

Iværksætterforløb over 1 måned

	Møde 1	Møde 2	Udførelse	Møde 3
Emne	Opdage	Drømme og skabe	Jeres projekt	Evaluer og dele
Aktiviteter	<p><u>Intro:</u> Hvad er social iværksætteri? (25 min.)</p> <p><u>Leg:</u> Ikke-sige-nej-leg (20 min.)</p> <p><u>Opdage:</u> Opdagelsesløb (60 min.)</p> <p><u>Evaluer:</u> Flagstangsevaluering (15 min.)</p>	<p><u>Drømme:</u> Drømmehatten (40 min.)</p> <p><u>Drømme:</u> Udvælgelse (20 min.)</p> <p><u>Skabe:</u> Rotationsplanlægning (20 min.)</p> <p><u>Skabe:</u> Detailplanlægning (40 min.)</p>	<p>Fra 1-? timer</p> <p>Det er her I skal få jeres projekt realiseret og udført 😊</p> <p>Husk at tage billeder og/eller film til, når I skal dele jeres projekt.</p>	<p><u>Evaluer:</u> Hatte-evaluering (30 min.)</p> <p><u>Leg:</u> Historiefortællings-leg (20 min.)</p> <p><u>Dele:</u> YouTube Video (60 min.)</p> <p><u>Evaluer:</u> Flagstangsevaluering (10 min.)</p>
Materialer	<p>Se bilag 1 + 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papir m. en pære og et spejderlogo - Papir m. ord til intro - Billede af borgmester - A3 karton - Tuscher - Ørebøffer - 6 rafter - 7 besnøringsreb <p>Se bilag 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Print af kort m. affald <p>Se bilag 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spørgsmål til evalueringen 	<ul style="list-style-type: none"> - A2 papir - Tuscher - Tape - Lim - Sakse <p>Se bilag 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 flipovers m. hvert sit spørgsmål - Tuscher <p>Se bilag 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidsplan til detailplanlægningen 		<ul style="list-style-type: none"> - A4 Papir - Tuscher - En "hat" - Smartphone - App til redigering eks. Video editor - Se bilag 7-8 - Spørgsmål til evaluering
Ansvarlig				

Møde 1 – opdag

00-25 MIN

Intro

Hvad er social iværksætter?

Definitionen på socialt iværksætteri:

Når der bliver handlet på muligheder og gode ideer, og disse bliver omsat til værdi for andre.

Tidligere sociale projekter:

Oplevelsesdag for flygtninge
Bankoaften for ældre
Affaldskonkurrence - en ren by

Øvelse:

Spejderne skal tage stilling til om et ord hører til iværksætteri, spejder eller begge dele

Materialer: (Se bilag 1+2)

- Papir m. elektrisk pære og spejderlogo
- Ordene til øvelsen på papir

Ansvarlig: _____

25-45 MIN

Ikke-sige-nej-leg

Spejderne deles i par. Den ene er købmand og den anden er kunde. Kunden beder om noget bestemt eks. Blå sæbe. Købmanden svarer, det har jeg ikke, men jeg kan tilbyde dig eks. En hund, der kan gøre dig ren. Kunden svarer, det lyder spændende og spørger til et andet produkt inspireret af købmandens forslag. Og sådan fortsætter legen.

Vigtigt: Det gælder om at bygge videre på hinandens ideer, og man skal bruge fantasien

Ansvarlig: _____

45-105 MIN

Opdagelsesløb

Spejderne bliver sendt ud på et opdagelsesløb, hvor de får et indblik i deres lokalsamfund. Et forslag til hvordan opdagelsesløbet kan være er her:

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. En er blind - tørklæde for øjnene. En mangler begge sine arme - arme bindes sammen på ryggen med tørklæde. En er stum - tørklæde for munden. En 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 besnøringsreb
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/af . 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.	

Materialer: (Se bilag 3)

- Billede af borgmester, A3 karton, Tuscher
- Ørebøffer, 6 rafter, 7 besnøringsreb
- Print af kort m. affald

Ansvarlig: _____

105-120 MIN

Flagstangsevaluering

Stil spejderne et spørgsmål. Eks. Lærte I noget nyt? For hvert spørgsmål skal spejderne stille sig på en skala fra 1-10 fra flagstanden til hytten. Flagstangen = negativ (0) Hytten = positiv (10). Spørg ind til, hvorfor spejderne står, hvor de gør.

Materialer (Se bilag 4)

Spørgsmål omhandlende mødet, som spejderne skal forholde sig til

Ansvarlig: _____

Møde 2 – Drømme & Skabe

0-30 MIN

Drømmehatte

I patruljer eller små grupper på ca. 3-5 stk. skal spejderne lave en stor "drømmehat". De skal tegne deres drømme om, hvad de kan gøre for at gøre lokalområdet til et bedre sted. De skal komme frem til en fælles drøm i gruppen.

Materialer:

- A2 papir
- Tuscher
- Tape
- Lim
- Sakse

Ansvarlig: _____

30-40 MIN

Præsentation

Patruljerne / grupperne mødes og præsenterer deres drømmeverdener. Spørg ind til elementerne og hvorfor de har valgt dem.

Ansvarlig: _____

40-60 MIN

Udvælgelse

Når der er flere drømme i spil, er det en god ide at udvælge den endelige drøm af flere omgange. Så man eks. stemmer af tre runder, alt efter hvor mange drømme der er.

Til sidst skal spejderne ende op med en ide, som de vil udføre.

Ansvarlig: _____

60-80 MIN

Rotationsplanlægning

Nu skal spejderne til at planlægge deres projekt.

Hæng de 4 flipovers op og fordel grupperne så der er en gruppe ved hver flipover. De har 5 minutter pr. patrulje til at skrive svarene på de spørgsmål, som står på flipoverne.

Resultatet af øvelsen er, at der er svar på fire centrale spørgsmål til videre planlægning.

Materialer: (Se bilag 5)

- 4 flipovers m. hvert sit spørgsmål
- Tuscher

Ansvarlig: _____

80-120 MIN

Detailplanlægning

I den her del af planlægningen skal det sidste på plads til, at spejderne kan udføre projektet.

Del opgaverne mellem grupperne, så alle får et ansvarsområde.

Brug eks. Tidsplaner eller visuelle plancher, så I let kan holde et overblik.

Materialer: (Se bilag 6)

- Tidsplan

Ansvarlig: _____

Udførelse af jeres projekt



Møde 3 – Evaluerer og dele

0-30 MIN

Hatte-evaluering

Spejderne skriver spørgsmål/temaer på små sedler. Alle sedlerne samles i en hat. En spejder trækker et spørgsmål og svare på det, hvorefter spørgsmålet går rundt til de andre spejdere. Næste spejder trækker derefter et nyt spørgsmål, og man gentager runden.

Spørgsmålene skal handle om møde 2 og udførelsen af projektet.

Materialer: (Se bilag 7)

- A4 papir
- Hat
- Tuscher
- Ideer til evaluering

Ansvarlig: _____

30-50 MIN

Historiefortællings-leg

Spejderne deles i patruljer / mindre grupper af 3-5 stk. De skal finde en historie, der indeholder nogle bestemte ord. En spejder starter historien ved at sige: "Der var en gang..." herefter trækker spejderen et ord, som skal bruges i historien. Efter tur trækker spejderne et ord, som skal bruges til at fortsætte historien.

I kan selv vælge ord eller lade jer inspirere af disse: fedtfælde, blå elefant, lejrkæreste, kredsens/gruppens navn, Bahamas, tandemcykel, skurk, lille bitte, bænkebidder, pileflet, smartphone

Ansvarlig: _____

50-110 MIN

YouTube video

Spejderne skal skabe en video, hvorved de viser, hvad deres projekt har gået ud på. De kan både optage film, hvor de selv fortæller om projektet og/eller bruge klip fra deres udførelsesdag.

Det er helt op til spejderne, hvordan deres film skal være, og hvad den skal indeholde. Det eneste er, at den skal vise projektet frem.

Husk at lægge filmen op på Youtube og linke den til gruppen/kredsens sider.

Materialer:

- Smartphones
- Redigerings App eks. Video Editor

Ansvarlig: _____

110-120 MIN

Flagstangsevaluering

Stil spejderne et spørgsmål. Eks. Lærte I noget nyt? For hvert spørgsmål skal spejderne stille sig på en skala fra 1-10 fra flagstanden til hytten. Flagstangen = negativ (0) Hytten = positiv (10). Spørg ind til, hvorfor spejderne står, hvor de gør.

Materialer: (Se bilag 8)

Spørgsmål omkring forløbet, som spejderne skal forholde sig til.

Ansvarlig: _____