

Styrk Patruljen under Mærke-luppen - Mærkeguide

“Styrk Patruljen” handler om livet i patruljen. Spejderne har erfaring med sig fra ulvebanderne, men skal gerne opleve, at juniorpatruljen er et mere forpligtende fællesskab, og at de har større frihed og ansvar som juniorspejder end som ulv. Juniorpatruljen skal gerne blive et fast sammentømret fællesskab, hvor spejderne kender hinanden og stoler på hinanden.

Mærket går ud på, at juniorspejderne får indsigt i patruljens og egne reaktioner. Der er derfor et stort element af samarbejdsøvelser på mange niveauer.

Men juniorerne er også blevet så store, at man kan begynde at arbejde med små instruktioner, hvor ét patruljemedlem instruerer de andre. Derfor er der også et element af kommunikation og formidling.

Hvis jeres juniorer allerede har taget mærket “Flokken” som ulv, skal I lige have en snak med ulvelederne for at sikre jer, at I rammer det rigtige niveau og videreudvikling i forhold til, hvad børnene har prøvet som ulve. 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, at patruljen skal blive en sammentømret enhed. For at vi som patrulje kan blive en sammentømret enhed, skal vi lære hinanden bedre at kende, så vi bedre kan tage beslutninger i fællesskab og klare udfordringer sammen. Når vi hjælpes ad, kan vi klare flere ting end hver for sig, og vi skal finde ud af hvordan.

Snakken kan gå på:

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

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

Forslagene nedenfor er en række aktiviteter, der handler om samarbejdet i patruljen og den enkelte juniorspejders rolle i patruljen.

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

Man kan tage mærket, når juniorerne lige er blevet opdelt i patruljer. Det taler for at køre et relativt intensivt forløb over et par møder med fokus på gruppedannelse og spilleregler i patruljen.

Men man kan også tage mærket, når patruljerne 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 patruljerne fungerer og finjusterer samarbejdet.

Endelig kan man bruge småinstruktionerne generelt i juniortroppens arbejde, så alle i patruljen prøver at skulle instruere en lille opgave i løbet af spejderåret.

“Styrk Patruljen” er et godt udgangspunkt for at udfordre patruljerne på samarbejde. Derfor er det også et mærke, der er egnet til at tage på en (patrulje)weekend, hvor juniorspejderne selv står for beslutningerne, mens lederne står på sidelinjen.

Trin 3: Del med andre

Varighed: 10 min

På Facebook og Instagram kan I dele historier og billeder om gode oplevelser med “Styrk Patruljen”. 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 patruljer på. Du kan bruge forslagene nedenfor, justere dem eller lave dine egne aktiviteter.

Aktivitet 1: Vær mere på.

Fortæl i to minutter om spejderaktiviteter uden at sige "øh". Hvem klarer sig med færrest gange øh? Optag fortællingen og tæl øh'erne bagefter, så fortælleren ikke forstyrres.

Patruljen digter en historie om en, som er glad for at gå til spejder ved, at hver sige én sætning ad gangen. Fortsæt i to minutter og optag historien, så I kan høre den i sammenhæng.

Lav fagter til spejdersangen i patruljen og opfør den.

Gæt, hvornår tiden er gået. En spejder holder øje med, hvornår der er gået et minut, og de andre skal så sige "nu", når de tror, der er gået et minut.

Du finder også aktivitetsbeskrivelsen [her](#).

Aktivitet 2: Patruljedysten.

Patruljerne konkurrerer i nogle på forhånd definerede opgaver.

Det giver spejderne mulighed for at træne og dygtiggøre sig inden for emner og færdigheder inden selve dysten. Derved oplever spejderne, at "øvelse gør mester", og at det faktisk giver en succesoplevelse at blive virkelig god på nogle områder.

Både ledere og spejdere kan være med til at finde på opgaver til dysten for derved at motivere spejderne mere.

Aktivitetsbeskrivelsen kan også læses [her](#).

Aktivitet 3: Patruljeråd.

Patruljeråd er en god idé, når patruljen skal motiveres og tages med på råd omkring aktiviteter i den kommende tid, lejrture osv.

Planlæg, gennemfør og evaluer møder og ture i patruljens fællesskab. Til planlægningen kan I tænke på, hvad I gerne vil lære/opnå og hvad jeres interesser er. Til evalueringen kan hver tænke på tre ting, som fungerer godt i patruljen og på to ting, som kan gøres bedre.

Det kan gennemføres som snak omkring et bord, men I kan også bruge tavle eller whiteboard til at skrive de gode idéer på. I kan også hver for sig skrive input på post its og bagefter diskutere dem med hinanden.

Når I er færdige med patruljerådet, skal I sørge for, at idéerne bliver brugt i juniortroppens planlægning. Hvis troplederen glemmer ideerne, så mind ham eller hende om dem.

Aktivitetsbeskrivelsen kan også læses [her](#).

Aktivitet 4: Et døgn uden leder.

Patruljen planlægger og gennemfører en lille tur med overnatning uden ledere.

Kan juniorspejdere klare sig selv uden voksne?

- lave mad selv
- selv gå i gang med opvasken
- selv finde på spejderaktiviteter
- selv løse konflikter

Juniorerne skal have tid til at brainstorme og planlægge turen/døgnet.

Når spejderne selv prøver at stå i de situationer, får de erfaring med ansvarlighed over for helheden i patruljen.

Du kan også læse aktivitetsbeskrivelsen [her](#).

Aktivitet 5: Fysisk kreativ udfordring.

Spejderne udfordrer både deres kreativitet og deres fysik.

Patruljemedlemmerne udfordrer fysisk hinanden med aktiviteter, som de har svært ved eller to patruljer udfordrer hinanden. Ved at hjælpes ad, er målet, at alle gennemfører aktiviteterne. Dem som finder på, skal selv kunne klare udfordringen.

Fysik kan for eksempel være styrke, hurtighed, udholdenhed, motorik og balance.

Aktivitetsbeskrivelsen kan også læses [her](#).

Aktivitet 6: Udfordringsløb.

Denne metode kan anvendes på mange slags løb/aktiviteter og gør, at alle i patruljen på skift bliver udfordret og dermed udvikler sig.

Når patruljen kommer til en post, udvælges en af spejderne, som får tildelt opgaven. Der kan også udvælges to eller flere spejdere, så længe den enkelte bliver udfordret og skal tage beslutninger og udføre opgaven selv.

De andre i patruljen kan aktiveres ved at udføre samme opgave, men med bind for øjnene eller bundet sammen.

Aktivitet 7: Stress-løb

Patruljen lærer at håndtere mange opgaver på én gang, at indse at god kommunikation mellem spejderne er bedst og sparer tid og at prioritere deres tid.

Patruljen udsættes for et stort antal opgaver og skal gennemføre flest mulige på tid. Patruljen må gerne dele sig til enkelte opgaver.

Monte Carlo-løb

- Det hold som har skaffet flest point ved sluttiden, har vundet
- Diskvalifikation, hvis ikke hele holdet er tilbage til sluttiden.
- Taktikken mv. som I benytter, er op til holdet – dog opfordrer vi til almindelig god høflighed, omtanke og overholdelse af dansk lovgivning ;o)
- Husk på, at I selv skal bringe tingene tilbage/af vejen igen bagefter!
- Alle opgaver præsenteres før start, og patruljerne byder ind. Når man ikke opgaven til tiden vil pointene blive trukket fra.

Nr. point opgave

1. 25 Ordn en pløkpose på 5 min.
2. 75 Tjek et telt, om alt passer, på 15 min.
3. 75 Mal et bannerflag og sæt det på pind. 15 min.
4. 75 Pioner en romersk stridsvogn på. 10 min.
5. 50 Puds begge sider af et vindue i lokalerne på 5 min.
6. 50 Bind besnøringer på rafter: kryds, simpel og vinkel. 10 min.
7. 100 Lav et hårdkogt æg, som er pillet, på 10 min.
8. 75 Lav en portion havregrød på 10 min.
9. 50 En sut skaffes på 10 min.
10. 75 En fra patruljen i et fastelavnskostume synger spejdersangen på 5 min.
11. 75 Fyld en pose med 1 kg skrald fra naturen på 10 min.
12. 50 Red én sømand og vis hvordan på 5 min.
13. 25 Skaf en sok med hul i på 5 min.
14. 25 Sokken stoppes på 10 min.
15. 50 Skaf et stykke gnasket tyggegummi på 5 min.
16. 75 Skaf et sæt regntøj på 5 min.

17. 10 Skaf en blomsterbuket på 5 min.

18. 50 Skaf en underskrift fra en ikke-spejder på 5 min.

19. 50 Skaf en tom slikpose på 5 min.

20. 50 Skaf et billede med en ikke-spejder, som vinker på 5 min.

Lav et stort skema, så I kan holde styr på buddene og opgaverne.

Aktivitetsbeskrivelsen kan også læses [her](#).

Aktivitet 8: Fra sjak til klan

Formålet med denne aktivitet er for det første at ryste spejderne sammen, derudover skal det give indblik i, at der er fordele og ulemper ved at være for mange og for få i en patrulje eller klan. Nogle opgaver løses bedst i små grupper, mens andre bliver løst bedst, når man er mange sammen.

Aktiviteten kan udføres med blot 12 personer, men I kan sagtens være flere. Det optimale er at ende ud med to eller flere klaner, da sidste post er en konkurrence om at komme først. Sjakket/patruljen rykker til næste post, når den igangværende er gennemført. Dette kan resultere i lidt ventetid, da man skal danne en patrulje af 3 sjak og en klan af 2 patruljer. Det er meningen, da en af de gode kvaliteter ved spejdere er, at vi accepterer og respekterer, at alle ikke kan være lige hurtige og gode til alt. Vi har forskellige styrker og svagheder. Alle aktiviteter skal udføres udenfor, og de kan med fordel afvikles i byen, så forbipasserende kan se, hvad man som spejder også kan lave.

Post 1, sjak - katapult

Hvert sjak består af 2 personer.

Materialer pr. sjak: 10 stk. grillspyd/-pinde af træ, en plastikske, en bordtennisbold og 10 køkkenelastikker.

Sjakket skal udarbejde en katapult, der kan skyde bordtennisbolden ned i en spand. Spanden placeres 2 meter fra katapulten. Katapulten skal indeholde alle de givne elementer, derudover må sjakket bruge, hvad der kan findes i naturen. Sjakket må gå videre til post 2, når bolden ligger stille i spanden.

Post 2, patrulje – pandekager

Hver patrulje består af 6 personer.

Materialer pr. patrulje:

1 bord, 1 Trangia, 1 piskeris, 1 kniv, 1 paletkniv, 2 skåle, 14 (måske 7) strips eller tørklæder, 1 pakke tændstikker.

Ingredienser til crepes: 200 g hvedemel, ½ tsk. salt, 2 tsk. sukker, fintrevet skal af 1 økoappelsin, 4 æg, 4-5 dl mælk, 3 spsk. solsikkeolie, lidt smør til stegning, 50 g sukker, 50 g smør, fintrevet skal af 1 økoappelsin, saft af to appelsiner. Se evt. opskrift på [Femina](#).

Når tre sjak er nået til denne post, omdannes de til en patrulje. De føres hen til et bord, som de kan danne cirkel om. Derefter bliver de stripset sammen om hænder og fødder. Hvis aktiviteten afholdes for børn med mindre kendskab til et køkken, er det nok at binde hænder sammen, og dermed skal der kun bruges 7 strips. De skal nu kokkerere fire flotte pandekager eller crepes, afhængig af alder og kompetencer. Trangia og ingredienser placeres på bordet. Opskrift skal udleveres til patruljen inden igangsætning. Voksne skal holde opsyn, da spejderne kommer til at arbejde med ild, dog er aktiviteten ikke farlig.

Når patruljen har lavet fire flotte pandekager/crepes, præsenteres de for én eller flere voksne, og hvis de godkendes, må patruljen blive 'sluppet fri' og spise pandekager/crepes. Derefter skal patruljen gå videre til post 3.

Post 3, patrulje – Woop app

Hver patrulje består af 6 personer.

Én fra patruljen skal have Spejdernes Woop-app downloadet, da den skal bruges til denne aktivitet. Patruljen skal så følge en såkaldt jagt hen til post 4. Jagten skal være oprettet af jer, arrangørerne, i forvejen, og den skal indeholde spørgsmål eller aktiviteter, der skal udføres undervejs. Her er det kun fantasien, der sætter grænser. Tænk på, hvad I vil have ud af løbet. Hvis fokus er på tættere sammenhold, så er det en god idé med nogle 'ryste-sammen' aktiviteter. Hvis formålet er at samle viden, er spørgsmål at foretrække – for eksempel spørgsmål om spejderne eller KFUM-Spejderne.

Post 4, klan – Forhindringsbane på presenning

Hver klan består af 12 personer.

Materialer i alt: Minestrimmel, mælkekasser, rafter, presenninger – omkring 9 kvadratmeter (1 pr. klan).

Når to patruljer er ankommet til denne post, ved hjælp af Woop app'en, sættes patruljerne sammen. Patruljerne udgør nu én samlet klan på 12 personer. Denne post er en avanceret forhindringsbane. Hver klan skal nemlig bevæge sig frem på en presenning – de må IKKE røre jorden. Hvis dette sker, skal de sendes 10 meter tilbage. Minestrimmel bruges til at indramme banen og eventuelt lave forhindringer. Der er ingen krav til, hvordan

forhindringerne skal se ud. Det skal blot være muligt for 12 personer at komme igennem på en presenning, for eksempel kan ruten gå rundt om et træ. Hvis klanen ødelægger eller river en forhindring ned, skal de sættes 10 meter tilbage. Hvis der er flere klaner på posten, skal de sendes af sted med cirka 5 minutters mellemrum, så klanerne ikke støder sammen eller generer hinanden.

'Post 5', alle – Evaluering

Der laves en opsamling, når alle spejdere har været igennem posterne. Tag en snak om, hvor mange der er det optimale antal til en opgave og snak om, hvorvidt der er forskel, afhængig af opgavens art. Hør derudover også på spejdernes ris og ros – hvad var godt, og hvad kan gøres bedre til en anden gang. Var der nok konkurrence? Var aktiviteterne udfordrende nok/for udfordrende?