

CrazyVorkDaisy kompendie

Formålet med gruppen var at give deltagerne kompetencer udi planlægning og afvikling af store som små arrangementer.

Dårlig dag

Ugen startede med en såkaldt ”dårlig dag”, hvor aktiviteterne ikke var helt gennemtænkte, og instruktørerne konstant var forsinkede. Tanken med det var, at deltagerne skulle opleve hvor frustrerende det kan være, hvis man deltager i noget der ikke er gennemtænkt og hvor arrangørerne ikke er helt veloplagte. Vi som instruktører overvejede selvfølgelig hvordan deltagerne ville håndtere en dårlig dag, især når det nu var den allerførste dag på kurset, men vi var enige om at det er vigtig lærdom, at deltagerne hurtigt opdager hvis der er den mindste slinger i valsen fra planlægningens side. Det er et bevis på, at hvis man vil afholde et arrangement skal man huske at have en plan hele tiden.

Bonusinfotur

Vi ville gerne give alle de nye deltagere en rundtur på Vork, så de hurtigt kunne finde ud af hvor de var. Vores eneste problem var at vi også havde en masse deltagere, der kendte Vork rigtigt godt i forvejen. Derfor valgte vi at lave det som en guidet tur, hvor alle deltagere, nye som gamle, fik en hel masse både sand og falsk info om Vork, og derefter skulle svare på en tip-en-36'er. På den måde blev turen rundt på Vork både sjov og relevant for alle deltagere. Det er en overvejelse man altid bør gøre sig, om man på en eller anden måde kan inkludere alle, så man ikke får en opdelt gruppe.

Kommunikationsforsøg

En leg der giver deltagerne indblik i forskellige kommunikationsmåder gennem sjov og leg. Deltagerne bliver delt ind i hold, i dette tilfælde med fem på hver hold. Derefter deler holdene sig ind, så der på hvert hold er en A'er, en B'er, en C'er, en D'er og en E'er. Derefter bliver deltagerne delt ud, så alle A'erne på tværs af holdene sidder sammen ét sted, alle B'erne et andet sted og så videre. Fra de fem siddesteder skal der være cirka lige langt til et sted de alle forinden har fået vist, hvor der står en postkasse i form af en kop eller lignende til hver hold. Legen kører i fire runder, der alle forløber på nøjagtig samme måde. En runde starter med at alle deltagere får en lille seddel, med tre forskellige informationer på. Øverst står der hvilket bogstav de selv er, det skulle helst passe med at der hvis man er A'er står A øverst på sedlen. Derefter står der hvem A må sende post til, det kunne for eksempel være ”Må sende til B”, hvilket betyder at A i denne runde KUN må sende post til den person der spiller B på vedkommendes eget hold. Den sidste information på sedlen er et lille tegn, det kunne for eksempel være et @. Legen går ud på at finde ud af hvilke fem tegn der er i spil i hver runde. Så når man som A'er har fundet ud af, at man må sende post til B og ens eget tegn er @, skriver man en lille seddel med det, folder den sammen, skriver B uden på den, og går ud og lægger den i holdets postkasse. Ved samme lejlighed kan man se, om der eventuelt skulle være post til en selv i postkassen, hvis der er skal man tage sedlen med tilbage til sin siddeplads, og først åbne den når man er nået så langt. Det der står i det brev man har modtaget må man så selv sende videre med et nyt brev. Når en deltager har et bud på hvilke fem tegn der er i spil i runden, må vedkommende løbe ud til gamemasteren, der befinder sig ved postkassen, og svare med det samme. Hvis svaret er rigtigt slutter runden, og alle får nye sedler så næste runde kan starte. Det er vigtigt at huske at det er forbudt at tale sammen ude ved postkassen. Når alle fire runder er leget færdig, kan man med fordel tage en snak om, hvad deltagerne har fået ud af det. Legen er et symbol på forskellige arbejdsmetoder i for eksempel et udvalg, hvor man kan overveje om det er nemmest hvis

informationen kun går i én retning, eller måske hvis alle hele tiden sender info ud til alle.

A Må sende til B @	B Må sende til C *	C Må sende til D ?	D Må sende til E #	E Må sende til A +
A Må sende til E og B !	B Må sende til A og C &	C Må sende til B og D /	D Må sende til C og E %	E Må sende til D og A #
A Må sende til B, C, D og E €	B Må sende til A, C, D og E /	C Må sende til A, B, D og E =	D Må sende til A, B, C og E @	E Må sende til A, B, C og D ?
A Må sende til C X	B Må sende til C >	C Må sende til A, B, D og E !	D Må sende til C #	E Må sende til C *

Rigtige svar:

1. Runde: @ * ? # +
2. Runde: ! & / % #
3. Runde: € / = @ ?
4. Runde: X > ! # *

Det store æggefald

Tanken bag aktiviteten var, at deltagerne gennem en helt enkel og nem aktivitet, skulle lære lidt mere om god forberedelse, og det at tænke sine planer igennem. Vi startede med at give et kort oplæg om SWOT-analysen, en analyse der også bliver brugt i normale erhvervssammenhænge, og derfor er god at kunne.

SWOT-analysen.

S - Strengths - Projektets styrke	“Vi er en stor flok mennesker, vi er engagerede, vi har en god plan”
W - Weaknesses - Projektets svagheder	“Vi har ingen penge, vi har ingen lokaler at være i, vi ved ikke nok”
O - Opportunities - Projektets muligheder	“Vi har gode omgivelser, konkurrerende projekter er aflyst”
T - Threats - Projektets trusler	“Vejret kan blive dårligt, deltagerne kan blive syge, banken kan lukke for pengekassen.

Derefter fik deltagerne en time og et kvarter til at klare en opgave, tiden fordelte sig som beskrevet

her:

- Først er der et kvarter til at få dannet grupper og forstå opgaven.
- Derefter har I et kvarter i gruppen til ved hjælp af SWOT-analysen at diskutere opgaven
- Efterfølgende har I et kvarter til at planlægge hvordan I vil løse opgaven, tegne planer osv.
- Til sidst har I en halv time til at bygge jeres konstruktion. Først her kan I hente jeres materialer. Det er ikke tilladt at afprøve den inden den fælles afslutning.

Deltagerne skal have besked når de forskellige tider er gået.

Opgaven:

Det store æggefald.

Ved hjælp af følgende materialer skal I fremstille en konstruktion, der kan bringe et æg sikkert ned på jorden fra 1. sals højde. Konstruktionen skal slippes og lande på fliser/brøsten.

Materialer:

1 æg
4 balloner
2 ark A4
8 Sugerør
30 cm. snor
En klump abesnot

God fornøjelse.

Brainstorming

Der findes mange forskellige måder at brainstorme på. Da vi skulle i gang med at planlægge vores projekt på Vork som var en fest for alle de andre deltager, gjorde vi brug af to forskellige brainstormmetoder. Først skrev vi forskellige overemner på nogle sedler, og lagde dem rundt omkring. Emnerne var for eksempel; udsmykning, underholdning, drinks med flere. Derefter gik deltagerne rundt til de forskellige sedler, og skrev deres gode idéer ned der hvor de hørte til. Da det var gjort vendte vi sedlerne om, og prøvede en gang "negativ brainstorming", der går ud på, at man skriver alt det man skal gøre for at få et dårligt arrangement, eller i dette tilfælde en dårlig fest. Altså for eksempel "Vi skal ikke have noget musik", "Der skal være så kedeligt at ingen gider være der" eller "Drinksene skal være virkelig dårlige". På den måde kan man nemt vende disse negative ting til gode ting, så det bliver til: "Vi skal have god musik, gode drinks og det skal være sjovt at være der".

Test din festleg.

Det er vigtigt også at gøre noget helt andet en gang imellem, og det gjorde vi for eksempel da vi gik ind og legede alle de gode gamle festlege. Vi nåede at komme forbi både appelsindans, ballondans, frugtsalat og en bunke andre. Tanken var lidt at vise, at de gode gamle lege stadig er rigtigt gode, og nogle gange er det fedt bare at lege noget, som ikke kræver en hel masse forklaring.