Organisering

Organiseringspoint gives inden for opgaver, som relaterer sig til gruppens organisering og drift. Det kunne være gode rollefordelinger, bestyrelsesmøder, introprogram til nye osv.

3. Tilgængelighed

Tilgængelighedspoint gives inden for opgaver, der gør det lettere at blive en del af gruppen. Det kunne være synlighed, kurser for nye ledere, introdage, forældredage, byfest osv.

4. Trivsel

Trivsel bruges i spillet til fastholdelse af frivillige. Trivselspoint gives ved opgaver, der f.eks. styrker lederfællesskabet, eller tager hensyn til den enkelte frivillige.

I opnår point inden for *kvalitet*, *organisering* og *tilgængelighed* ved at løse refleksionsdelen af *aktiviteterne*. I opnår *trivselspoint* ved at løse den praktiske del af *aktiviteterne*. Vær opmærksom på, hvor mange point I kan få indenfor hver kategori for de forskellige aktiviteter, da det varierer fra aktivitet til aktivitet.

Det fremgår af aktivitetsbeskrivelsen, hvor mange og hvilke typer af point hver aktivitet giver. Det fremgår desuden også, hvad der lægges vægt på i vurderingen af jeres løsning.

Når I har løst en aktivitet, skal I gå til jeres respektive grønne center for at få vurderet aktiviteten. I skal kunne præsentere løsningen ved centret, så husk at have den med. Ved refleksionsdelen skal I kunne fortælle om jeres overvejelser ved løsningen og kunne fremvise eventuelle produkter. Ved den praktiske del skal I kunne fremvise ved centret, hvad I har produceret.

4.8. Få hjælp af en udviklingskonsulent

Hvis I har behov for rådgivning og inspiration undervejs til at løse en aktivitet eller en forstyrrelse, så er vores udviklingskonsulenter klar til at hjælpe på alle de grønne centre.