

Flokken under Mærke-luppen - Mærkeguide

Flokken handler om livet i banden, som er en optakt til arbejde i patruljesystemet. Banden er altså mere end en tilfældig opdeling af børnene i mindre grupper. Banden skulle gerne være den trygge, faste ramme for ulvenes spejderliv.

Ulvne er udviklingsmæssigt stadig et sted, hvor der skal forholdsvis meget voksenstøtte til, men i arbejdet i banderne skulle de meget gerne opleve at kunne løse opgaver på egen hånd og ved at bruge hinandens styrker.

Mærket går ud på, at ulvene i banderne bliver klare på, hvad de hver især er gode til, hvor de supplerer hinanden godt, og hvor de skal arbejde på at blive bedre. Ulvene skal blive bevidste om egne styrker og svagheder – og blive bedre til at arbejde sammen ud fra den viden.

Hvis jeres ulve allerede har taget “Min familie” som bæver, skal I lige have en snak med bæverlederne for at sikre jer, at I rammer det rigtige niveau og videreudvikling i forhold til, hvad børnene har prøvet som bævere. De to mærker er begge en forberedelse til arbejdet i patruljen, men afstemt efter aldersklasse.

Trin 1: Når mærket møder spejderne (1. møde)

Varighed: ca. 15 minutter

For at introducere spejderne til mærket tager du som leder en snak med spejderne om mærkets mål: Vi skal finde ud af, hvad fællesskab i en bande er. Vi skal øve os i at bruge hinanden til forskellige opgaver. Vi skal se på, hvad vi hver især er gode til, så vi kan bruge det i samarbejdet i banden. Vi skal øve os i at give plads til alles meninger. Når vi er færdige med mærket, er vi blevet bedre til at være sammen i banden.

Snakken kan gå på:

- Hvad er det, der gør en bande anderledes end andre grupper?
- Hvad gør en bande til en god bande?
- Hvordan kan man selv gøre en forskel, så ens bande bliver bedre?

Trin 2: I dybden med mærket (et par møder)

I aktivitetsforslagene nedenfor er der en række aktiviteter, der handler om samarbejdet i banden og den enkelte ulvs rolle i banden.

Brug eventuelt forslagene direkte eller tilpas dem til jeres egne ulve. Hvis I finder på noget helt nyt og sejt, må I meget gerne huske at dele det med andre i [aktivitetsdatabasen](#).

Man kan tage mærket, når ulvene lige er blevet opdelt i bander. Det taler for at køre et relativt intensivt forløb over et par møder med fokus på gruppedannelse og spilleregler i banden. I den forbindelse kan man overveje at køre med forskellige bandededere og -assistenter fra møde til møde og så slutte af med at vælge bandededer og -assistent.

Men man kan også tage mærket, når banderne har haft tid til at fungere et stykke tid. Det taler for at tage det over en længere periode, hvor man følger op på, hvordan banderne fungerer og finjusterer samarbejdet.

Under alle omstændigheder er arbejdet med "Flokken" et godt udgangspunkt for at køre nogle gode gammeldags bandedyster, hvor banderne prøver kræfterne af mod hinanden og finder sammenholdet i banden.

Trin 3: Del med andre

Varighed: 10 min

På Facebook og Instagram kan I dele historier og billeder om gode oplevelser med "Flokken". I kan tagge os på Instagram med #Mærkeluppen #voresbidrag @kfumspejderne osv.

Du kan som leder også indsende dine aktiviteter til [aktivitetsdatabasen](#) til hjælp for andre eller skrive til os på arbejdsprogram@kfumspejderne.dk.

Aktivitetsguide

Der er mange forskellige måder at arbejde med bander på. Forslagene nedenfor kan du bruge eller justere. Du kan også finde på noget andet at lave.

Aktivitet 1: Ulvebandens leveregler.

Vil man være med i et meningsfuldt fællesskab, må man også følge nogle fælles regler.

Tag udgangspunkt i Junglebogens ulve og hvordan de hjælper hinanden med at klare sig. Hvordan klarer de sig i en jungle med farlige dyr og drillende aber?

Få banden til selv at komme med nogle leveregler til deres bande, så deres bande klarer sig og har det godt med hinanden. Nedskriv reglerne på en træplade eller skind, som hænges op i lokalet, fx ved rådsklippen.

Aktivetsbeskrivelsen kan også læses [her](#).

Aktivitet 2: Bandesærpræg.

Styrk bandens identitet ved at lave bandesærpræg. Det kan fx være stander, bandemærke af stof eller læder, bande-t-shirt, bandebamser, udsmykke bandevæg/rum, tørklæder, navn eller råb. [Læs mere her](#).

Aktivitet 3: Konkurrence i samarbejde.

Find på jeres egne lege i banden. Sørg for, at legene både indeholder samarbejde og konkurrence.

Det er sjovt at lege, men det er også sjovt at konkurrere, når det er sund konkurrence og ulvene samarbejder i banden. Sund konkurrence giver ulvene evnen til at gøre noget ekstra for at nå i mål. Tag en snak om at være en god taber og en god vinder.

Få ulvene til at komme på aktiviteter og snak om, hvordan de kan laves til samarbejdslege, og hvordan de kan gøres til konkurrencer. Eksempler kan være:

- Kongens efterfølger, nu med stander og alle i banden skal holde i den med én hånd
- Byg en a-buk, lav det til en romersk stridsvogn og lav en konkurrence
- Lær at binde råbåndsknob og bind to tykke reb sammen, så I kan lave tovtrækning med en anden bande
- Lær de otte kompasretninger, indtegn dem på sedler og spred sedlerne ud. Hvilken bande får først samlet et helt kompas og lagt dem rigtigt.

Aktivitet 4: Lyt og byg.

Lad én forklare resten af banden, hvordan en legofigur er opbygget. Resten af banden kan ikke se figuren og skal så bygge figuren uden, at de må se den.

Start med en nem figur og tag en snak om, hvilken kommunikation der virker bedst, inden den svære figur bygges.

Er stemningen til det, kan legen også være en konkurrence i banden eller mod andre bander.

Aktivetsbeskrivelsen kan også læses [her](#).

Aktivitet 5: Bandedyst.

Lav en konkurrence banderne imellem. Den kan med fordel gentages over flere møder, så børnene oplever, at det er forskellige, der vinder fra gang til gang. Den kan bruges til alt fra pionering over kagebagning til forhindringsbaner.

Aktivitet 6: Jungleudfordring 1 - find dyrets særlige evne.

Alle dyr (og planter) har særlige evner, der giver dem en fordel i bestemte situationer

Lav i banden en liste med ca. 10 tilfældige dyr (fx to dyr hver).

Når I har skrevet dyrenes navne op, så prøv at beskrive hvert dyrs særlige evne.

Nogle gange kan det være svært at gætte den særlige evne, men prøv at tænke over, hvordan dyret skaffer mad eller hvad der gør, at den kan overleve i et særligt miljø, eller undgå rovdyr.

Eksempler:

Ko/okse: Nøjsom – kan leve af at spise næringsfattigt græs! Dét kan en løve ikke klare sig med – og det kan du heller ikke! Koen/oksen er stærk og kan forsvare sig mod rovdyr, men er godmodig. Koen er udholdende og tålmodig – i Afrika kan okserne vandre langt i søgen efter føde.

Egern: Dygtigt til at klatre og forberede sig til svære tider! Et egern er en mester i at nå svært tilgængelige grankogler og kan bygge huler og reder højt oppe i træerne i sikkerhed for rovdyr. Desuden er et egern dygtigt til at forberede sig grundigt, så det kan klare en hård vinter. Det samler nemlig et vinterforråd. Kan du klatre i træer lige så godt som et egern? Kan du leve af grankogler – og klare en hård vinter i skoven uden mad?

Myre: Samarbejde og flid! Én enkelt myre er ikke meget beventt, men myrer formår at samarbejde! Myrer kan man finde overalt i verden, hvor der ikke er frost hele året. Ved at samarbejde kan myren bygge kæmpemæssige tuer og hele ”myre-byer” under jorden, hvor der både er børnehaver og marker, hvor myrerne dyrker svampe, som de kan spise. Myrerne har også forskellige ”job”. Nogle er soldater/vagter, der forsvare de andre myrer, og andre er arbejdere. Myren er flittig og dovner aldrig!

Alle dyr har også svage sider eller omgivelser, hvor de ikke kan klare sig. Prøv nu at finde eksempler, hvor jeres 10 dyr ikke er specielt gode!

Aktivitet 7: Jungleudfordring 4 - Hvad er du god til?

Har I tænkt over, at menneskedyret også har særlige evner? Hvad er det, der gør mennesker gode til at klare sig i forhold til andre dyr? Mennesker er jo ikke specielt stærke, vi har ingen skarpe kløer eller giftige hugtænder, vi kan ikke løbe specielt hurtigt, vi kan

ikke flyve eller holde vejret længe under vand, vi har ingen tyk pels eller en fantastisk lugtesans, og vi kan ikke se i mørke. Men hvad er det så, mennesker kan? Hvad er mennesker specielt gode til? Skriv nogle stikord op på tavlen (eller på et papir) og tal om dem.

På samme måde som med dyrene, er der også noget, som DU er specielt god til. Du tænker måske ikke over det, men vi er alle sammen gode til et eller andet. En spejderbande fungerer bedst, hvis alle er klar over, hvad hinanden er gode til, og hvis alle i banden har en rolle eller et ”job”, som de synes om.

Tænk hver især over, hvilke spejderaktiviteter du er bedst til eller synes bedst om og skriv dem ned (lederne vil senere lave et ”Junglémon-kort” – med dig som hovedperson – og du kan vælge, hvad der skal stå på kortet).

Eksempler på spejderaktiviteter kunne være:

Knobbinding og tovværk, Pionering, Samarbejde, Kort og kompas, Stifinding, Opdagelsesrejser/Hike, Lejr-liv, Båltænding, Knivarbejde, Førstehjælp, Koder og gåder, Madlavning, Skrive og tegne, Planlægning, Bivuak- og hulebygning, Sange og lege, Naturkending – og meget andet. Alt, hvad vi laver til spejder, er en spejderaktivitet!

Du kan også læse om aktiviteten [her](#).

Aktivitet 9: Jungleudfordring 5 - Find din bande-rolle

En ”banderolle” er et slags særligt ansvar, som man tager i sin bande. En god bande deler tit ansvaret for forskellige opgaver, så man udnytter hinandens evner bedst muligt. At man har ansvar for en bestemt opgave betyder IKKE, at man skal klare opgaven selv – alle i banden skal selvfølgelig gøre deres bedste for at hjælpe, og alle skal være med. At være ansvarlig betyder, at man er dén, som sikrer sig, at opgaven bliver løst – eller skaffer hjælp, hvis opgaven viser sig at være for svær. Og hvis man ikke selv er ansvarlig for en opgave, så skal man selvfølgelig lytte til den ansvarlige og hjælpe til bedst muligt.

Tænk over, om der er en banderolle, du synes godt om og prøv at blive enige i banden, om at finde en rolle til alle. I kan godt være flere om samme rolle, men det er bedst, hvis I vælger forskellige roller:

I kan f.eks. vælge mellem disse roller:

Chefpionér: Hvis du er glad for at bygge ting med rafter og har check på knob og tovværk, så kan du måske være bandens chefpionér? I banden er det typisk chefpionéren, der skal sikre sig, at ingen kommer til skade, når I bygger ting – og det er chefpionéren, der styrer, hvem der skal gøre hvad, og hvornår.

Samarit: Er du er god til førstehjælp, så kunne du være bandens samarit (eller ”førstehjælper”). Du tager ansvaret for, at banden altid har et førstehjælpssæt i nærheden, og hvis der skulle ske noget, er det dig, der er klar til at tage styringen og fortælle, hvad de andre i banden skal gøre (sende bud efter hjælp/yde førstehjælp).

Chefkok: Er du den, der har overblik over, hvad der skal gøres, når der skal laves mad (over bål, måske?). Så meld dig som bandens chefkok! Du tager ansvar for at sætte bandens medlemmer i sving, når der skal laves mad – og det er dig, der har styr på opskriften.

Kodemester: Hvis du har styr på at morse og synes koder er sjove, er jobbet som kodemester sikkert noget for dig. Du har altid en morsenøgle på dig og er altid klar med blyant og notesbog, hvis der skal sendes eller modtages en besked.

Skriver: Synes du, at det er sjovt at skrive historier, kunne du bliver bandens skriver. En skriver tager ansvar for bandens ”dagbog”, hvor I fx kan skrive om, hvad I har lavet på lejrture – eller hvad I laver om onsdagen.

Kvartersmester: Hvis du er god til at holde styr på dine – og andres – ting, er rollen som kvartersmester lige noget for dig. Du tager ansvar for, at der er tjek på bandens fælles udstyr, og det er dig, der sørger for, at alt lånt udstyr bliver leveret tilbage. Det kan også være dig, der fører bandens regnskab og passer på bandens penge, hvis I fx har fået penge til at handle for. På en lejr tur er det kvartersmesteren, der tager ansvar for, at banden har det udstyr, der skal bruges og for at skaffe det, hvis der er noget, I mangler.

Skjald: Hvis du elsker at underholde, og er god til at holde humøret oppe hos dig selv og dine venner, selv når det bliver lidt hårdt, så skulle du blive skjald! Skjalden kan som regel finde på en god sketch til lejrbalet og kender en masse sange og råb, der kan holde bandens humør højt. En skjald surmuler aldrig og tager ansvar for, at banden holder humøret højt.

Budbringer: Hvis du er god til at løbe, og kan huske en besked, så meld dig som budbringer! Det er budbringeren, der tager ansvar for at løbe med beskeder, der skal overbringes og bringe svaret hurtigt tilbage.

Hvis der ikke lige er noget, der passer på dig, kan du måske selv opfinde en ny rolle,? Brandmand? Mesterklatrer? Stjernekigger? Dyrekender? Hvis du finder på en ny rolle, så skriv lidt om, hvad rollen betyder, og hvilket ansvar, du tager.

Sørg for, at alle har udfyldt følgende fem oplysninger til et ”Junglémon-kort”, som lederne vil lave – og tag et portrætbillede af hver spejder til kortet!

1. Dit navn
2. Din bandes navn

3. Dine tre yndlings-spejderaktiviteter
4. Din bande-rolle (hvis du vælger én)
5. Hvor længe du har været spejder

Aktivitetsbeskrivelsen kan også læses [her](#).

Aktivitet 10: Banden løfter i flok

Spejderne lærer at samarbejde og løfte i flok.

Ulvne skal hente en tung ting, som er for tung til, at én kan bære den alene. Ulvene laver så en konstruktion i rafter eller andre materialer, så flere spejdere kan hjælpes ad med at løfte byrden. Byrden kan være en 30 liters vanddunk eller hvad I nu synes passer ind i jeres fantasiramme.

Aktivitetsbeskrivelsen kan også læses [her](#).