# Målgruppeanalyse af børn og unge 11-22 år

Rapport - marts 2016

# Indhold


Executive Summary

*Hovedkonklusioner og anbefalinger* 4

Konklusioner

*Store forskelle på arketyper* 11

*Specialisering af interesser stiger med alderen* 22

*Et særligt fællesskab, men ensformigt* 26

*'Sov ude' har bred appel* 32

*Teambuilding og fællesskab er generelt interessant* 48

Baggrund og formål 50

Kontakt 52




Wilke

# Executive Summary



Wilke

# En utydelig spiller med stort potentiale.

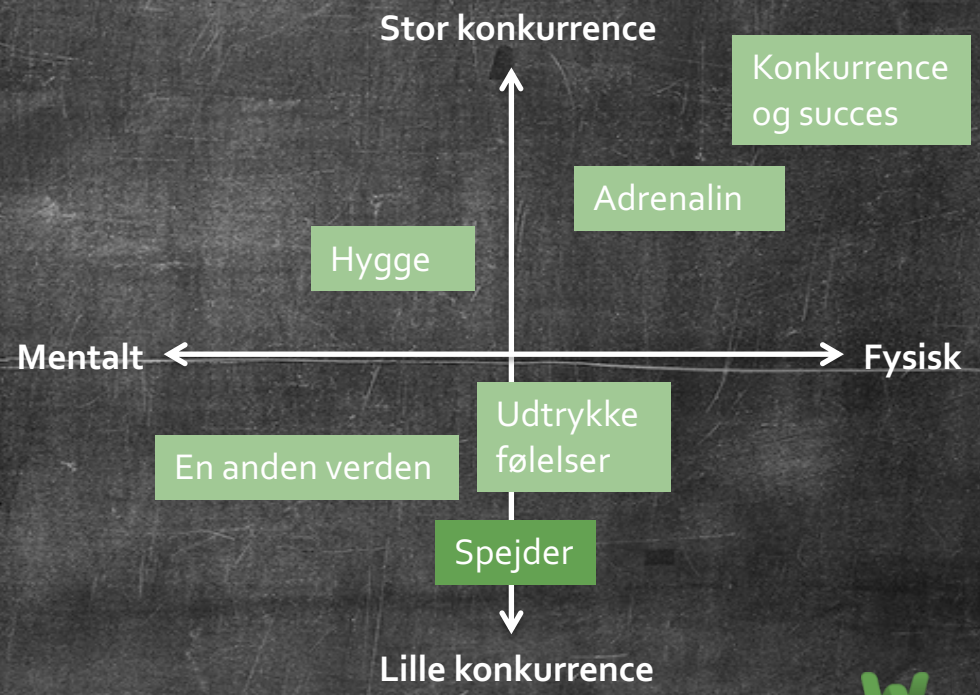
Der eksisterer i dag en kløft mellem børn og unges typiske interesser og behov, og hvad de oplever spejderne kan tilbyde.

Konkurrence og progression (inkl. at blive bedre ift. andre) er et central parameter i forståelsen af, hvad der driver børn og unge. I dette univers opleves Spejderne ikke som en attraktiv aktivitet.

Ligeledes er distinktionen mellem fysiske og mentale (intellektuelle) behov og interesser afgørende for, hvilke aktiviteter man foretrækker. I dette univers opleves spejderne ikke som et alternativ til sportsaktiviteter (fx fodbold og gymnastik).

Undersøgelsen identificerer 5 arketyper, som kan beskrives ud fra parametrene konkurrence og fysiske/mentale behov.

Modellen illustrerer hvor arketyperne placerer sig ift. de beskrivende parametre, samt hvor de oplever, at Spejder som aktivitet befinder sig.



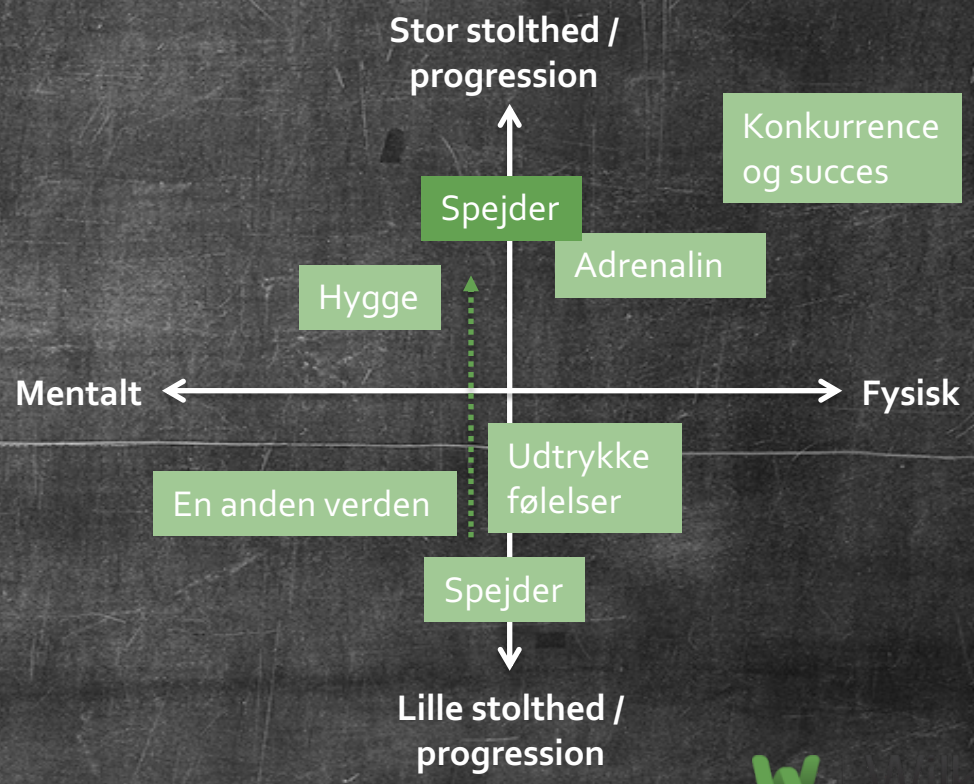
# Stolthed og selvværd som supplement til konkurrence

**Stolthed og progression har tendens til at blive defineret meget snævert som konkurrence. Dette har Spejderne potentiale til at udfordre samtidig med at imødekomme centrale behov og interesser hos børn og unge.**

Ved at udvide begreberne stolthed og progression til at omfatte andre personlige og sociale kompetencer end konkurrence, skaber Spejderne en ny og bedre position som interessant spiller.

Centrale kompetencer og værdier er:

- Selvstændighed (klare sig selv).
- Personlig udvikling (progression ift. sig selv).
- Udfordre og flytte egne grænser.
- Styrke (vedholdenhed).
- Grundliggende sammenhold (oplever hinanden i forskellige situationer, sover sammen og hjælper/støtter hinanden).
- Selvværd (sammenhold styrker tro på egen værd).
- Ledelse - få sammenholdet til at fungere og få blik for synergier ved samspil (især ældre målgruppe).



# Anbefalinger

**Yngre målgruppe har det største potentiale**

- Hvis formålet med aktiviteter for ikke-spejderne også er at rekruttere flere spejdermedlemmer, anbefales det at fokusere på de 11-13 årige (drenge og piger).
- Denne aldersgruppe indeholder størst potentiale, idet de i højere grad endnu ikke har specialiseret sig ift. fritidsinteresser (se afsnit om aldersforskelle) – de er således mere åbne overfor nye fritidsaktiviteter.

**Synlighed og dialog opnås mest effektivt via samarbejder**

- De 11-13 årige påvirkes (stadig) i høj grad af deres familie, venner og nærmiljø. Det anbefales derfor at fokusere på dette ift. kanalvalg og dialog.
- Spejderne kan således med fordel samarbejde med skoler og klubber (SFO og fritids-/juniorklubber) samt andre foreninger for at blive synlige og komme i dialog med målgruppen.
- Det er fx oplagt at arrangere overnatning i telt med Spejdere, som sætter aktiviteter i gang. Dermed kan Spejderne udfylde det hul, som skoler og foreninger oplever pga. presset økonomi. Dette vil således give skolebørn mulighed for hytteture og udflugter.
- Ligeledes kan aktiviteter såsom Adventure, Woop og Escape game tilbydes skoleklasser og/eller klubber (i junior-udgaver).
- Hvis man ønsker større synlighed og dialog med ældre målgrupper, anbefales det ligeledes at anvende sociale medier (Facebook/Instagram) i kombination med uddannelsesinstitutioners interne kommunikationskanaler. Dette inkluderer både konkrete kanaler såsom intranet, men ligeledes de konkrete miljøer og ildsjæle på institutionerne (fx rusvejledere, elevråd og fest-/aktivitetsudvalg).

# Anbefalinger

**Rollespil og weekend-/teltture er lavthængende frugter**

- Aktiviteterne 'Sov ude' og 'Rollespil' appellerer i høj grad til henholdsvis arketyperne 'Hygge' og 'En anden verden'. Det anbefales derfor at starte med at igangsætte disse aktiviteter.

**Adventure og Escape game har potentielt grundlag for sammenhold og selvudvikling**

- Ideen bag aktiviteterne Adventure og Escape game tiltaler på tværs af aldersgrupper målgrupper, som kan lide hård fysisk aktivitet, udfordringer (afprøve grænser) samt team-arbejde.
- For at imødekomme denne interesse, anbefales det at udvikle lignende aktiviteter til yngre målgruppe.

**Man gider ikke endnu mere skole**

- Det anbefales IKKE at fokusere på aktiviteter med referencer til skoleopgaver og skoleagtige workshops. Dette er tilfældet med aktiviteterne "Stil skarpt" og "Klodens vogtere", som i sin nuværende beskrivelse opfattes for skoleagtige.
- Dog anses aktiviteten "Gør en forskel i lokalmiljøet" mere vedkommende og meningsfuld, da man direkte selv kan se forskellen og indeholder mulighed for at bygge og designe ting.

# Anbefalinger

**Nedtone lange gåture**

- Forestillingen om 30 km lange gåture er en tilbagevendende barriere blandt interviewdeltagerne. Det anbefales således at nedtone denne aktivitet i dialogen med ikke-spejdere.

**Lead the way – en alternativ lederuddannelse**

- I den ældre målgruppe er der interesse for at tilegne sig ledererfaring og –egenskaber. Dette ses i høj grad som CV-pleje mhp. fremtidig karriere.
- Hvis man ønsker at imødekomme dette behov, anbefales det at aktiviteten opbygges som en uddannelse indeholdende konkret undervisning, opgaver og feedback.

# Drivers set i forhold til aktiviteter

| **Arketype**<br>(prioriteret rækkefølge ift. hvor nem arketypen er at tiltrække) | **Drivers ift. indhold og kommunikation** | **Aktivitet med størst appel**<br>(men andre arketyper kan også finde den nævnte aktivitet interessant) |
|---|---|---|
| 1. En anden verden<br>(rollespil) | Indlevelse | Rollespil |
| 2. Hygge<br>(med venner) | Socialt samvær i sig selv | Sov ude<br>En dag i skoven<br>Camp |
| 3. Konkurrence og sport<br>(sport) | Stolthed<br>Succes (vinder)<br>Social accept | Adventure til forskellige aldre<br>Woop, orienteringsløb<br>Camp |
| 4. Adrenalin<br>(gaming) | Adrenalin kick<br>Overskride grænser<br>Social accept | (Hardcore overlevelse – fx Escape game, hvis meget "gennemført") |
| 5. Udtrykke følelser<br>(dans) | Emotionel balance | |

# Konklusioner



Wilke

## Store forskelle på arketyper

Specialisering af interesser stiger med alderen

Et særligt fællesskab, men ensformigt

'Sov ude' har bred appel

Teambuilding og fællesskab er generelt interessant



Wilke

# Sanne: Indlevelse med rollespil

*"Det er sammenholdet med at vi alle er vilde med Harry Potter"*

- Sanne er 15 år og bor i hus med sin mor og lillesøster på 12 år. De bor i en mindre by i nærheden af Roskilde.
- Sanne bruger det meste af sin fritid på at spille rollespil, især på sitet potterskolen.dk. Hun har en profil som professor i eliksirer på skolen, hvor hun oplærer elever og retter deres lektier. Desuden er hun guide for nye elever
- Sanne skriver desuden noveller og digte. Hun kom i gang med skriverierne via et forfatterværksted på biblioteket.
- Rollespil og skrivning giver Sanne en følelse af at komme ind i en anden verden, hvor hun skal leve sig ind i andre personer og prøve at se verden fra andres synsvinkler.

# Stolthed ved at kunne klare sig selv – selv i særlige situationer

| | |
|---|---|
| **Jobs to be done** | **Indlevelse** i forskellige roller – ofte i fantasy.<br>**Improvisere** – og dermed blive mere **selvstændig**. Kunne klare sig selv.<br>**Spænding** ved at have kampe mellem det gode og onde. |
| **Type af fællesskab** | **Tæt fællesskabsfølelse** ved at dele samme interesse. Især inden for mere. nicheprægede communities som potterskolen.dk. |
| **Typiske aktiviteter** | Rollespil<br>Drama<br>Læsning<br>Skrive egne historier, noveller, digte osv. |
| **Perception af spejdere** | Drivers: Særligt fællesskab, blive selvstændig ved at klare ting på egen hånd, lære ting om sig selv og sine grænser.<br>Barriere: Mindre leg end i rollespil – mere klassisk oplæring i færdigheder. Alt for lange vandreture – som er for ensformigt. |
| **Demografi** | På tværs af alder og køn.<br>Piger går mere op i indlevelsesdelen. Drenge går mere op i spændingsdelen. |



Wilke

# Glæden ved at mærke og opleve livet sammen med andre!

| | |
|---|---|
| Jobs to be done | Opleve glæden ved at **være sammen** med andre om **sjove**, nye og hyggelige aktiviteter. Blive udfordret og skabe relationer ved at prøve nye ting med andre. At møde **nye mennesker**, som er en del af ens større netværk (venners venner) giver nye oplevelser og perspektiver. |
| Type af fællesskab | "**Jo flere, jo bedre**" – dog med en fast kerne på 3-4 venner, som man fx sover sammen med og slapper helt af med.<br>Klubben, fester og venners venner – ***go with the flow***. |
| Typiske aktiviteter | (Fysiske) aktiviteter med primært fokus på sociale elementer (fx spille kort, høre musik, streetfodbold, basket, bungyjump, softball).<br>Arrangementer med fokus på socialt samvær (fx telttur og spilaften (kort/brætspil)).<br>Faste regler og rammer i for lang tid er begrænsende og kedeligt. |
| Perception af spejdere | Drivers: Kender naturen – er aktive i naturen og får brugbare færdigheder. Lærer vedholdenhed.<br>Barriere: For meget natur / stille og rolig – ikke så meget sport. Mange regler. |
| Demografi | På tværs af køn, alder og geografi (land og by). |



Wilke

# Anton: Udfordringer og modstand på vej mod sejrsskamlen….

*"Der er ikke sjovt at vinde 10-0"*

- Anton er 12 år og bor sammen med sin mor, far og lillebror i et villakvarter uden for byen.
- Anton er social og kan godt lide at "hænge ud" med sine venner og spille bold eller fx iPad.
- 3 gange om ugen spiller Anton fodbold + kampe i weekenden. Det sociale ved fodbolden betyder meget, men det er lige så vigtigt at spille på et højt niveau, så man får modstand og udvikler sig. Målet er i sidste ende at blive blandt de bedste og vinde.
- Aspirerer efter idoler og drømmen om succes.

Wilke

# Man kunne måske lave en konkurrence om det bedste bål…

| | |
|---|---|
| Jobs to be done | **Sport** (eller aktivitet) på højt niveau kombineret med socialt samvær.<br>(Ligeværdig) konkurrence, så man oplever **udvikling** og progression – med **sejrsskamlen** for øje. |
| Type af fællesskab | **Socialt samvær og sport** sammen med gode venner (klasse-/holdkammerater).<br>Være **udenfor** (i godt vejr) – grine sammen og samtidig **bruge kroppen**.<br>**Udfordre** og konkurrere med hinanden på lige niveau (alle bliver bedre). |
| Typiske aktiviteter | Holdsport/-aktiviteter med konkurrenceelement – fx fodbold, håndbold, basketball. |
| Perception af spejdere | Drivers: At man er meget udenfor (positivt når godt vejr).<br>Barriere: Underligt med mærkerne –ikke rigtige medaljer. Ingen sport eller konkurrence. |
| Demografi | Især drenge.<br>På tværs af geografi, men lidt mindre i København. |



Wilke

# Axel: Gaming gør mig til en del af fællesskabet

*"Jeg bliver ikke drillet så meget mere… Jeg får mere selvtillid af at spille"*

- Axel er 12 år og bor sammen med sin mor, papfar og lillebror på 5 år
- Axel spiller hver dag på PlayStation. I øjeblikket er det GTA. Axel synes, at der er meget spænding i spillene, og han bliver helt suget ind i kampene, han kæmper – og mærker pulsen.
- En væsentlig grund til at bruge så meget tid på PlayStation er, at næsten alle drengene i klassen gør det. Axel føler sig bedre accepteret i fællesskabet, når han spiller. Han er meget bevidst om, at han kan virke lidt anderledes, og derfor er det meget vigtigt for ham, at han går op i det samme som hovedparten af drengene.
- Axel går desuden til badminton.

# Adrenalinkick og leg med grænser

| | |
|---|---|
| Jobs to be done | **Adrenalinkick** – at kæmpe med og mod hinanden, og skyde før man bliver skudt<br>Lege med og overskride **grænser** – uden at det har konsekvenser<br>Blive **inkluderet** i fællesskabet |
| Type af fællesskab | **Online** – samtaler over Skype med headphones. Dialog handler typisk om selve spillet<br>Både venner man kender **fysisk**. Og rene **virtuelle** venner – ofte **internationale** |
| Typiske aktiviteter | Gaming med f.eks.:<br>GTA<br>Call of Duty |
| Perception af spejdere | Drivers: Lære at overleve, selvstændighed<br><br>Barriere: For lidt action. For ensformigt med meget lange gåture |
| Demografi | Primært drenge<br>I hele aldersspektret, men især 11-17 år |



Wilke

# Liv: Jeg kan udtrykke mig i dans

*"Jeg elsker at lave mine egne danse foran spejlet"*

- Liv er 14 år. Hun bor sammen med sine forældre og sin lillesøster i en lejlighed i Valby.
- Liv har et meget aktivt fritidsliv – nogle gange så aktivt, at hun bliver helt stresset, så hun forsøger af og til at koble af fra det hele.
- Liv går til dans. Hun holder meget af, at hun igennem dansen kan udtrykke, hvordan hun følelsesmæssigt har det. Hun overvejer at skifte til hiphop street, fordi der er mere puls, så hun skal presse sig mere til sit yderste.
- Liv maler og tegner af og til. Hun holder også meget af at kunne udtrykke sig på denne måde – for det er en mere reflekteret og symbolsk måde at vise sine sindsstemninger.

# Får bedre balance med sig selv i aktiviteterne

| | |
|---|---|
| Jobs to be done | **Udtrykke** sine følelser gennem aktiviteter<br>**Komme af** med følelserne – for dermed at opnå balance |
| Type af fællesskab | Holder af at kunne **fjolle** sammen |
| Typiske aktiviteter | Dans<br>Gymnastik<br>Maling og tegning |
| Perception af spejdere | Drivers: Det særlige sammenhold<br><br>Barriere: For beskidt og primitivt – især lejre med dårlige toilet- og badeforhold |
| Demografi | Især piger |



Wilke

Store forskelle på arketyper

Specialisering af interesser stiger med alderen

Et særligt fællesskab, men ensformigt

'Sov ude' har bred appel

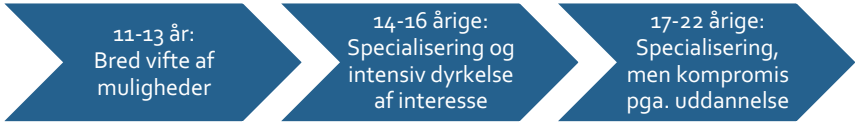
Teambuilding og fællesskab er generelt interessant



Wilke

# Specialisering af interesser stiger med alderen

- De unge har allerede som 11 årige en del interesser, men generelt har man i den yngre alder **ikke en så klar forestilling** om, hvad man synes om, og hvad man afviser.
- Det er således nemmere at forme en 11 årig end en 16 årig, ift. hvad der kunne være en interessant aktivitet.
- De 14-16 årige er typisk dem, der for alvor **udlever deres fritidsinteresse**. De er dels specialiseret, og de har dels stadig tid til at dyrke interessen fuldt ud.
- De 17+ årige har typisk specialiseret sig med interesser, men har **mindre tid** til at dyrke dem pga. studier, job mv.

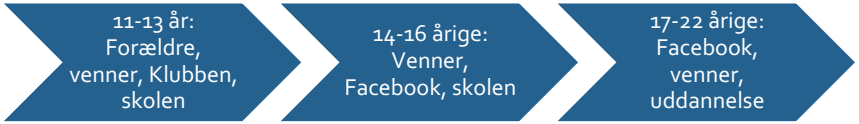





Wilke

# Sociale mediers indflydelse vokser med alderen

- **Venner** har på tværs af alder stor indflydelse på fritidsinteresser, og hvad man ellers foretager sig i fritiden.
- De 11-13 årige bliver stadig påvirket af deres **forældre** ift. fritidsinteresser og ift. hvilke arrangementer, der er interessante. **Klubben** på skolen har desuden mange tilbud om aktiviteter.
- Fra 13-14 års alderen mindskes forældres indflydelse markant.
- **Facebooks begivenheder** er inden for det sidste år blevet en meget almindelig måde for de 14+ årige at støde på nye arrangementer. Facebook giver et nemt overblik over kommende arrangementer på den platform, de unge alligevel bruger. Desuden kan man se, hvem der ellers har lyst til at deltage i begivenheden.
- Spejderne er **hverken synlige** ift. Klubben, skolen eller på de sociale medier.






Wilke

# Nærmiljø og institutioner spiller en vigtig rolle for især yngre målgruppe

| KANAL | 11-13 år | 14-16 år | 17-22 år |
|---|---|---|---|
| SKOLE og FRITIDSKLUB | | | |
| FORÆLDRE | | | |
| VENNER | | | |
| AKTIVITETSMILJØ (sport, musikskole) | | | |
| SOCIALE MEDIER | | | |
| ARBEJDSPLADS | | | |

Grøn: Stor rolle
Gul: Lille rolle
Rød: Ingen rolle



Wilke

Store forskelle på arketyper

Specialisering af interesser stiger med alderen

Et særligt fællesskab, men ensformigt

'Sov ude' har bred appel

Teambuilding og fællesskab er generelt interessant



Wilke

# Spejderne er udeliv og mange praktiske aktiviteter

- De unge hæfter sig især ved de **praktiske aktiviteter**, så som at snitte pinde, lave bål og lave snobrød.
- Spejderne er i høj grad forbundet med **udeliv**. Det betyder, at de unge, som foretrækker indeliv fra starten afskærer sig fra Spejderne.
- Spejderne er for dem, der går meget op i **naturen**. Det betyder positivt, at man lærer en masse om naturen og får mange naturoplevelser ved at være spejder, men omvendt er der også en del, der tænker, at de nok ikke selv går nok op i naturen til at blive spejder.
- **Uniformerne** ligger også højt i bevidstheden. Hovedparten af de unge er neutrale over for ideen om uniformer – og det paralleliseres med træningsdragter for idrætsudøvere mv. Men de 14-16 årige er mere kritiske og kalder spejderuniformen for nørdet.
- Mange kommer også i tanker om **mærkerne**, som spejderne skal opnå. Hovedparten er neutrale over for mærkerne, og de paralleliseres med idrætsudøveres medaljer ved vundne konkurrencer – dog har mærkerne ikke den samme stolthedsværdi som medaljer, da man jo ikke har vundet noget.
- Opfattelse af spejdere er baseret på historier fra venner og bekendte, men også fra film og medier (fx Rip, Rap & Rup med Grønspættebogen).

# Natur, overlevelse og høj arbejdsmoral.

- **Natur.** Man er meget ude i naturen (frisk luft).
- **Særligt fællesskab.** Man er så meget sammen som spejder, og man ser hinanden i mange forskellige situationer – også om morgenen og hvis man bliver bange. Man får et dybere kendskab til hinanden, båret af at hjælpe hinanden.
- **Overlevelse/praktisk klog.** Man lærer at bruge ting i naturen og får praktiske færdigheder, man kan bruge i en presset situation.
- **Selvstændighed.** Man får opgaver og udfordringer (mærker), som man selv skal klare (dog samtidig med stort fællesskab og sammenhold).
- **Udholdenhed og god arbejdsmoral.** Man lærer at "holde ud" og gennemføre en opgave/målsætning.
- **Strategi (ældre målgruppe).** Man lærer at analysere og fokusere/koncentrere sig om en opgave, hvilket er et godt fundament for at være strategisk.
- **Lederskab/ansvar (ældre målgruppe).** Som gruppeleder får man mulighed for at have ansvar for andre og lære at skabe gode rammer for motivation, samarbejde og udvikling. Kan bruges i arbejdsøjemed.



Wilke

# Ensformigt og mange regler.

- **Ensformigt.** Antal af aktiviteter, man forbinder med spejder, er begrænset (især snitte og lave bål), og man forventer derfor ikke en stor bredde i aktiviteter.
- **Hårdt**. Forestilling om, at spejdernes vandreture er meget lange – ofte 30 km og med tung oppakning. Flere afviser at gå til spejder, fordi de forestiller sig, at de ikke er hårdføre nok pga. de lange vandreture eller fordi det er kedeligt. Samtidig er der dog ikke forventning om fysiske aktiviteter, hvor man får pulsen op (fx styrketræning, løb eller fodbold).
- **Disciplineret (mange regler).** Man forventer at spejder som aktivitet er bundet op på en række (gamle) regler omkring adfærd og tone.
- **Gammeldags**. Man lærer at overleve i en gammeldags verden, hvor man f.eks. tænder bål med to pinde. Men hvorfor er det relevant i en moderne verden?
- **For lidt performance/progression/konkurrence/succes.** Ingen fokus på progression (blive bedre/den bedste til noget eller konkurrence som i fx konkurrencesport).
- **Ingen sportsaktiviteter.** Der er ikke forventning om, at spejder kan indeholde sportsaktiviteter.

# Yngre målgruppe mere åben, men også mere utålmodig.

| | 11 år – 14 år | 14 år – 18 år | 18 år – 22 år |
|---|---|---|---|
| DRIVERS | Aktiviteter<br>Tørklæde<br>Uniform<br>(jævnbyrdighed) | Socialt på tværs af køn<br>Aktiviteter | Aktiviteter<br>Karriere/lederskab<br>Værdier – skabe en bedre verden |
| BARRIERER | Kedeligt – for lidt "gang i den" og for meget de samme aktiviteter (**tror man**). | Man går i forvejen til noget, som man prioriterer højt.<br><br>Uniform – vil gerne signalere mere individuel (tøj)stil. | Barnligt - kan man starte i så en sen alder? |



Wilke

# Det er fællesskab og hygge, men også seriøst.

- **Fællesskab.** Man udfordrer, hjælper og støtter hinanden i mange forskellige situationer. Helt særligt spejderfællesskab, som giver venner for livet.
- **Hygge.** Man laver en masse forskellige ting sammen og "slapper af" sammen.
- **Natur.** Bliver fortrolig med naturen.
- **Selvstændighed.** Vedholdenhed ift. at løse opgaver kræver og styrker selvstændighed.
- **Seriøsitet.** Man tager opgaverne alvorligt – det er ikke bare for sjov.
- **Overlevelse.** Lærer om naturen og hvordan man kan bruge simple ting til at løse opgaver/et problem.
- **Flow/proces.** I forlængelse af seriøsitet, er det vigtigt at opgaver bliver løst i en god proces (flow), hvor alle deltager og samarbejder på lige niveau.

- **Dårligt flow/proces.** Det er irriterende, hvis der er nogen, der ikke støtter op om en god proces/flow ift. at løse en opgave (fx griner eller ikke tager det alvorligt). Det ødelægger det for de andre.



Wilke

Store forskelle på arketyper

Specialisering af interesser stiger med alderen

Et særligt fællesskab, men ensformigt

'Sov ude' har bred appel

Teambuilding og fællesskab er generelt interessant



Wilke

# Mere moderne og variation – mindre disciplin end forventet

## Før aktiviteter

- Natur
- Fællesskab
- Selvstændighed
- Overlevelse/praktisk klog
- Strategi
- Lederskab/ansvar (ældre målgruppe)

- Ensformigt
- Hårdt (30 km vandreture)
- Disciplineret (mange regler)
- Gammeldags
- For lidt performance/ progression/ konkurrence/ succes
- Ingen sportsaktiviteter (fx fodbold)

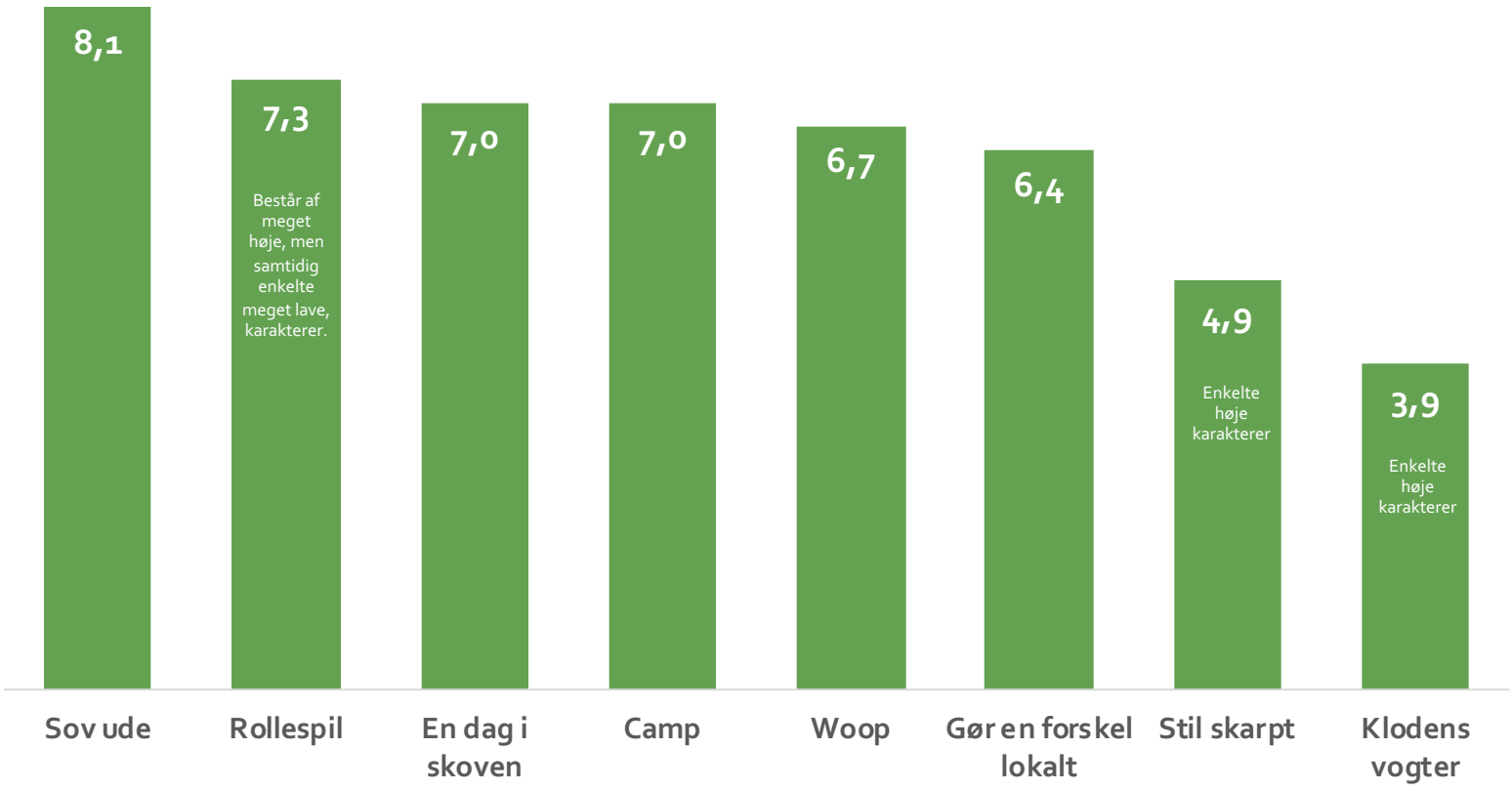
## Efter aktiviteter

- Mere moderne
- Mere bredde i aktiviteter og variation
- Stolthed og selvudvikling
- Fællesskab (fastholdt fra "før aktiviteter")
- Natur (fastholdt fra "før aktiviteter")
- Mindre disciplineret – mere udforskning end forventet
- Lange gåture fylder ikke så meget som forventet (frygtet)



Wilke

# ‘Sov ude’ kan samle de forskellige arketyper




**Deltagerne er blevet bedt om at evaluere de respektive aktiviteter fra 1 til 10. 1 er ‘slet ikke interessant’ og 10 er ‘meget interessant’.*



Wilke

# Ren hygge – men kan også nemt blive kedeligt!

## Sov ude (8.1)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Speciel oplevelse – ikke noget man gør så tit.<br>Lærer hinanden rigtig godt at kende, når man sover i telt sammen.<br>Hyggeligt – kan fx spille bold/frisbee, bræt-/kortspil, snitte, lave bål og lave natløb.<br>Kan kombineres med 'En dag i skoven'.<br>Billedet med stjernehimlen og de oplyste telte fænger og signalerer hygge i særlige omgivelser.<br>Giver indtryk af hvad det vil sige at være spejder |
| NEGATIVT | Hvis dårligt vejr/kan ikke gå ind i hytte.<br>Hvis for mange regler – skal have lov til selv at udforske området.<br>Kan blive kedeligt, hvis slet ikke noget at lave (ingen aktiviteter eller ting i området) |
| MÅLGRUPPE | Bred målgruppe afhængig af mulige aktiviteter og selve området.<br>Især 'Hygge' arketypen, som har størst interesse at "hænge ud og bare være sammen".<br>Vil være meget oplagt at lave i uddannelsesregi, som alternativ til hyttetur. |

Kunne du tænke dig at sove udenfor sammen med dine venner, hvor I kigger stjerner, går nattetur på stranden og sover med månen som natlampe?



Wilke

# At forsvinde ind i en anden verden

## Rollespil (7.3)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Kan spille en rolle – mulighed for at gøre andre ting og have andre kræfter end egen person.<br>Skal kæmpe og slås med gamle redskaber.<br>Andre færdigheder end i hverdagen.<br>Strategi.<br>Sjovt at lære om overlevelse og natur via leg – fremfor undervisning (som normalt forbindes med spejderne) |
| NEGATIVT | Hvis dårligt vejr.<br>Hvis ikke i målgruppen: Mærkeligt – man forstår ikke konceptet og reglerne.<br>Giver spejderne et endnu mere nørdet image |
| MÅLGRUPPE | Appellerer især til målgruppe, som gribes af ideen om en anden verden og anden personlighed ('En anden verden' arketype).<br>Opleves af nogen som "mærkelig" (forstår ikke rollespils-konceptet generelt) |

Kunne du forestille dig sammen med dine venner at forsvinde væk i en anden verden inspireret fra computerspil, hvor I skal løse opgaver gennem kreativitet, afkodning og gådeløsning?



Wilke

# Mange muligheder - men kan også nemt blive kedeligt!

## En dag i skoven (7.0)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Gode rammer for aktiviteter (hvis godt vejr).<br>Fx gemmeleg, klatre i træer, snitte, hugge brænde, orienteringsløb, (mad over) bål.<br>Kan kombineres med 'Sov ude'.<br>Giver indtryk af hvad det vil sige at være spejder |
| NEGATIVT | Hvis dårligt vejr / kan ikke gå ind i hytte.<br>Kræver planlagte aktiviteter – ellers hurtigt kedeligt.<br>Ingen konkurrence<br>Hvis kedelig skov (fx skal have høje træer, gode gemmesteder og mulighed for seje huler). |
| MÅLGRUPPE | Bred målgruppe, da aktiviteten kan indeholde mange forskellige aktiviteter.<br>Især 'Hygge' arketypen, som har størst interesse i at "hænge ud og bare være sammen". |

Kunne du forestille dig at deltage en lørdag sammen med dine venner eller forældre, hvor I klatrer i træer, bygger huler og slutter af med at lave mad over bål?



Wilke

# ‘En dag i skoven’ og ‘Sov ude’ på samme tid.

## Camp (7.0)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Kan bygge ting (med hjælp fra ældre spejdere).<br>Forskellige muligheder – valgfrihed.<br>Sove i telt/hytte – hyggeligt<br>Automatiske vandkanoner – så kan man bygge dem først og have det sjovt med dem bagefter.<br>Kombination af ‘En dag i skoven’ og ‘Sov ude’.<br>‘Nørd camp’.<br>Giver indtryk af hvad det vil sige at være spejder. |
| NEGATIVT | Lang tid, hvis man keder sig.<br>Hvis ingen aktiviteter, man synes er spændende/sjove.<br>Hvis man skal gå langt og mange regler. |
| MÅLGRUPPE | Bred målgruppe på tværs af arketyper, da der kan indlægges mange forskellige aktiviteter og mulighed for at ”hænge ud” (‘Hygge’ arketypen). |

Kunne du forestille dig at deltage på en weekend, hvor du sammen med andre børn og unge bygger, eksperimenterer og hygger. For eksempel bygger robotter eller automatiske vandkanoner, laver jeres egen film eller tager på tur i naturen, hvor du både sover og løser forskellige sjove opgaver?

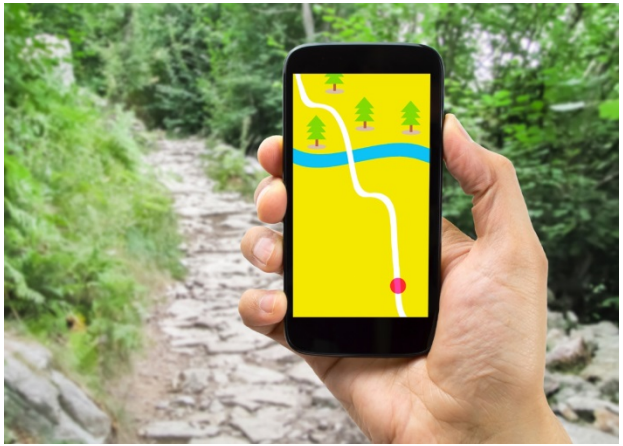


Wilke

# Sjovere end lange gåture

## Woop (6.7)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Minder om orienteringsløb og skattejagt.<br>Minder om geocatching – og det er en sjov måde at bruge sin smartphone på i naturen. Det skaber spænding og variation.<br>Hvis udfordrende og sjove opgaver undervejs (ikke kun spørgsmål – også fysiske forhindringer).<br>Interessant at man selv kan designe en tur med udfordringer.<br>Flere har prøvet den – men vidste ikke, at det var Spejderne |
| NEGATIVT | Hvis dårligt vejr.<br>Afhængig af mobil – hvis taber/går i stykker eller ikke mere batteri.<br>Hvis lange strækninger, hvor man bare skal gå.<br>Teknik og spejder passer ikke umiddelbart sammen (dog blandede holdninger).<br>Ikke nogen direkte henvisning til spejderne. |
| MÅLGRUPPE | Appellerer til målgruppe (på tværs arketyper), som kan lide at være udenfor og kan lide praktiske og fysiske opgaver/udfordringer.<br>Appellerer mindre til 'Hygge' arketypen - for mange regler og forudbestemt struktur. |



Kunne du tænke dig at udfordre dine venner til en skattejagt, hvor de via en app skal finde vej, være hurtige og svare rigtigt på spørgsmål, du har fundet på?

Wilke

# Man kan bygge ting samtidig med at hjælpe lokalsamfundet.

## Gør en forskel i lokalmiljøet (6.4)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Kan gøre en konkret forskel.<br>Kan se forskellen i eget lokalmiljø.<br>Mulighed for at bygge ting – blomsterkasser er pænere og sjovere at arbejde med end at samle affald, som er mere beskidt og en sur pligt.<br>Forskellige aktiviteter giver valgmuligheder.<br>Kombinerer social aktivitet med at hjælpe. |
| NEGATIVT | Bliver hurtigt kedeligt kun at rydde op.<br>Hvorfor rydde op efter andre?<br>Hvis ingen mulighed for at vælge forskellige aktiviteter.<br>Hvis aktiviteten ikke "giver mening" (risikerer at blive ligegyldigt, hvis man ikke selv kan se værdien) |
| MÅLGRUPPE | Appellerer i mindre grad til 'Konkurrence og succes' og 'Adrenalin' – især hvis det "kun" er at samle affald og det ikke indeholder konkurrence.<br>Mulighed for at bygge ting appellerer især til 'Hygge', hvis der er relativt frie rammer og fokus på samvær. |

Kunne du forestille dig at være med til, sammen med dine venner, at gøre noget godt for miljøet, der hvor du bor? Det kunne eksempelvis være at samle affald på det lokale torv, bygge og opsætte skraldespande eller arrangere en dag, hvor hele jeres klasse bygger blomsterkasser til skolegården.



Wilke

# Meget snak – skulle man måske hellere lave en indsamling?

## Stil skarpt (4.9)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Mulighed for at hjælpe andre mennesker og give dem et bedre liv / livskvalitet.<br>Kan lære noget nyt.<br>Kan laves som "teater", hvor man skal prøve at leve som andre mennesker, for bedre at kunne forstå dem. |
| NEGATIVT | Skoleopgave<br>Hvad hjælper det bare at snakke – måske bedre hjælp at indsamle penge?<br>Langtrukken og kedelig proces – svært at holde gejsten.<br>(For) meget snak.<br>Ikke spejderagtig. |
| MÅLGRUPPE | Samtlige deltagere har svært ved at blive oprigtig begejstret for aktiviteten. Positive elementer vedrører primært, at det altid er godt at hjælpe (selvom det er kedeligt). |

Kunne du forestille dig, at du sammen med dine venner valgte et aktuelt tema, såsom flygtninge, mobning eller ensomhed, og at I undersøgte det ved at snakke med nogen, læse avis, eller tage på biblioteket? Når I var færdige, ville I fortælle andre, hvad man kunne gøre, når nogen bliver mobbet, eller hvad man kan gøre for at hjælpe flygtninge.



Wilke

# Det er godt at gøre en forskel, men bliver lidt for skoleagtigt.

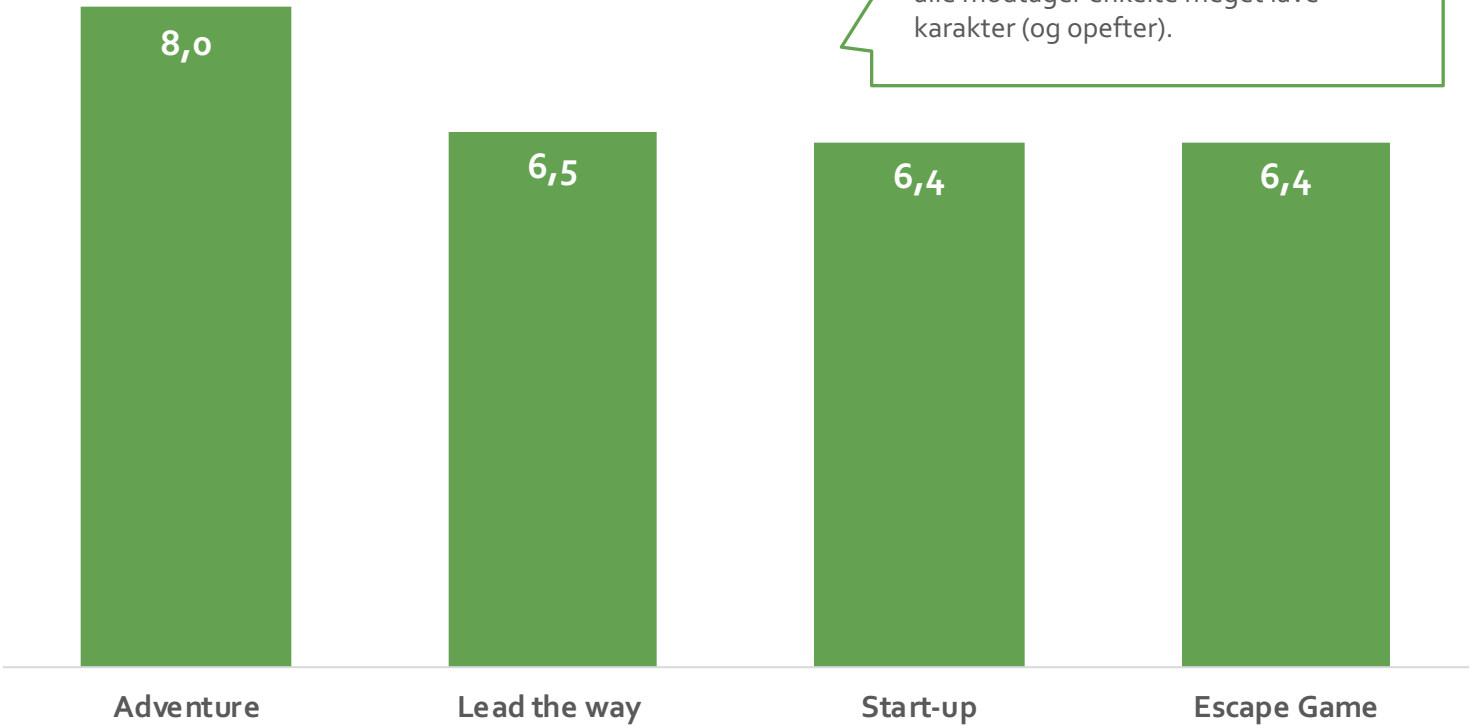
## Klodens vogter (3.9)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Mulighed for at hjælpe og have indflydelse.<br>Vigtigt at passe på miljøet.<br>Kan lære noget nyt.<br>Kan starte en positiv domini-effekt – fx hvis folk smider mindre affald, fordi et område er blevet pænere. |
| NEGATIVT | Skoleopgave.<br>Politik.<br>Langtrukken og kedelig proces.<br>(For) meget snak.<br>Gider ikke rydde op efter andre.<br>Ikke spejderagtig |
| MÅLGRUPPE | Samtlige deltagere har svært ved at blive oprigtig begejstret for aktiviteten. Positive elementer vedrører primært, at det altid er godt at hjælpe (selvom det er kedeligt). |

Kunne du have lyst til at finde ud af, hvordan du og dine venner kan værne mere om naturen? I kunne for eksempel gå en tur i området og finde et sted, I gerne ville gøre renere, I kunne besøge politikere og snakke om klimaudfordringer, eller I kunne undersøge madspild i jeres familier.

# Teambuilding og personlig udfordring (adventure) er motiverende

Adventure evalueres til 5 eller over af alle, hvorimod de tre andre aktiviteter alle modtager enkelte meget lave karakter (og opefter).




**Deltagerne er blevet bedt om at evaluere de respektive aktiviteter fra 1 til 10. 1 er 'slet ikke interessant' og 10 er 'meget interessant'.*



Wilke

# Man kan udfordre sig selv med hjælp fra andre

## Adventure (8.0)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Teambuilding og samarbejde (støtte hinanden i udfordrende situationer).<br>Bruge sin krop på forskellige måder og lokationer (forskellige aktiviteter og steder).<br>Udfordre sig selv / prøve grænser fysisk og psykisk.<br>Minder om tree hopping.<br>Hyggeligt hvis kombineret med efterfølgende spisning (har knyttet bånd hele dagen).<br>Konkurrence (gerne mod spejderne).<br>Spejderagtig – på en ny og mere moderne måde. |
| NEGATIVT | Hvis det bliver FOR grænseoverskridende (hvis man bliver bange).<br>Hvis man kommer til skade. |
| MÅLGRUPPE | Bred målgruppe på tværs af arketyper, da der kan indlægges mange forskellige aktiviteter (inkl. sociale "hygge" aktiviteter).<br>Appellerer i mindre grad til ikke-fysiske personer. |

Kunne du forestille dig at deltage med dine studiekammerater eller venner i et adventureløb, hvor I gennemfører forhindringer i byen, i skoven og på vandet ved fælles hjælp og spiser sammen inden fredag bliver til lørdag?



Wilke

# En god lederuddannelse skal have inspirerende undervisere.

## Lead the way (6.5)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Hvis form for lederkursus med underviser og seriøse opgaver (fx inkl. hjemmeforberedelse).<br>Positiv læringssituation (ikke bare klasseværelse).<br>Samarbejde og teamwork.<br>Godt til CV'et. |
| NEGATIVT | Hvis ustruktureret forløb uden undervisning og feedback (at stå på en ølkasse og tale har ikke værdi i sig selv).<br>Hvis traditionel undervisning uden samarbejdsøvelser/aktiviteter.<br>Svært helt konkret at forstå, hvad der vil foregå.<br>Vigtigt at billedet giver en indikation af læringsformen.<br>Bliver for hurtigt trivielt og noget man allerede ved. |
| MÅLGRUPPE | Unge, på tværs af arketyper, som gerne vil have lederkompetencer, som de kan bruge fremadrettet.<br>Afhængig af arketype kan motiv variere (fx lederegenskaber for at vinde ift. at hjælpe andre til at blive bedre). |

Kunne du tænke dig at deltage i et læringsforløb sammen med andre unge, hvor I sammen bliver klogere på, hvad det vil sige at være en god leder, som kan skabe begejstring og deltagelse i en gruppe? Som en del af forløbet kunne I tage på natløb, stå på en ølkasse og give en tale eller noget helt tredje.

Wilke

# Det skal ikke blive for skoleagtigt.

## Start-up (6.4)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Mulighed for at finde på og bygge lidt mere avancerede ting.<br>Hvis mentor (erfaren spejder) kan hjælpe med konstruktion/design af produkt.<br>Give redskaber gennem læringsforløb til personer som gerne vil gøre en forskel for andre, men ikke ved hvor de skal starte |
| NEGATIVT | Hvis det bliver som skoleprojekt (skrive/workshop).<br>For meget computer og teknik (skal ikke fylde ret meget).<br>Hvis ingen hjælp til fx design og byggeteknik.<br>Ikke spejderagtigt – især digitale fællesskaber. |
| MÅLGRUPPE | Hvis IKKE for skoleagtigt, bred målgruppe på tværs af arketyper, da der kan indlægges mange forskellige aktiviteter. Hvis relativt frie rammer, kan det også appellere til 'Hygge' arketypen. |

Kunne du tænke dig at få gode ideer sammen med andre unge og leve dem ud med det samme? Det kunne for eksempel være en workshop om unge og digitale fællesskaber, eller at I bygger en tømmerflåde drevet af solceller. Det kunne også være et længerevarende forløb, som kunne gøre en forskel for andre mennesker eller for klimaet?



Wilke

# Et escape room med uanede muligheder

## Escape game (6.4)

| | |
|---|---|
| POSITIVT | Ikke noget man prøver tit (noget særligt)<br>Udfordrende (ude af comfort zone).<br>Lærer at håndtere pressede situationer (god egenskab ifm. arbejde).<br>Teamwork og samarbejde.<br>Som escape rooms – bare udenfor (giver mange flere muligheder).<br>Bruge andre former for intelligens end akademisk, så flere personer kan føle sig kloge |
| NEGATIVT | Hvis fokuserer (for meget) på computerspil-verdenen – hvorfor henvise til computerspil? Så bliver det bliver for snævert til gamere.<br>Uklart hvad det går ud på (skal være meget gennemtænkt/gennemført i udførelse). |
| MÅLGRUPPE | Især målgrupper, som allerede kender – og synes godt om – relaterede aktiviteter (fx escape rooms). Især 'Adrenalin' arketype. |

Kunne du forestille dig sammen dine venner, hvor I forsvinder væk i en anden verden inspireret fra computerspil, hvor I skal løse opgaver og finde vejen ud af et eller flere mytiske rum gennem kreativitet, afkodning og gådeløsning?



Wilke

Store forskelle på arketyper

Specialisering af interesser stiger med alderen

Et særligt fællesskab, men ensformigt

'Sov ude' har bred appel

Teambuilding og fællesskab er generelt interessant



Wilke

# Teambuilding og fællesskab er generelt interessant

- Spilaftener (forskellige bræt- og kortspil. Evt. også sociale konsolspil)
- Softball og/eller paintball aktivitet (i skoven)
- Forskellige afarter af Adventure på tværs af aldersgrupper (sværhedsgrad).
- Vandaktiviteter (fx svævebane over/i vand)



Wilke

# Baggrund og formål



Wilke

# Baggrund og metode

**Baggrund**

Baggrunden for analysen er at opnå en dybdegående forståelse af målgruppen, børn og unge i alderen 11-22 år.

Foreningen Spejderne ønsker at få viden om målgruppens behov, adfærd og deres interaktion. Hvad optager målgruppen, hvad er driver/barriere for målgruppen, hvilket sprog skal benyttes for at nå ind til målgruppen? Mv.

Formålet er at udvikle aktiviteter til målgruppen, som kan være med til at udvikle børn og unge med fokus på bl.a. *at tage et samfundsansvar, at skabe ledere med empati* og *at gøre verden til et bedre sted at være*. Herudover er formålet at få indsigt i, hvordan Foreningen Spejderne skal kommunikere og formidle sine budskaber til målgruppen.

**Metode**

Til at få indblik i og dybdegående forståelse af målgruppen er der gennemført 8 duo (ikke-spejder og spejder) og 16 single (ikke spejder) in-home interviews.

Interview-processen er baseret på jobs-to-be-done metoden. Metoden er unik for sin egenskab til at komme under huden på interviewpersonerne og dermed identificere de underliggende behov hos målgruppen. Kerneidéen med jobs-to-be-done tilgangen er således, at alt udvikling af produkter/koncepter/idéer bør ske med udgangspunkt i, hvad målgruppen virkelig leder efter.

# Kontakt



Wilke

# Kontakt

**Wilke**
Julie Nygaard
Senior Consultant
+45 32 64 18 25
jny@wilke.dk

**Wilke**
Leif Bonderup
Senior Innovation Consultant
+45 26 15 15 81
LB@wilke.dk

**Wilke**
Heidi Lindberg Jensen
Qualitative Assistant
+45 53 63 72 80
hj@wilke.dk

Wilke A/S
Phone +45 70 10 20 80
E-mail: wilke@wilke.dk

Odense
Jens Benzons Gade 54B
5000 Odense

København
Overgaden Neden Vandet 9C
1414 Copenhagen



Wilke