



Iværksætter giver værdi

Hvordan kan spejdere iværksætte projekter,
der skaber værdi lokalt?

spejderne



Foto: Morten Bjerrum Larsen

Kolofon

Tekst: Susanne Kolle, Marianne Karstensen, Marie Sandvad, Hilde Breum

Redigering: Hilde Breum

Grafisk opsætning: Gyda Breum

Forsidefoto: Jens Thybo

Tak til:

- Færchfonden
 - Claus Sørensens fond
 - OAK Foundation
 - Flere private donorer
- For økonomisk støtte til projektet.

Iværksætter Giver Værdi er en del af projektet Entrepreneurship for Empowerment, hvor spejdere arbejder med iværksætteri i en spejderkontekst i både Danmark og udlandet. Programmet er startet i Pigespejdernes Fællesråd.

Indhold

■	Iværksætterier giver værdi	4
■	Formål.....	6
■	Ledervejledning	6
■	Læringsmål.....	7
■	Introduktion til socialt iværksætteri	8
■	Tre lege til at sætte fantasien i gang	9
■	Design for Change	11
■	Opdagefasen – aktivitetsforslag.....	12
■	Drømmefasen – aktivitetsforslag	16
■	Tips til valg af drøm	17
■	Afprøvning og kvalificering af drømme.....	18
■	Skabefasen – aktivitetsforslag.....	21
■	Delefasen – aktivitetsforslag.....	23
■	Evaluering og refleksion	25
■	Penge til socialt iværksætteri	26
■	Facts.....	28



Foto: Creative Commons BY-NC-ND

Iværksætterier giver værdi

Vi vil med dette hæfte indbyde til at flere spejdere arbejder med socialt iværksætterier. Socialt iværksætterier er at handle på egne idéer sammen med andre, for eksempel at udvikle og gennemføre spejderaktiviteter med flygtninge. Socialt iværksætterier lægger sig op af spejderprincippet om at tage ansvar over for den omverden vi er en del af. Samtidig indbyder forløbet til at spejderen tager ansvar for egen udvikling ved at handle på egne idéer. Gennem forløbet kommer spejderne til at arbejde med spejdermetoden, og der vil særligt være fokus på learning by doing, samfundsliv samt medbestemmelse og ansvarlighed.

” Jeg glæder mig mest til at komme i mål med projektet og se reaktionerne fra børnene. Børnene kommer ud og får oplevelser, som de kan fortælle om i skolen. De oplever noget nyt, for eksempel hvordan det er at være spejdere og får en forsmag på, hvordan det er at klare sig selv.

Ann Christin, 14 år, Augustenborg spejdergruppe
Spejderaktiviteter for børn fra ressourcesvage hjem

Formål

Formålet med „Iværksætter Giver Værdi“ forløbet er at give den enkelte spejder gode oplevelser med at arbejde med socialt iværksætteri. Socialt iværksætteri er at handle på egne idéer sammen med andre, for eksempel at udvikle og gennemføre spejderaktiviteter med børn i en børnehave.

Vi ønsker med materialet at sætte fokus på, hvordan spejdere kan bidrage til at gøre en forskel i deres lokalområder, og samtidig udvikle egne kompetencer.

Ledervejledning

I dette hæfte finder du inspiration til arbejdet med socialt iværksætteri med spejdere mellem 10 og 23 år.

Spejdere, der gennemfører et socialt iværksætterprojekt modtager „Iværksætter giver værdi“ mærket, som kan købes i Spejder Sport. Der er udarbejdet læringsmål, som en rettesnor for hvad spejderne skal leve op til for at få iværksættermærket. I vælger selv, hvordan I gennemfører forløbet. Det kan for eksempel være over en række spejdermøder, inkorporeret i en tur eller som en selvstændig iværksætterdag. Du kan læse om læringsmålene spejderne skal leve op til for at få mærket på næste side.

Hæftet indeholder forskellige aktivitetsforslag til, hvordan I kan introducere spejderne til socialt iværksætteri gennem lege, øvelser og eksempler.

Det næste i hæftet er en beskrivelse af modellen „Design for Change“, som forløbet er bygget op over. „Design for Change“ modellen beskriver de fire faser, som man skal igennem for at komme i mål med et iværksætterprojekt: opdage, drømme, skabe og dele.

I næste del af hæftet gives aktivitetsforslag til hver af de fire faser. Aktiviteterne i hver fase kan køres alene eller kombineres. For hver aktivitet,

finder du et til flere ikoner, der fortæller lidt om aktiviteten:



**BETYDER AT AKTIVITETEN
KAN FOREGÅ UDENDØRS.**



**BETYDER AT AKTIVITETEN ER
AKTIV. SPEJDERNE BRUGER
ENTEN DERES HÆNDER
ELLER KROP.**



**BETYDER AT AKTIVITETEN
KRÆVER REFLEKSION.**

Det er vigtigt, at I evaluerer løbende, så spejderne reflekterer over deres erfaringer. Sidste del af hæftet beskriver forskellige evalueringmetoder.

Hvis I beslutter at kaste jer ud i et større projekt, der kræver ekstern finansiering, er der hjælp at hente i den sidste del af hæftet. Her kan I finde en liste over forskellige fonde, som kan søges til sociale iværksætterprojekter.

Det er en vigtig del af forløbet, at spejderne selv udvikler og vælger det projekt, som de vil arbejde med. Det skaber et stort ejerskab og ansvar hos spejderne.

Lederens rolle er derfor at være vejleder og facilitator. Lederen tilrettelægger og faciliterer aktiviteter, der gør at spejderne idegenerer, planlægger og realiserer et socialt iværksætterprojekt. Samtidig fungerer lederen som vejleder og skal hele tiden vurdere, hvor meget støtte spejderne har brug for. Lederen veksler mellem at stille nysgerrige spørgsmål, komme med idéer og direkte instruere afhængigt af, hvad der er behov for.

God arbejdslyst

Med spejderhilsen
Susanne Kolle, Marianne Karstensen
og Marie Sandvad

Læringsmål

For at gøre sig fortjent til iværksættermærket skal spejderne have arbejdet med Design for Change-modellen og have gennemført et projekt i lokalsamfundet, der giver værdi for andre. Mærket kan købes i Spejder Sport.

Spejdere, der har været gennem „Iværksætter giver værdi” forløbet, har deltaget i aktiviteter, som gør, at de vil opleve sig selv som handlekraftige, selvbevidste og ansvarsfulde aktører, der kan gøre en forskel i samfundet.

FORUDSÆTNINGER:

Iværksættermærket er lavet til aldersgruppen 10–23 år. Mærket favner en bred aldersgruppe, da ambitionerne i iværksætterprojekterne kan skaleres. Af de yngste spejdere i aldersgruppen kræver forløbet, at spejderne kan arbejde i patruljer med støtte fra en leder, og har grundlæggende kendskab til idegenerering og planlægning. De ældste spejdere i aldersgruppen kan arbejde med forløbet uden lederstøtte.

Når spejderne har gennemført forløbet, har de:

- ✓ Kendskab til socialt iværksætteri.
- ✓ Arbejdet med iværksættermodellen „Design for Change“.
- ✓ Gennemført et socialt iværksætterprojekt fra idé til handling.
- ✓ Fået kendskab til lokalområdet, for eksempel foreningsliv, institutioner og erhvervsliv.
- ✓ Samarbejdet med en ekstern målgruppe i lokalsamfundet.
- ✓ Gjort en positiv forskel i lokalsamfundet.
- ✓ Fået indflydelse og deltaget i en demokratisk proces.
- ✓ Formidlet projektets resultater til andre, for eksempel gennem lokalavisen, oplæg for andre spejdere eller opslag på Facebook.
- ✓ Evt. arbejdet sammen om projektet med en patrulje fra en anden spejdergruppe/kreds eller et andet spejderkorps.



Introduktion til socialt iværksætteri

For at introducere spejderne til socialt iværksætteri, kan I først fortælle lidt om iværksætteri.

Definition af socialt iværksætteri:

Socialt iværksætteri er, når der bliver handlet på muligheder og gode idéer, og disse bliver omsat til værdi for andre. (Fonden for Entreprenørskab)

EKSEMPLER:

I kan introducere spejderne til socialt iværksætteri ved at fortælle dem om projekter, som andre spejdere har lavet. I hæftet er der eksempler på projekter, som andre spejdergrupper/kredse har arbejdet med. Flere grupper/kredse har samarbejdet om forløbet på tværs af korps, hvilket har bidraget positivt til forløbet.

På facebook siden „Iværksætteri Giver Værdi“ kan I dele jeres erfaringer og læse om andres erfaringer med projektet. På hjemmesiden www.dds.dk/efe kan I finde skabeloner til invitationer mv.

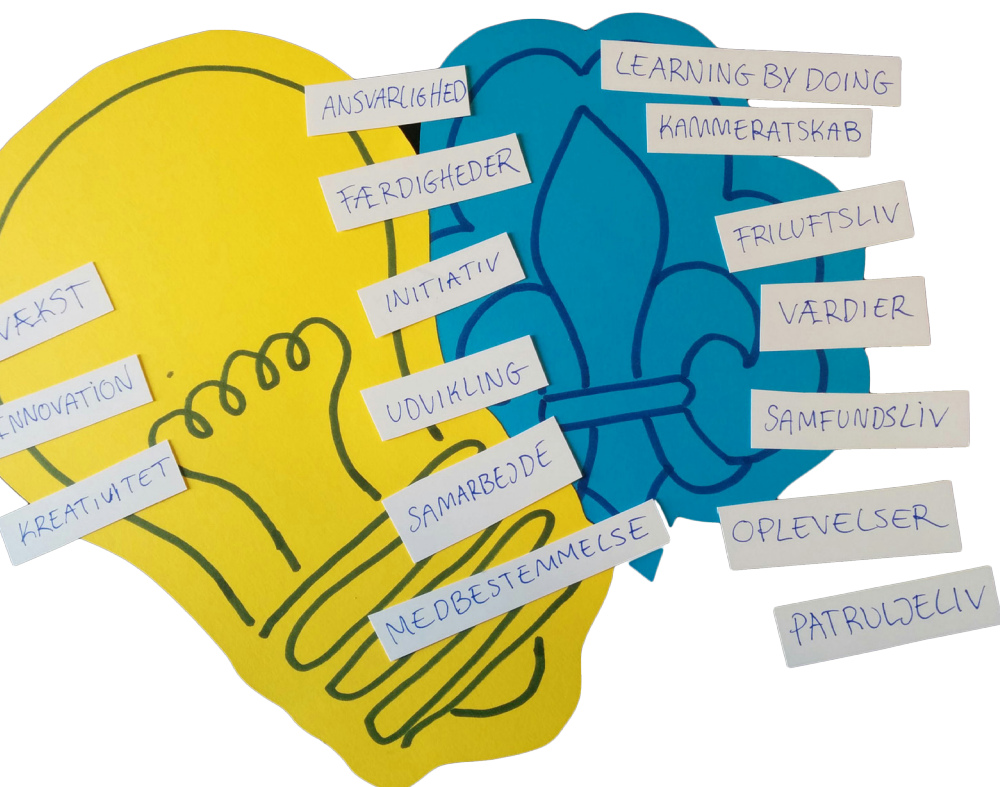
ØVELSE:

For at introducere spejderne til socialt iværksætteri kan I lave en øvelse.

Tegn på et papir en elektrisk pære og et spejderlogo. Pæren symboliserer socialt iværksætteri og logoet symboliserer spejder. Spejderne skal nu tage stilling til, om et ord hører til iværksætteri, spejder eller begge dele.

Ord: *Vækst, Innovation, Kreativitet, Ansvarlighed, Færdigheder, Initiativ, Udvikling, Samarbejde, Medbestemmelse, Learning by doing, Kammeratskab, Friluftsliv, Værdier, Samfundsliv, Oplevelser, Patruljeliv.*

Ideen med øvelsen er at reflektere over sammenhængen mellem socialt iværksætteri og spejderarbejde. Nogle af ordene kan være lidt svære for spejderne, så tal om hvad ordene betyder undervejs. Øvelsen findes i en printvenlig version på www.dds.dk/efe



3 lege til at sætte fantasien i gang

Legene kan bruges til at introducere til socialt iværksætteri, eller når spejderne har brug for et break.

Find på en leg-leg: 25 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
10 min.	Spejderne deles i hold med 3–4 personer. Hvert hold får to ting. De har nu 10 min. til at finde på en leg, der involverer de to ting, og som varer tre minutter. Det er ikke vigtigt, hvad det er for nogle ting. Lederne kan lade sig inspirere af tingene i materialelisten, men det nemmeste er at finde nogle forskellige ting, som I allerede har liggende derhjemme.	12 sugerør Fire bordtennisbolde En bold en snor Tre tomme dåser 10 elastikker To bæreposer En klat modellervoks
15 min.	Hvert hold instruerer efter tur den leg, de har fundet på, mens de andre hold prøver den af.	

Ikke sige nej-leg: 20 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
20 min.	Spejderne deles i par. Den ene spejder er købmand, og den anden er kunde. Kunden beder om noget helt bestemt, for eksempel en sæbe der kan vaske ham/hende blå. Købmanden svarer, det har jeg desværre ikke, men tilbyder et andet produkt, for eksempel en hund, der kan vaske kundens fødder rene. Kunden svarer, at det lyder spændende, og spørger efter et andet produkt inspireret af købmandens tilbud, for eksempel om han kan få den med en jetmotor? Sådan bliver legen ved. Det vigtigste i legen er, at man skal bygge videre på hinandens idéer, og man skal bruge fantasien.	

Historiefortællings-leg: 20 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
20 min.	Spejderne deles i patruljer. De skal finde på en historie, der indeholder nogle bestemte ord. En spejder starter historien med at sige: „Der var en gang...“, herefter trækker han/hun et ord, som han/hun skal bruge i historien. Spejderne trækker efter tur et ord og fortsætter historien. I kan selv vælge hvilke ord I bruger, men I kan også lade jer inspirere af nedenstående. <i>Ord: Fedtfælde, blå elefant, lejrkæreste, kredsens/gruppens navn, Bahamas, tandemcykel, skurk, lille bitte, bænkebidder, pileflet, smartphone, fjeder.</i>	

” Vi har arbejdet
sammen

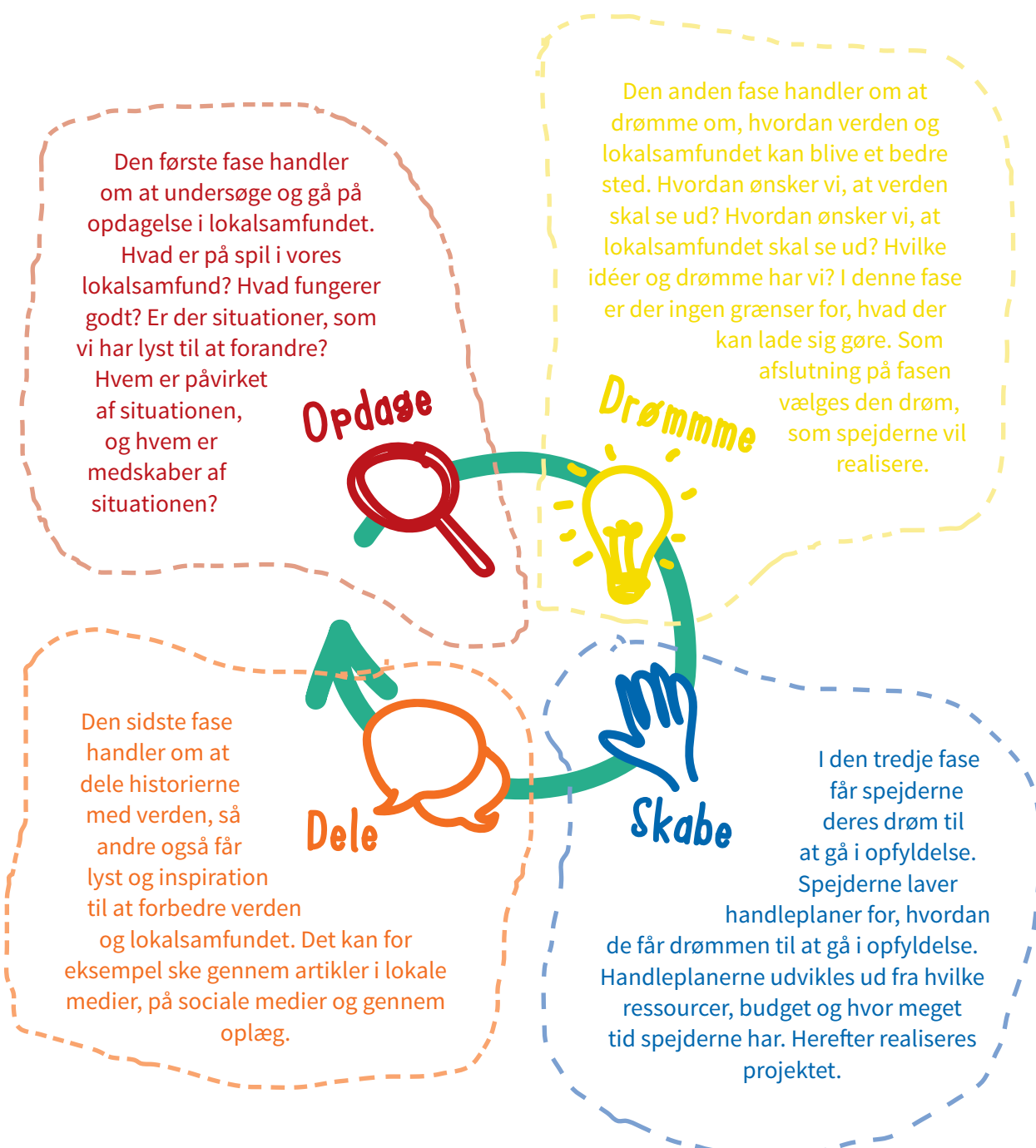
med en blå
spejdergruppe. Det
har gjort indtryk på
mig, at De grønne
pigespejdere og de
blå spejdere ikke
er så forskellige.
Vi kan sagtens
arbejde sammen.
Vi har faktisk mere
tilfælles end ting,
der adskiller os.

Cecilie Petersen, 14 år, Falkenberg gruppe, De grønne pigespejdere
Bankoaften for ældre og enlige

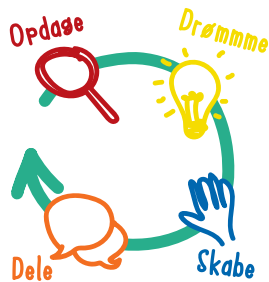
Design for Change

En central model i iværksætterforløbet er „Design for Change“ modellen. „Design for Change“ er skabt for, at føre børn og unge trinvis igennem et socialt iværksætteriprojekt. Modellen er udviklet i Indien og er efterfølgende blevet udbredt og brugt på skoler i hele verden¹. Vi har valgt modellen, fordi den lægger op til, at spejderne arbejder med medbestemmelse, learning by doing og samfundsliv, som er centrale træk i spejdermetoden.

Spejderforløbet er opbygget således, at spejderne skal gennem modellens fire faser: Opdage, Drømme, Skabe, Dele.



1: Læs mere på hjemmesiden www.dfcworld.com



Opdagefasen – Aktivitetsforslag:

Opdagefasen går ud på at finde ud af, hvad det er for målgrupper, situationer eller problemer, der er relevante i ens lokalsamfund.

Nedenfor er der forskellige forslag til aktiviteter, der kan føre spejderne igennem opdagefasen. Aktiviteterne kan kombineres.

Opdagelsesløb i lokalområdet:

45 min. aktivitet eksklusiv gåtid mellem posterne

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
5 min.	Spejderne sendes på løb i lokalområdet i patruljer, hvor de møder forskellige problematikker i samfundet. Tag udgangspunkt i hvad der rører sig i jeres lokalsamfund, og lad jer evt. inspirere af nedenstående poster. I vælger selv afstanden mellem posterne, og om de skal lægge på spejdergrunden, eller rundt omkring i lokalområdet.	
10 min.	Borgmester: Postmandskabet viser et billede af borgmesteren og fortæller lidt om hende/ham. Spejderne skal lave en tegning, der viser byen, som de tror borgmesteren ønsker, at den skal være. Spejderne reflekterer over, hvad en borgmester er, den indflydelse han/hun har, og hvad hans/hendes interesser er. Spørgsmål: Tror I borgmesteren vil have børnehaver, skoler, grønne områder, højhuse eller parkeringspladser?	Billede af borgmester A3 karton Tuscher
10 min.	Handicappet: Spejderne får tildelt forskellige handicap. Én er blind – tørklæde for øjnene. Én mangler begge sine arme – arme bindes sammen på ryggen med tørklæde. Én er stum – tørklæde for munden. Én er døv – ørebøffer med musik. Spejderne skal nu samarbejde om at bygge en tre-buk, som hele patruljen skal stå på. Spejderne reflekterer over, hvordan det føles at have et bestemt handicap.	Ørebøffer 6 rafter 7 besnringsreb
10 min.	Klima og affald i naturen: Patruljen får en række A4 kort med billeder af affald, som de skal lægge på en skala efter, hvor længe affaldet er om at blive nedbrudt i naturen. For eksempel er hundelorte to år om at blive nedbrudt, mens det tager fire år for en plasticpose at blive nedbrudt. Kortene findes i printvenlig version på www.dds.dk/efe Spejderne reflekterer over, hvor lang tid forskellige typer affald er om at nedbrydes i naturen.	Print af kort
10 min.	Flygtninge: Her skal spejderne på skift mime, hvad de har med i madpakken, så de øvrige spejdere kan gætte det. Hver spejder vælger en ting fra madpakken, som de mimer. Spejderne tænker over, hvordan det er at komme til et nyt land, hvor man ikke kan sproget. De reflekterer også over, hvordan det er at være flygtning i deres by.	



Foto: Johny Kristensen

Besøg udefra: 60 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
60 min.	Lederne arrangerer, at der kommer en gæst og fortæller om en bestemt målgruppe i samfundet. Spejderne skal have mulighed for at stille spørgsmål. Det kunne for eksempel være en ung, der selv har et handicap, en hjemløs eller en flygtning.	

På besøg: 60 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
60 min.	Lederne arrangerer, at spejderne kommer på besøg hos en bestemt målgruppe i lokalsamfundet. Overvej hvordan I får bedst indblik i målgruppen. Er det for eksempel en børnehave eller en klub, kan det være I skal lave nogle lege. Er det et flygtningecenter kan det være spejderne skal vises rundt og have lov at stille spørgsmål.	

Brainstorm på post-its: 15 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
5 min.	Spejderne får 5 min. til at finde på målgrupper, som de kunne tænke sig at samarbejde med. Én målgruppe = én post-it.	Post-its
5 min.	I fælleskab gennemgås post-its en ad gangen og kategoriseres løbende efter tema.	Skriveredskaber
5 min.	Spejderne vælger hver især hvilken målgruppe, de vil arbejde med og går ud i hold. Der skal mindst være 4 spejdere som vil arbejde med en målgruppe, for at holdet bliver oprettet.	

Spejderloven som inspiration: 70 min.

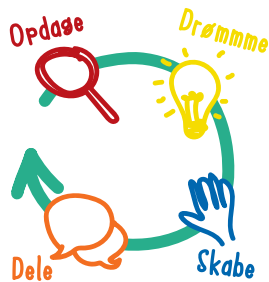
Tid:	Aktivitet:	Materialer:
10 min.	<p>Spejderne skal på opdagelse i spejderloven for at få inspiration til, hvad spejdere kan gøre for at skabe værdi i samfundet.</p> <p>Post 1: Her skal spejderne med modellervoks illustrere første punkt i spejderloven.</p> <p>På www.dds.dk/efe findes printvenlige versioner af spejderloven i de forskellige spejderkorps.</p>	<p>Modellervoks i forskellige farver Paptallerkener Print af spejderloven</p>
10 min.	<p>Post 2: Her skal patruljen lave et mimespil, hvor de illustrerer andet punkt i spejderloven.</p>	Print af spejderloven
10 min.	<p>Post 3: Her skal patruljen lave en tegning, der illustrerer tredje punkt i spejderloven.</p>	<p>Papir Farveblyanter Print af spejderloven</p>
10 min.	<p>Post 4: Her skal patruljen lave en figur af deres egne kroppe, der illustrerer fjerde punkt i spejderloven.</p>	Print af spejderloven
10 min.	<p>Post 5: Her skal spejderne lave en tegneserie, der illustrerer femte punkt i spejderloven.</p>	<p>Papir Farveblyanter Print af spejderloven</p>
10 min.	<p>Post 6: Her skal spejderne tale om, hvordan de i deres dagligdag kan arbejde med det sjette punkt i spejderloven.</p>	Print af spejderloven
10 min.	<p>Post 7: Her skal spejderne tegne det syvende punkt i spejderloven, men de må kun sætte en streg ad gangen, og de må ikke tale sammen. Efterfølgende taler de om, hvad det var, de hver især prøvede at tegne.</p>	<p>A3 Karton Farveblyanter Print af spejderloven</p>



Foto: De grønne pigespejdere

” Det vigtigste ved projektet er, at spejderne har lært noget. Blandt andet har de lært noget om spejdere fra andre spejderkorps, ved at vi har samarbejdet med en grøn pigespejdergruppe. Herudover har spejderne fået indblik i, hvad det kræver at stable et projekt som dette på benene.

Danny Beckmann, leder i Svaneungerne, Det Danske Spejderkorps
Bankoaften for ældre og enlige



Drømmefasen – Aktivitetsforslag:

I drømmefasen er det vigtigt at holde fokus på at drømme (og ikke begynde at planlægge). Drømmefasen er visionær, og alt kan lade sig gøre. Fasen handler især om at få nye idéer og sluttet af med at vælge den drøm, der skal realiseres.

Seks fif til, hvordan man skaber et godt miljø for nye idéer:

- Undgå at vurdere hinandens idéer. Der er ingen dårlige idéer på dette tidspunkt.
- Lad de vilde/fjollede idéer komme frem. Det er ofte den vilde ide, der er nyskabende.
- Byg videre på hinandens idéer. Sig 'ja og ...' til andres idéer. Kan du ikke lide ideen, så byg videre på den, så den bliver god.
- Bliv i drømmefasen. I får tid til at tænke kritisk/realistisk senere.
- Hold fast på ideen. Tegn den eller skriv den ned før den forsvinder igen.
- Få mange idéer. Jo flere idéer jo større er chancen for, at der er gode idéer imellem.

Nedenfor er tre forskellige forslag til, hvordan drømmefasen kan gennemføres.

Drømmesamfund af skrald: 55 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
40 min.	Spejderne skal drømme om, hvordan lokalområdet kan blive til et bedre sted. Spejderne skal i patruljer lave en 3D model, der viser et godt lokalsamfund. 3D modellen laves af affald, som spejderne selv har medbragt hjemmefra. For eksempel toiletruller, slikpapir, garnrester, brugte kuglepenne og vaskede engangsglas.	A3 karton eller pap Hobbymaling Lim, tape Sakse Reklamer, aviser Diverse affald
15 min.	Patruljerne mødes og præsenterer deres drømmeverdener. Spørg ind til de enkelte elementer i spejdernes drømmeverden, og hvorfor de netop har valgt dem.	

Drømmehatte: 45 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
30 min.	I patruljer skal spejderne lave en stor „drømmehat“. Hvor de tegner deres drømme for, hvad de kan gøre for at gøre lokalområdet til et bedre sted. De skal komme frem til en fælles drøm pr. patrulje.	A2 papir Tuscher Tape Lim Sakse
15 min.	Når de har lavet drømmehatten, mødes patruljerne og præsenterer deres drømme for de andre patruljer.	

Drømmeudviklingspil: 60 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
5 min.	Spejderne deles i patruljer. De finder hver især på så mange drømme, de kan til, hvordan de kan gøre lokalsamfundet bedre. De skriver drømmene på post-its. En drøm på hver post-it.	Post-its Skriveredskaber
5 min.	Spejderne gennemgår kort alle drømme.	
20 min.	En spejder starter med at vælge den drøm, han/hun bedst kan lide. Spejderen trækker et kort fra bunken med et spørgsmål/opgave. Spejderne har nu 2 min. til at svare på spørgsmålet/læse opgaven. Herefter går turen videre til en anden spejder, der vælger den drøm, han/hun bedst kan lide og trækker et nyt spørgsmål. Når et spørgsmål er brugt, puttes det bagerst i bunken igen. Spørgsmål/opgaver: <ul style="list-style-type: none"> • Hvordan ville I gøre, hvis I havde uendelig mange penge? • Hvordan ville I gøre, hvis det ikke måtte koste noget? • Kombiner denne drøm med en anden drøm. • Hvilke initiativer findes allerede, som minder om jeres drøm? • Hvad skal I gøre, for at drømmen aldrig bliver til virkelighed? • Find en ting hver, som ikke må ændres ved drømmen. 	Kort med spørgsmål
10 min.	Spejderne skal nu hver især vælge en drøm eller kombination af drømme, som de ønsker at arbejde videre med. Spejderne gennemgår en drøm ad gangen, som alle giver en karakter ved at række 1-5 fingre op (tæl 1-2-3 nu og vis jeres karakter samtidig). Spejderne går videre med den drøm, der får flest point.	
10 min.	Spejderne beskriver i fællesskab drømmen og skriver/tegner drømmen på en planche.	Plancher Tusser
10 min.	Patruljerne mødes og præsenterer deres drømme.	

TIPS TIL VALG AF DRØM:

Runde 1	Drøm 1	Drøm 2	Drøm 3	Drøm 4
Runde 2	Drøm 1	Drøm 2	Drøm 3	Drøm 4
Runde 3	Drøm 1	Drøm 2	Drøm 3	Drøm 4

Når I har flere drømme i spil og skal til at vælge den endelig drøm, som I vil realisere, er det en god idé, at stemme i flere omgange. Jo flere drømme jo flere stemmerunder kan I have. Hvis der for eksempel er 4 drømme til at starte med, så afgiver alle spejderne stemmer; hvis det står lige mellem tre drømme går alle tre videre, hvis der er stort flertal for to drømme, kan I nøjes med at lade to gå videre. Der stemmes igen og sorteres én drøm fra, dette fortsættes indtil, der kun er én drøm tilbage. På denne måde vil flertallet have stemt på den drøm, der går videre, hvilket er et godt udgangspunkt for

ejerskab. Det er vigtigt for det videre arbejde, at spejderne har ejerskab for drømmen.

Hvis afstemningen er næsten lige, når I vælger mellem de to sidste drømme, kan I overveje, om de to drømme kan kombineres, så der laves et kompromis.

I kan også afholde en hemmelig afstemning, som sikrer at spejderne stemmer på den drøm, som de helst vil arbejde med, i stedet for den drøm deres ven/veninde stemmer på. Sæt rammerne for afstemningen ved at sige, at

den er hemmelig, og at man ikke skal vise sine stemmesedler til hinanden.

AFPRØVNING OG KVALIFICERING AF DRØMME:

Vi har tilføjet „afprøvning”, som en ekstra fase i „Design for Change“ modellen, da de spejdergrupper, der har haft størst succes med deres projekter, har vendt deres idéer med målgruppen og tilpasset dem, før de har realiseret dem.

I Horsens havde spejdergrupperne en drøm om at lave aktiviteter for flygtningebørn, derfor inviterede deres leder en tidligere flygtning forbi for at fortælle om målgruppen. For eksempel hvordan kommunikerer man uden sprog, må man lave høje lyde mv. Dette betød, at spejderne tilpassede deres videre

planlægning, så den passede til målgruppen, blandt andet undgik de at lave bombeleg og øvede sig i at instruere legene via fagter.

Vi har også oplevet, at spejderne har lagt planer, som viste sig at passe mindre godt til målgruppen. Eksempelvis havde spejderne i et lokalområde en drøm om, at alle 30 tropsspejderne kom ud på plejehjemmet for sammen med de ældre at lave kunst. Da spejderne kom i kontakt med plejehjemmet, viste det sig, at de kun kunne tage imod små grupper af spejdere ad gangen.

Nedenfor er nogle forslag til, hvordan man afprøver sine drømme. Hvis I allerede har været i kontakt med målgruppen, er der ingen grund til at mødes med dem igen, men det kan være en god idé at sætte den viden i spil, som spejderne allerede har om målgruppen.

Besøg fra målgruppen: 60 min.

Tid:	Aktivitet:	Forberedelse:
45 min.	Få en ud og fortæl om målgruppen/emnet: Hvis det for eksempel er klima: hvad gør man allerede for klimaet og hvordan kan spejderne bidrage? Hvis det for eksempel er en bestemt målgruppe, man ønsker at gøre noget sammen med: hvilke aktiviteter er attraktive for målgruppen? Hvor meget kan målgruppen klare? Hvor kan det med fordel foregå? Hvordan får målgruppen til at deltage?	Lav en aftale med en relevant person om at komme på besøg
5 min.	I patruljer finder spejderne 5 ting, som de skal være opmærksomme på for, at projektet bliver en succes.	
10 min.	Opsamling i plenum	

Besøg hos målgruppen: 45 min. – 2 timer og 15 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
30 min. – 2 timer	Tag på besøg på det sted, hvor I vil afholde aktiviteten for eksempel plejehjemmet eller på et sted, hvor de er eksperter på det emne, som I arbejder med for eksempel rensningsanlægget. Få en til at fortælle om, hvad der allerede bliver gjort på området, og hvordan spejderne kan bidrage.	Lav en aftale om at komme på besøg et relevant sted
5 min.	I patruljer finder spejderne 5 ting, de skal være opmærksomme på for, at projektet bliver en succes.	
10 min.	Opsamling i fælleskab.	



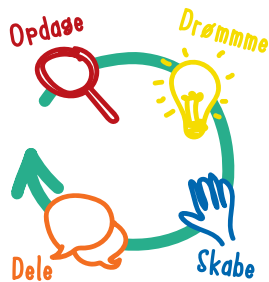
Foto: Iværksætter giver værdi

Djævlens advokat: 30 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
15 min.	<p>Spejderne opdeles i patruljer og skal nu se på deres drømme fra en kritisk vinkel. Lederne kan med fordel gå med ud i patruljerne og være med til at kvalificere drømmene.</p> <p>Spejderne skiftes til at trække et spørgsmål, som de skal svare på:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad er barriererne for at realisere jeres drøm? • Hvad kan gå galt? • Hvad kan der være af årsager til, at målgruppen ikke vil deltage? • Hvilke aktiviteter passer ikke til målgruppen? • Har I evnerne til at realisere drømmen? • Hvad kan vi gøre anderledes for at nå i mål med vores drøm? 	Print af spørgsmål
5 min.	I patruljer finder spejderne 5 faktorer, som de skal være opmærksomme på for at projektet bliver en succes.	
10 min.	Opsamling i fælleskab.	

” Det, som ramte mig mest ved projektet, har været at se, at selv de yngste af vores spejdere har idéer og tanker om, hvordan Randers skal se ud, og hvordan vi forandrer byen. Det gjorde et stort indtryk på mig at se, at 12-årige kommer på at ville lave en miljøvenlig skole for mobbeofre, et hjem til hjemløse eller teater for indlagte på børneafdelingen.

Johanne Hansen Baadsgaard, leder i Vorup-Kristrup, De grønne pigespejdere
Projekt om at lave kunst med ældre



Skabefasen – Aktivitetsforslag:

I drømmefasen ideudviklede spejderne og valgte, hvilken drøm de ville realisere. I skabefasen skal spejderne planlægge og gennemføre projektet.

Skabefasen er tidskrævende, fordi den både består af at lave detaljeret planlægning og gennemføre projektet. Nedenfor er forskellige forslag til, hvordan man kan gribe planlægningen an.

Rollespil: 50 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
10 min.	Læs eventyret Klods Hans af H.C. Andersen for alle spejderne. Gruppen taler bagefter om: <ul style="list-style-type: none"> • Hvad var prinsessen i eventyret? (Det vi vil opnå). • Hvilken rolle havde geden, mudder og krager i eventyret? (Hjælp mod målet). • Hvad var brødrene i eventyret? (Udfordringer på vejen). 	Eventyret kan findes via google
25 min.	Spejderne skal i patruljer lave et rollespil med udgangspunkt i gruppens drøm, der er bygget op over eventyret: <ul style="list-style-type: none"> • Hvem er vores prinsesse – Hvad vil vi opnå? • Geden, mudder og krager – Hvem kan hjælpe os mod målet? • Brødrene – Udfordringer – Hvad skal vi være særligt opmærksomme på? 	
15 min.	Spejderne viser rollespillet for hinanden. Lederne optager rollespillet på video på smartphone. Når alle har spillet rollespillet har spejderne fået mere konkrete idéer til, hvordan drømmen kan realiseres.	Smartphone

Rotation planlægning: 20 min.

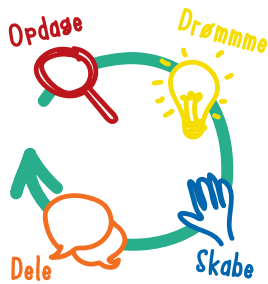
Tid:	Aktivitet:	Materialer:
20 min.	Hæng fire plancher op med hver deres spørgsmål. I patruljer går spejderne rundt mellem plancherne. Patruljerne starter ved hver deres planche og roterer. De har 5 minutter per patrulje per planche, hvor de skriver deres svar på følgende spørgsmål: <ol style="list-style-type: none"> 1. Hvem vil vi gerne samarbejde med i lokalområdet? Hvem er vores målgruppe? Hvordan vil vi invitere dem? 2. Hvad vil vi opnå? 3. Hvilke elementer skal der være i den aktivitet, vi skal lave? Hvilke materialer har vi brug for? 4. Hvor skal vi være? Hvad med mad og drikke? Resultat: 4 flipover med konkrete idéer til det videre forløb	4 flipover med hvert sit spørgsmål Tuscher



Foto: Johny Kristensen

Detailplanlægning

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
	<p>Del opgaverne op, så patruljerne kan få ansvar for og fokusere på hver deres opgave.</p> <p>For eksempel kan nogle stå for at invitere deltagere. Nogle for at lave en del af programmet, mens nogle andre står for en anden del.</p> <p>Brug for eksempel tidsplaner eller lav visuelle plancher. Prøv at gøre planlægningen så legende som muligt.</p> <p>Se skabeloner på www.dds.dk/efe</p>	



Delefasen – Aktivitetsforslag:

Delefasen hjælper spejderne med at få tydeliggjort den værdi, de har skabt, så de får øget selvtillid og lyst til at kaste sig ud i nye iværksætterprojekter.

Erfaringen fra spejdergrupper, der har gennemført forløbet er, at der er rigtig god presseomtale i lokale sociale projekter. Det er lykket flere af grupperne, som har arbejdet med iværksætteri at få en artikel i lokalavisen. Det giver mulighed for at gøre opmærksom på spejderarbejdet i lokalområdet, og motiverer spejderne.

Nedenfor er forskellige forslag til, hvordan man kan dele sine resultater. I kan også lade det være op til hver patrulje selv at bestemme, hvordan de vil sprede projektets resultater.

YouTubevideo: 45 min. – 2 timer og 15 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
30 min. – 1½ time	Spejderne optager en video, hvor de fortæller om projektets resultater. For eksempel kan de filme til realiseringen og interviewe folk, der har deltaget i realiseringen. Herefter klipper de videoen sammen via en app.	Smartphones App for eksempel Video Editor
15 min.	Spejderne lægger videoen på YouTube, og lægger link til filmen på spejdergruppens/kredsens facebookside/hjemmeside.	

Artikler: 45 min.

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
30 min.	Spejderne skriver artikler om projektet. Det kan være en god idé, at lave en artikel under drømmefasen. På den måde bliver folk i lokalområdet opmærksomme på, at der er en aktivitet undervejs. Det er også oplagt at skrive en artikel om realiseringen af projektet.	Bærbar computer
15 min.	Spejderne lægger artiklen på gruppens/kredsens hjemmeside. Den personlige kontakt til lokalavisen virker bedst. Ring og tal med dem på redaktionen og få en fast kontakt I kan tage fat i på forskellige tidspunkter i projektet. For eksempel når I har besluttet, hvad I vil, og når I gennemfører projektet. Spejderne sender artiklen med billeder til lokalavisen.	

Oplæg: 60 min. forberedelse + selve oplægget

Tid:	Aktivitet:	Materialer:
10 min.	Spejderne finder frem til, hvem de gerne fortælle om deres oplevelser og resultater. For eksempel forældre, skoleklasse, andre spejdergrupper/kredse, divisionen/regionen/distriktet og Sct. Georgs Gilder.	Bærbar computer
15 min.	Spejderne kontakter målgruppen og finder ud af, om de kan få lov at lave et oplæg. Spejderne beslutter oplæggets varighed.	
35 min.	Spejderne forbereder oplæg for målgruppen. De laver Power Point/plancher, tidsplan og beslutter, hvem der siger hvad.	Plancher Tuscher

” Det var sjovt at prøve et nyt projekt, der både er seriøst og samtidig spejder. Det sjoveste har været at arrangere og udføre Banko-arrangementet. Det var sjovt at planlægge noget for andre og gøre noget for andre. Det var fedt, at der kom så mange mennesker.

Sofie Andersen, 10 år, Falkenberg Gruppe, De grønne pigespejdere
Bankoaften for ældre og enlige

Evaluering og refleksion

Evaluering og refleksion er vigtig for at der opstår læring. Det er en god idé både at evaluere løbende og som afslutning på projektet. Lad jer gerne inspirere af læringsmålene i starten af hæftet, når I finder på spørgsmål til evalueringen.

Flagstangsevaluering:

Stil spejderne et spørgsmål. For eksempel lærte I noget nyt? Bed for hvert spørgsmål spejderne om at stille sig på en skala fra flagstangen til hytten, hvor flagstangen er negativ (nej) og hytten er positiv (ja). Spørg ind til, hvorfor spejderne står, hvor de gør.

Fordelene ved metoden er, at du ser spejdernes spontane vurdering og får en visuel forståelse for, hvordan spejderne forholder sig til spørgsmålet.

Hatte-evaluering:

Hatte-evaluering foregår ved, at spejderne skriver spørgsmål/temaer på små sedler. Lederen kan også have forberedt spørgsmål/temaer. Alle sedlerne samles i en hat. En spejder starter med at trække et spørgsmål fra hatten og svare på det. Spørgsmålet går rundt indtil alle spejdere har svaret på det. Nu trækker den næste spejder et nyt spørgsmål, og det samme gentager sig.

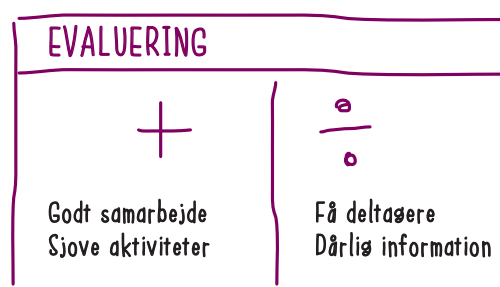
Idéer til spørgsmål: *Hvad, synes I, har givet mest værdi i projektet?*

Idéer til temaer: *Samarbejde, Opstart, Realisering, Delefase, Planlægning, Drømmefase. Spejderne skiftes til at fortælle, hvad de tænker om pågældende fase.*

Metoden sikrer, at alle spejdere bliver hørt.

Stille-evaluering:

Stille-evaluering foregår i stilhed. Hver spejder får et stykke papir, hvor de på midten tegner en vertikal streg. På venstre side af strengen tegner de et plus, mens de på højre tegner et minus.



Spejderne får 2 minutter til, at skrive det ned, som de synes, fungerede bedst og dårligst. De skriver tingene ved hhv. plus og minus.

Nu sendes sedlerne en gang til højre. Spejderne får 2 minutter til at skrive nye ting på den seddel, de har modtaget. Sedlerne sendes rundt indtil, at man modtager sin egen seddel igen. Herefter læser hver spejder den seddel op, som de sidder med.

Stille-evalueringen tager højde for, at de spejdere, der ikke altid siger så meget i plenum, også bliver hørt.

Penge til socialt iværksætteri

Hvis I skal bruge økonomiske ressourcer for at realisere jeres projekter, er her inspiration til nogle fonde, der netop støtter lokale sociale projekter.

DUF INITIATIVSTØTTE:

Dansk Ungdoms Fællesråd (DUF) InitiativStøtte giver tilskud til projekter for og med børn og unge. Det er et krav til projekterne, at de er nyskabende, børne- og ungestyret og baseret på frivilligt arbejde. I udgangspunktet kan der søges op til 50.000 kroner.

www.duf.dk/tilskud-og-stoette/dufs-initiativstoette

SKANDIA – IDÉER FOR LIVET:

Skandia støtter „ildsjæle“ og projekter, der arbejder for at skabe et mere trygt og venligt samfund. Målet er at forebygge problemer og øge livsglæden for børn og unge for blandt andet at mindske vold og hærværk. Fonden yder økonomisk støtte til lokale projekter, som sættes i gang af foreninger, organisationer og enkeltindivider. Der er løbende ansøgningsfrist.

JUBILÆUMSFONDEN AF 12.08.1973:

Fonden støtter sociale projekter, aktiviteter og oplevelser, visionære nytiltag, iværksætterprojekter, grupper og foreninger, der arbejder for fysisk og psykisk handicappede, sociale væresteder, udsatte, anbragte eller omsorgs-svigerterde børn og unge, hjemløse, plejehjem, børnehospitaler, hospice, m.m.

FRILUFTSRÅDET – TIPSAFDELINGEN:

Støtter aktiviteter og projekter, som giver befolkningen bedre muligheder for friluftsliv og samtidig øger naturforståelsen. Der kan gives tilskud til anlæg og faciliteter, grej og udstyr, formidling, kursusvirksomhed samt forskning og udvikling. Der er hvert år tre ansøgningsfrister: 1. marts, 1. juli og 1. november. Alle kan søge om tilskud. Der skal benyttes ansøgningskema.

www.friluftsraadet.dk

Tips til fundraising:

Fundraising handler ikke om penge:

1. Det handler om mennesker og relationer, der med en passioneret inspiration ønsker at gøre en forskel for de penge, de søger.
2. Pengene er blot midlet til at nå målet og drømmen.
3. Sæt budget på jeres drømme og ønsker.
4. Vis hvordan I vil gøre en forskel og vær ambitiøse.
5. Fundraising handler ikke bare om økonomi, men om at fortælle og „sælge“ idéen.
6. Skab relationer til fonden. „Friendmaking før fundraising“.
7. Giv feedback til dem der støtter jer og sig TAK.

DDS UDVIKLINGSPULJEN:

Spejdere fra DDS kan søge udviklingspuljen. Man kan søge midler til eksempelvis seminarer, møder, aktiviteter, projekter og nye eller ekstraordinære idéer, som har til formål at udvikle gode og attraktive spejderaktiviteter samt skabe medlemsvækst. Udgifter til forplejning og transport, drift og aktiviteter, der har en karakter af drift, støttes ikke.

www.dds.dk/udviklingspuljen

KOMMUNEN:

Det er forskelligt fra kommune til kommune, om den yder tilskud og til hvad. Søg nærmere information hos din kommune og undersøg jeres muligheder nærmere. Du bør blandt andet undersøge: Fritids- og kulturforvaltningen, Det kulturelle samråd og Folkeoplysningsudvalget for fonde og puljer.

Noter:



Foto: Jimmy Singerholm

Eksempler på socialt iværksætteri

Lord Baden-Powell var social iværksætter:

Baden-Powell var også en social iværksætter, han opfandt spejderbevægelsen i 1907, som efterfølgende har skabt værdi for børn og unge i hele verden.

Flygtningebørn skal også have det sjovt:

De grønne pigespejdere Horsens har valgt at lave aktiviteter med flygtninge på et værested, der ligger i spejdernes lokalområde. Målet er at skabe netværk med flygtningene og give dem gode oplevelser. Forud for arrangementet har spejderne haft besøg af en tidligere flygtning for at få nogle råd til, hvordan de skaber den bedste kontakt til flygtningebørnene.

Friluft aktiviteter for børn fra ressourcetsvage hjem:

På Als samarbejder de to DDS-grupper Ulkebøl og Augustenborg. Grupperne har som en del af deres forløb haft besøg af Red Barnets familieoplevelsesklub, der tilbyder gratis oplevelser til ressourcetsvage familier. Spejderne blev meget inspirerede af oplægget og valgte at lave en aktivitetsdag for udsatte børn i samarbejde med familieoplevelsesklubben.

Banko for enlige og ældre i Frederikssund:

I Frederikssund har Falkenberg og Svaneungerne spejdergrupper fra hhv. De grønne pigespejdere og Det Danske Spejderkorps gennemført et Bankoarrangement for ældre og enlige. 15 ældre og 5 enlige mødte op, og arrangementet var en stor succes. Spejderne havde håbet på flere deltagere, men har gjort sig nogle gode overvejelser omkring, hvad der skal til for at få folk til at møde op. Spejderne har lagt meget arbejde i arrangementet, blandt andet har de fået sponsoreret præmier fra det lokale erhvervsliv, bagt syv forskellige kager til kaffebordet og kreeret to lækre supper med tilbehør til Bankogæsterne.

Spejdere i Holstebro vil gøre byen ren:

Holstebrospejderne (DDS) og De grønne pigespejdere Holstebro vil lave en affaldsindsamling for alle aldersgrupper. Det skal være sjovt med blandt andet konkurrencer, spejderaktiviteter og musik. For at gøre det sjovt at samle affald, kan folk kan tilmelde sig til dagen i forskellige hold, som dystet hinanden om at samle mest affald. Herudover ønsker spejderne at trække flere deltagere til ved at samarbejde med erhvervslivet, der opstiller boder, hvor der sælges mad og drikke.