

## LEDERØNSKE:

### INNLEDNING:

I flere år har det vært en tendens i speiderarbeidet at de speiderne som har mest erfaring og som burde være ressurser i egen gruppe, slutter som speidere i alder av 13-16 år. Dette har gjort at de som burde være selvskrevne som patruljeførere, lederassistenter og etterhvert leder, ikke har tatt over arbeidet i egen gruppe. Ledermangel er grunnlaget for at flere grupper jobber tungt.

Målet med dette kurset er å sette fokus på metoder og program som kan engasjere unge speidere, slik at de etterhvert ønsker å ta på seg lederoppgaver innen speiderarbeidet.

Dette er ikke en mal for peff-trening, men heller en måte å drive speiderarbeid på for denne aldersgruppen. Kretsens peff-kurs kan være et supplement til dette.

### MÅL:

Dette materiellet skal gi ledere i troppen hjelp til:

- \* å legge til rette for utfordrende, krevende og oppbyggende aktiviteter for 13-18-åringer.
- \* å gjøre egne speidere ansvarsbevisste og selvstendige.
- \* å vise speiderne at det går an når man vil.
- \* å inspirere og motivere speidere til å ta ansvar som ledere i egen gruppe.

### MÅLGRUPPE:

Kurset er ment for troppsleder og troppsledelsen. Med bakgrunn fra grunntreningen og veiledning som ledelsesform kan disse ta fatt på å bygge ledere i egen gruppe. Ønsket er at troppsledelsen skal kunne gi egne speidere opplevelsen av at de får "nytte ved å yte".

Speiderne bør oppleve:	Spenning, utfordring, konkurranse/selvhevdelse/mestring.
Underveis skal de:	Ansvar for seg selv, bli stolt på, bygge selvbilde, få utfolde seg, få yte litt og se resultater.
Speiderne skal:	bli behandlet som voksen, lære å finne svar selv, få tid til refleksjon, utvikle egne tanker, bli veiledet, bli gitt utfordringer.
I fellesskapet skal vi:	Lage vårt eget særpreg, bygge et spesielt miljø, gi mulighet til fysisk, mental og åndelig utvikling, motivere til økt ansvar hos den enkelte.

### BAKGRUNNSTOFF:

Norges speiderforbund (NSF) har de siste årene jobbet med prosjekter der speiding og ledelse for 13-18-åringer har vært fokusområde. Gjennom prosjektene Lederønske (1992 og 1998) har vi fått noen erfaringer med hvordan vi kan starte utviklingen av et program for denne aldersgruppen. Prosjektetenes formål var primært å utvikle et kursopplegg for 13-18-åringer som ville fremme ønsket hos deltagerne om å fortsette i speideren frem til oppnådd lederalder, for så å ta på seg lederverv og oppgaver i organisasjonen. Underveis fant prosjektgruppene ut at det ikke var mulig å invitere ungdommer til én helg med opplevelse, for deretter å forvente at de ville bli ledere. Det kreves heller at troppsledelsen bygger et utviklende miljø rundt disse speiderne og på den måten bygger forståelse for speiding og ønske om å lede andre samme vei.

Til nå har NSF lagt mye vekt på pefftrening og førerpatrulje. Dette blir også enkeltopplevelser som ikke varer lenge hvis ikke førerpatruljen og ledermiljøet i troppen fører det videre. Det har vist seg vanskelig for troppsledelsen å få dette ukentlige arbeidet med denne aldersgruppen til å fungere.

I denne sammenhengen ser vi troppsleder som veileder og tilrettelegger. Speiderne skal ha mulighet til egen utvikling av program og opplevlser, med rammer og muligheter må legges til rette. Dette ligger delvis til grunn for Venturing, Boy scouts of Americas program for 13-18-åringer. Med dette programmet som utgangspunkt har en gruppe ledere i Hålogaland krets funnet følgende innfallsvinkel til arbeidet:

Vi ønsket å skape en egen identitet for gruppen og kalte det Firkløver - Goodwill = Gode ønsker og villighet til innsats. MOTTO: Take it and live it! Med dette ville vi at speiderne skulle se og oppleve at det var opp til dem i hvor stor grad opplevelsene ville komme. Firkløversjokolade skulle være vesentlig i hver samling.

*På sjokoladen Firkløver står det: Den unike sammensetningen... Gir en helt spesiell smaksopplevelse. Dagens oppkvikker...*

Naturkjennskap skulle brukes for å finne flere egenskaper ved Firkløver-Goodwill.

*I Faunaen står det: kløver er en krypende art som ofte binder seg sammen i store matter. I blant kan man finne kløver med fire blader (firkløver eller lykkekløver). Finnes overalt i naturen.*

Gjennom opplevelser og samhold skulle deltagerne få oppleve at **ved å yte skulle de få nyte.**

## INNHOOLD

Gjennom måltrettede aktiviteter er målet å bygge et godt og motiverende miljø som trenes i å sette igang egne prosjekter og utvikle egne aktiviteter. Det er viktig at ledere ikke styrer, men inspirerer deltagerne til selv å være aktive i prosessene. Lar deltagerne oppleve at de får være med i egen utvikling ved å legge til rette for andres aktiviteter.

Deltagerne får selv være med på å sette opp ønsker for aktiviteter som kan utvikle dem.

Mange av ønskene finnes allerede tilbud om innefor NSF eller andre organisasjoner. Ved å bruke disse tilbudene kan programmet for deltagerne bli allsidig og spennende. Et førstehjelpskurs i regi av Røde kors hjelpekorps, et kurs om ANT sammen med ledere for kommunens ungdomsklubber, møte med biskopen under bispevisitasen, kurs i fridykking i regi av dykkerklubben, radioamatørkurs sammen med radioamatørklubben. Dette og mere til kan legges inn som deler av treningen.

(Flere eksempler på dette finnes under Gjennomføring, metoder og rammer)

Flere av disse aktivitetene finnes beskrevet i BSA's Venturingprogram. Gjennom disse aktivitetene og metodene blir det troppsleders/stabens oppgave å utvikle ledelse og forståelse av ledelsesprinsippene. Alt som gjøres bør sees med veilederøyne. La hver ledermodell bli observert og karakterisert.

## GJENNOMFØRING, METODER OG RAMMER:

### 1. Patruljesystemet:

Bruk patruljesystemet som ramme for samlinger og turer. Ikke la det bli inndeling i grupper som skifter for hver gang. La deltagerne bli avhengige av hverandre og lær dem å se styrken i å stille opp for hverandre. Ta gjerne utgangspunkt i historier om hva som skjedde da BP gav ut Scouting for boys. Gutter tok selv ledelsen i egen patrulje.

Legg til rette for at patruljen kan utvikle seg. Ha ressurser og ingredienser til nesten hva det måtte være. Kanskje de vil lage særpreg for egen patrulje? Kanskje de vil ha egen hjemmeside? Kanskje de vil arrangere noe på egen hånd? Bruk situasjonene til veiledning og lederutvikling.

### 2. Særpreg:

Velg noe som kan samle og samtidig gi signaler. Speiderbevegelsens Trekløver Gilwell-trening har godt omdømme i så måte. Her er regalier og merker, samt emblemer som sier mest for dem som har vært gjennom treningen. Andre vet kanskje at symbolene står for opplevelser og personlig vekst.

Firkløver-Goodwill forteller om lykke og vilje til innsats. Med egne hjemmesider og eget merke kan dette utvikles av deltagerne til å bli det de ønsker det skulle bli. Deltagelse krever at man er aktiv i egen tropp. Opptagelse skjer kun hver høst. Dette gjør at en samlet flokk med egne erfaringer blir med å arrangere neste runde for nye deltagere.

### 3. Hemmelige oppgaver:

La hver samling ha noe hemmelig over seg. Deltagerne trenger ikke å vite program for hele helgen. Ved å være kreativ kan staben finne forskjellige måter å synliggjøre programmet underveis. En helg kan klokker og mobiltelefoner inndras. Da kan man ikke si: Vi tar 10 minutters pause. Hvordan løser stab og deltagere dette?

### 4. Rammer rundt helgene/samlingene:

La deltagerne være med å foreslå rammer. Det er viktig å variere innhold og møteplasser. Skap spenning og forventning. La deltagerne oppleve noe de ønsker å ta egne speidere med på.

Det finnes forslag under Tips til aktiviteter eller rammer.

### 5. Innhold i samlingene:

La hver samling inneholde et festmåltid. Dette skal tilberedes av deltagerne og helst ha forskjellig innhold hver gang.

Eks 1: Uterestaurant på vinteren med dress og slips (varmedress selvfølgelig) og med sofa, bord, fine glass og 3-retters middag. Det trengs toastmaster og vertskap. Taler med spesielle tema blir forberedt på forhånd. En flott opplevelse!

Eks 2: Beach-party med sandvolley-turnering. Kan gjennomføres selv om det er vinter og snø!

### 6. Manøver og fysisk trening:

Det er mange muligheter til fysisk trening. Skoler med gymsaler, militære hinderløyper, klatrevegger, orienteringsløyper og mye mer. Erfaringen er at deltagerne har mange ønsker på dette området. Husk å bruke situasjoner underveis til å lære ledelse.

Hver helg har sin manøver. Noen er på natta, noen på dagen. Eksempel på et gateløp finnes vedlagt. Til dette løpet trengs mange postmannskaper. Bruk ledere, kretsstyret, politikere eller andre som dere vil skal få kjennskap til hva som skjer i speidergruppa eller kretsen.

### 7. Sammarbeidstrening:

Her er noen konkurranser der det er viktigere med deltagelse, utfoldelse og glede, enn å vinne over andre. Det er mer lek enn kamp.

#### Sardiner:

Kan spilles både ute og inne. Spillet har samme regler som gjemsel, men her er det kun en person som gjemmer seg. Ingen vet i utgangspunktet hvem dette er. Vedkommende blir bare borte. Etterhvert som noen finner den gjemte, skal disse også gjemme seg på samme plass. Sistemann som finner gjemmestedet skal også ha plass der.

#### Sisten:

Samarbeids-sisten krever at det avmerkes et område der alle må holde seg innenfor. En person har sisten. Første som blir tatt skal holde hånden til den som jager. Til sist blir det en lang rekke med jegere som skal ta de som er igjen.

#### Gi meg fuglen:

Dette er også en slaga sisten. Lag flere "fugler" av handkler, tepper eller baller. La det være litt ferre fugler enn deltagere. Hvis du holder en fuggel kan du ikke bli tatt. Det er om å gjøre å kaste fuglene til dem som holder på å bli tatt.

#### Catepillar:

Hver patrulje ligger på gulvet tett ved hverandre og med armene rett opp. På startsignal skal den første rulle over de andre og til den andre siden. Så starter neste.

#### Katt og mus:

Alle står i ring og holder hverandre i hendene. To står inni ringen og holder i hverandre og to utenfor ringen og holder i hverandre. De må holde fast i hverandre hele tiden. Så starter jakten.

#### Prinsesse Uggawugga er død:

Alle sitter i ring med en fyrstikk på høykant i munnen. En starter med å si: Vet du at prinsesse Uggawugga er død? Neste svarer: Nei. Hva døde hun av? Første svarer med en sykdom. Så fortsetter nummer to. Den som ler må sette seg som sistemann i ringen.

#### Teppe faller:

Bli kjent lek. Del gruppen i to og plasser dem på hver sin side av et teppe/laken. En fra hver gruppe går fram til teppe på hver sin side. Når teppet faller skal de si navnet til den som står på den andre siden. Den som taper må over på det andre laget.

#### 8. Mellom samlingene:

Kontakt mellom samlingene er viktig for å holde gnisten. Firkløverne har alledere diskusjonsgrupper på egne hjemmesider med eget passord. Hver torsdag kveld treffes de til chat. Dette blir også et slags særpreget som sveiser gruppen sammen.

#### 9. Tips til aktiviteter eller rammer:

Motor og mekking

Beach-party

Bowling

Byhaik med overnatting

Sykkelhaik

Grottetur

Støttekontakt-tjeneste

Matlaging

Sivilforsvarsbesøk

Høgskolebesøk med info fra rektor

Radiokommunikasjon

Sosial-tjeneste i byen

Besøk i retten med diskusjon etterpå

Seilekurs

Diett og trening

ANT-kurs

Swingkurs  
Skilekkurs og bygging av skilekanlegg  
Brannsikkerhet  
Førstehjelpskurs  
Fisking  
Gourmet – matlaging  
Delta på kommunestyremøte  
Byhistorie  
Kulturhistorie  
Hesteriding  
Jaktkurs  
Skøyte-party  
Lag et skuespill og fremfør  
Foreldre-haik  
Skriv innlegg til lokalavisen  
Delta i naturvernprosjekt i nærmiljøet  
Fotokurs  
Fridykking  
Rafting  
Fjellklatring  
Telemark-kurs  
Basseng-party  
Studie i alternative kraftkilder  
Overlevelse  
Vinterhaik  
Tennis  
Lederutvikling  
Livredning  
Øvelse med ungdommens heimevern  
Aktivt verdivalg, etikk og moral  
Tro og tvil – besøk av prest eller biskop  
Peffkurs  
Naturkunnskap  
Håndtverk  
Konfliktløsning  
Prosjektarbeid  
Blåtur  
Nattmanøver  
Kunst og kultur  
Hygiene  
Orientering  
Personlig vekst  
Åndelig utvikling  
10. Emner for ledertrening:

a.

Økt om personlighetstyper. Hvem er vi og hvordan er vi forskjellig. Her får vi litt teori om ulike personligheter, og videre et rollespill der alle deltagerne får i oppgave å skulle stuntdramatisere hver sin karikatur på en personlighet. De tre personlighetstypene som skulle dramatiseres var Andersen, Svendsen og Hansen. Selv om det var stuntdramatikk så fikk hver gruppe en forberedelsestid på dramatiseringen. Dramatiseringen gikk meget bra, og en påfølgende diskusjon etter dette ble en aktiv diskusjon om at vi er forskjellige.

Etter dette skulle hver deltager fylle ut et skjema for å finne sin personlighet ut fra Andersen-, Svendsen- og Hansen-karikaturen. Dette ble også for mange en aha-opplevelse.

# Personlighetstyper

Emne

## Snakke om Personlighetstyper

- ☐ Vi er forskjellig (fysisk, holdninger, kunnskap, ferdigheter)
- ☐ Hva er personlighet? (noe som er medfødt?, noe som gjennomsyrrer alt en gjør/er)
- ☐ Det finnes mange ulike måter å sette mennesker i bås på, både negativt og positivt. (tro, raseskille, eksempel fra deltagerne)
- ☐ Mange ulike måter å skulle kategorisere personer på. (alder, bosted, interesser, eksempler)
- ☐ Også finnes det tester på hvordan en passer inn i en gitt kategori.

## Fylle ut personlighetsskjemaet

- ☐ Skjemaet bør fylles ut med mest mulig spontan avkryssing, lite refleksjon
- ☐ Skjemaet limes inn i boken – Skal brukes senere

## Et eksempel i bruk av personlighetstyper, ASH-Modellen

- ☐ Dette er en sterkt forenklet modell – enkel å huske
- ☐ Det finnes modeller som er langt mer omfattende
- ☐ Denne modellen får likevel frem poenget
- ☐ Tre hovedkategorier: Andersen, Svendsen og Hansen
- ☐ Tanken med modeller – forenkle virkeligheten slik at vi forstår

## Karikaturer ved Andersen:

- ☐ Systemer – Orden
- ☐ Ryddighet
- ☐ Trygghet og sikkerhet
- ☐ Kontroll
- ☐ Masse informasjon
- ☐ Tar ikke beslutninger
- ☐ Kjører Volvo (sikker og trygg bil)
- ☐ Konservativ

## Karikaturer ved Svendsen:

- ☐ Snill – Hjelpsom
- ☐ Diplomat
- ☐ Hater diskusjoner
- ☐ Fixern og Tricksern
- ☐ Sosialt behov
- ☐ Praktiker
- ☐ Er ute etter rabatt når han skal kjøpe
- ☐ Kjører Stasjonsvogn (praktisk bil)

## Karikaturer ved Hansen:

- ☐ Ofte på inkassolistene
- ☐ Har sjarm – Liker å vise seg frem
- ☐ Har statusbehov
- ☐ Pågangsmot – Selvtillit – Målbevisst
- ☐ Følger ikke opp ting som er lovet
- ☐ Impulsiv – Raske beslutninger
- ☐ Leasingbiler (siste skrik)

## Forbereder en dramatisering av ASH

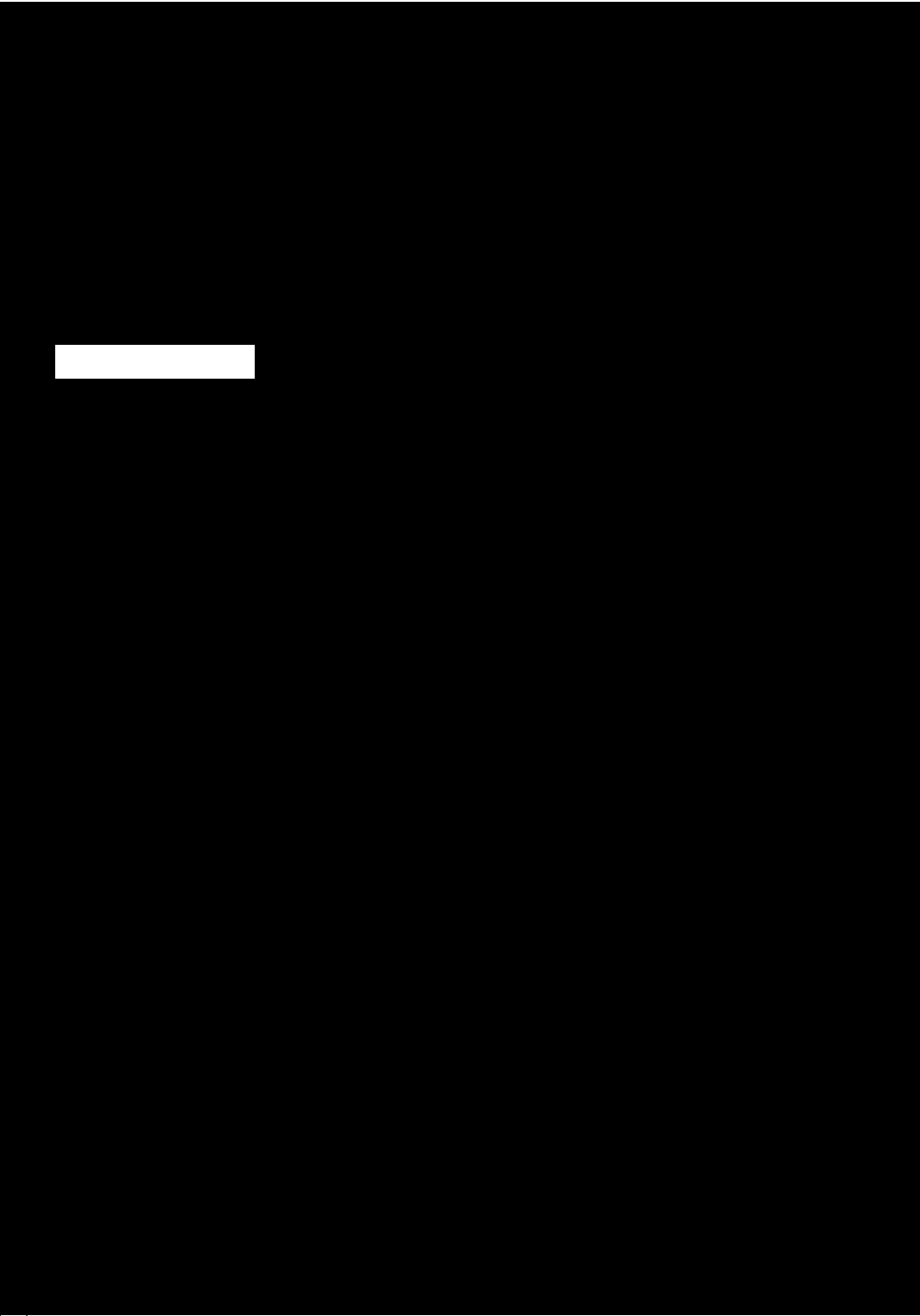
- ☐ Grunnlaget skal være et møte som får total krasj p.g.a. ulikheter

## Gjennomføre dramatisering i plenum

- ☐ Hver gruppe fremfører sin dramatisering.

## Finne sin personlighetstype

- ☐ Tar frem skjemaet og finner poengsummene hver deltager har
- ☐ Snakker litt om at dette bare er en modell, ikke virkeligheten – Gir dog en pekepinn
- ☐ Det finnes nyanser av ASH



b.

Økt om ledertyper. I denne fasen har lederne et rollespill som deltagerne ikke er klar over på forhånd. Hver leder får en rolle definert som de skal spille i det alle deltagerne kler på seg og gjør seg klar til å gjennomføre neste økt ute. Før vi starter neste økt evaluerer vi hvordan deltagerne opplevde den nokså kaotiske situasjonen med mange markerte ledertyper.

### **Emne 3 Ledertyper**

*Emne*

#### **Snakke om Ledertyper**

- Hva er en leder ?
- Hva gjør en leder til en leder ?
- Hva må en gjøre for å bli leder ?

#### **Den gode veileder**

- Hva kjennetegner en veileder ?
- Kan en peff være veileder ?
- Hva når situasjonen er slik at peffen må ta styringen ?

d.

Hva lærer lederne dine på kurs? Kort omtale om noen av verktøyene som brukes i ledertreningen for ledere. Må legges fram slik at det er noe å strekke seg etter og at opplevelsen av å være med i en ledergruppe er spennende.

### **Lederverktøy**

#### **Snakke om Verktøy**

- Måken
- Askeladden
- Målstyring og metodevalg
- Erfaringssirkelen