

Iværksætterforløb – over 2 måneder

	Møde 1	Møde 2	Møde 3	Møde 4
Emne	Opdage	Opdage	Drømme	Drømme og skabe
Aktiviteter	<p><u>Intro:</u> Hvad er socialt iværksætterforløb (40 min)</p> <p><u>Leg:</u> Historiefortællingsleg (20 min)</p> <p><u>Opdage:</u> Opdagelsesløb (60 min)</p>	<p><u>Opdage:</u> Spejderloven som inspiration (70 min)</p> <p><u>Leg:</u> Find-på-en-leg-leg (25 min)</p> <p><u>Opdage:</u> Brainstorm på post-its (15 min)</p> <p><u>Evaluering:</u> Flagstangsevaluering (10 min)</p>	<p><u>Drømme:</u> Drømmehatten (45 min)</p> <p><u>Leg:</u> Ikke-sige-nej-leg (20 min)</p> <p><u>Drømme:</u> Djævlens advokat (30 min)</p> <p><u>Drømme:</u> Udvælgelse af drøm (25 min)</p>	<p><u>Drømme:</u> Besøg fra målgruppen (60 min)</p> <p><u>Leg:</u> En aktiv leg (10 min)</p> <p><u>Skabe:</u> Rollespil (50 min)</p>
Materialer	<p>Se bilag 1-4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papir m. elektrisk pære og et spejderlogo - Papir m. de forskellige ord til intro - Billede af borgmester - A3 karton - Tuscher - Ørebøffer - 6 rafter - 7 besnringsreb - Print af kort m. affald 	<p>Se bilag 5-6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modellervoks i forskellige farver - Paptallerkner - Print af spejderloven - Papir - Farveblyanter - A3 karton - Ting til legen, som man i forvejen har i hytten (2 ting pr. gruppe af 3-4 personer) - Post-its - Skriveredskaber - Spørgsmål til evaluering 	<p>Se bilag 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A2 papir - Tuscher - Tape - Lim - Sakse - Print af spørgsmål 	<p>Se bilag 8:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aftale m. målgruppen - En aktiv leg - Klods Hans eventyret - Smartphones
Ansvarlig				

	Møde 5	Møde 6	Udførelse	Møde 7
Emne	Skabe	Skabe og evaluere	Jeres projekt	Dele
Aktiviteter	<u>Skabe:</u> Rotationsplanlægning (20 min) <u>Besøg:</u> På besøg hos målgruppen (100 min)	<u>Skabe:</u> Detailplanlægning (60 min) <u>Leg:</u> En aktiv leg (20 min) <u>Evaluerings:</u> Hatte-evaluering (40 min)	Fra 1-? timer Det er her I skal få jeres projekt realiseret og udført 😊 Husk at tage billeder og/eller film til, når I skal dele jeres projekt.	<u>Dele:</u> YouTube video (55 min) <u>Dele:</u> Artikler (45 min) <u>Evaluerings:</u> Flagstangsevaluering (20 min)
Materialer	Se bilag 9: - 4 flipovers m. spørgsmål - Tuscher - Aftale m. målgruppen - Forbered spørgsmål til målgruppen omkring jeres projekt	Se bilag 10-11 - Printet tidsplan - En aktiv leg - Ideer til spørgsmål / temaer til evalueringen - En hat - A4 papir - Tuscher		Se bilag 12: - Smartphones - App eks. Video Editor - Bærbar computer - Spørgsmål til evaluering
Ansvarlig				

Møde 1 – opdag

00-15 MIN

Intro

Hvad er social iværksætteri?

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

Ansvarlig: _____

30- 40 MIN

Intro

Hvad er Design For Change modellen

- Og hvad går den ud på?

Materialer: (Se bilag 3)

- Design for Change modellen

Ansvarlig: _____

15-30 MIN

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: _____

40-60 MIN

Historiefortællings-leg

Spejderne deles i patruljer / mindre grupper af 3-5. 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, bænkebider, pileflet, smartphone

Ansvarlig: _____

50-120 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/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.	

Materialer: (Se bilag 4)

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

Ansvarlig: _____

Møde 2 – Opdage

0-70 MIN

Spejderloven som inspiration

Spejderne skal på et opdagelsesløb om spejderloven. Løbet skal give dem inspiration til, hvad de kan gøre for at skabe værdi i samfundet.

10 min.	Spejderne skal på opdagelse i spejderloven for at få inspiration til, hvad spejdere kan gøre for at skabe værdi i samfundet. Post 1: Her skal spejderne med modellervoks illustrere første punkt i spejderloven. På www.dds.dk/efe findes printvenlige versioner af spejderloven i de forskellige spejderkorps.	Modellervoks i forskellige farver Paptallerkener Print af spejderloven
10 min.	Post 2: Her skal patruljen lave et mimespil, hvor de illustrerer andet punkt i spejderloven.	Print af spejderloven
10 min.	Post 3: Her skal patruljen lave en tegning, der illustrerer tredje punkt i spejderloven.	Papir Farveblyanter Print af spejderloven
10 min.	Post 4: Her skal patruljen lave en figur af deres egne kroppe, der illustrerer fjerde punkt i spejderloven.	Print af spejderloven
10 min.	Post 5: Her skal spejderne lave en tegneserie, der illustrerer femte punkt i spejderloven.	Papir Farveblyanter Print af spejderloven
10 min.	Post 6: Her skal spejderne tale om, hvordan de i deres dagligdag kan arbejde med det sjette punkt i spejderloven.	Print af spejderloven
10 min.	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.	A3 Karton Farveblyanter Print af spejderloven

Materialer: (Se bilag 5)

- Modellervoks i forskellige farver
- Paptallerkner
- Print af spejderloven til post 1-7
- Papir og farveblyanter til post 3+5
- A3 karton og farveblyanter

Ansvarlig: _____

70-95 MIN

Find-på-en-leg-leg

Spejderne deles i hold med 3-4 per. 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, og man kan bare finde noget man allerede har i hytten.

Materialer:

- Ideer til ting
- 12 Sugerør
 - 4 Bordtennisbolde
 - 1 bold
 - 1 snor
 - 3 tomme dåser
 - 10 elastikker
 - 2 bæreposer
 - Modellervoks

Ansvarlig: _____

95-110 MIN

Opdage brainstorm

Spejderne får 5 min. Til at finde på målgrupper, som de vil arbejde med. En målgruppe pr. post-it

I fællesskab gennemgås post-its en ad gangen og opdeles efter tema.

Spejderne vælger hver især hvilken målgruppe, de vil arbejde med, og deler sig ud i hold efter valg af målgruppe. Minimum 4 for at et hold bliver oprettet.

Materialer:

- Post-its
- Skriveredskaber

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 6)

- Spørgsmål om møde 1 + 2

Ansvarlig: _____

Møde 3 – Drømme

0-45 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: _____

45-65 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: _____

65-95 MIN

Djævlens advokat

Spejderne opdeles i grupper/patruljer og skal nu se på deres drømme fra en kritisk vinkel. Lederne kan med fordel være med til at kvalificere drømmene.

Spørgsmålene skiftes til at trække et spørgsmål, som de skal svare på.

Efter 15 min. Får grupperne 5 minutter til at finde 5 faktorer, som de skal være opmærksom på ved drømmene.

Derefter er der 10 min. Opsamling

Materialer: (Se bilag 7)

- Print af spørgsmål

Ansvarlig: _____

95-120 MIN

Drømmeudvælgelse

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 I har.

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

Ansvarlig: _____

Møde 4 –Skabe

0-60 MIN

Besøg fra målgruppen

Få en ud og fortæl om målgruppen / emnet.

Spejderne har på møde 2 lavet 5 fokusområder under djævlens advokat.

Spørgsmålene kan de få svar på ved at få besøg af målgruppen.

Materialer:

- Aftale med målgruppen om at de kommer på besøg

Ansvarlig: _____

60-70 MIN

Leg

Spejderne skal lege en aktiv leg

Materialer:

- En aktiv leg

Så som:

- British Bulldog
- Ståtrold

Ansvarlig: _____

70-120 MIN

Rollespil

For at komme i gang med skabe-fasen skal spejderne høre eventyret om klodshans, derefter skal de lave rollespil og finde frem til, hvordan deres drøm kan blive realiseret.

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).
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.

Materialer: (Se bilag 8)

- Klods Hans eventyret
- Smartphones

Ansvarlig: _____

Møde 5 –Skabe

0-20 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: (Bilag 9)

- 4 flipovers m. hvert sit spørgsmål
- Tuscher

Ansvarlig: _____

20-120 MIN

Besøg hos målgruppen

Tag på besøg på det sted, hvor I vil afholde aktiviteten og mød den målgruppe, som I gerne vil lave noget med/for.

Det er her spejderne har mulighed for at spørge indtil, hvad målgruppen synes om projektet, og om det stemmer overens med deres forventninger.

Derved er det nemmere at realisere projektet, fordi spejderne og målgruppen kan forventningsafstemme. Og spejderne kan se, om det område de vil afholde aktiviteten på kan bruges.

Materialer:

- De fem opmærksomheds-faktorer fra drømmefasen: djævlens advokat
- Spørgsmål til målgruppen
- En aftale med målgruppen

Ansvarlig: _____

Møde 6 –Skabe og evaluering

0-60 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: (Bilag 10)

- Tidsplan

Ansvarlig: _____

60-80 MIN

Leg

Spejderne skal lege en aktiv leg

Materialer:

- En aktiv leg
- Så som:
- British Bulldog
- Ståtrold

Ansvarlig: _____

80-120 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 være om møderne 3 + 4 + 5 + 6

Materialer: (Se bilag 11)

- A4 papir
- Hat
- Tuscher
- Ideer til evaluering

Ansvarlig: _____

Udførelse af jeres projekt



TID:

Emne og informationer:

Materialer:

Ansvarlig: _____

TID:

Emne og informationer:

Materialer:

Ansvarlig: _____

TID:

Emne og informationer:

Materialer:

Ansvarlig: _____

TID:

Emne og informationer:

Materialer:

Ansvarlig: _____

Møde 7 –Dele og evaluering

0-45 MIN

YouTube video

Spejderne skal skabe en video, hvorved de viser, hvad deres projekt gik ud på. De kan både optage film, hvor de selv fortæller om projektet og bruge klip fra deres udførelses-dag.

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.

Materialer:

- Smartphones
- Redigerings App eks. Video Editor

Ansvarlig: _____

45-55 MIN

Dele

Spejderne lægger deres video op på YouTube, og deler den efterfølgende på gruppens sider: eks. Facebook og hjemmeside.

Ansvarlig: _____

55-100 MIN

Artikler

Spejderne skriver artikler om projektet. Det er oplagt at skrive en artikel om realiseringen af projektet.

Spejderne lægger artiklen på gruppens/kredsens hjemmeside og Facebook side. Man kan også tage kontakt med lokalavisen, og derved få artiklen trykt. Det kan også bruges løbende gennem projektet.

Husk at sætte billeder ind også.

Materialer:

- Bærbar computer
- Billeder fra udførelsen

Ansvarlig: _____

100-120 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 12)

- Spørgsmål om udførelsen og mødet

Ansvarlig: _____