

# UNGDOMSØEN STOFMÆRKER

Med åbningen af Ungdomsøen lanceres en række spejderaktiviteter med dertilhørende stofmærker til spejderuniformen. Aktiviteterne og materialet kan bruges rundt i lokale spejdergrupper og som aktiviteter på Ungdomsøen.

Formålet med Ø-mærkerne er:

- At styrke unge spejders ejerskab og engagement i Ungdomsøen
- At skabe Ø i hele landet ved at koble Ø-aktiviteter med aktiviteter i lokale spejdergrupper
- At give børn i spejdergrupperne en forsmag på øen og sikre fremtidens Ø-entusiaster

De første aktiviteter lanceres i forbindelse med åbningen til testperioden af Ungdomsøen og indeholder minimum 3 mærker

1. Besøgsmærke for alle der har besøgt Ungdomsøen
2. Aktivitetsmateriale til spejdere der kigger frem i mod at besøge Ungdomsøen
3. Aktivitetsmateriale der kan bruges på Ungdomsøen for både spejdere og ikke-spejdere.

Ungdomsøens aktivitetsmateriale bliver et selvstændigt spejder-aktivitetsspor, der supplerer de aktiviteter der foregår fra/på Ungdomsøen. Der skal årligt udvikles flere aktiviteter og mærker til systemet, som spejdere og gæster på Ungdomsøen kan få glæde af.

Mærkerne skal være et supplement til det arbejdsstof og programmateriale der eksisterer i spejderkorpserne, og det skal derfor sikres at Ungdomsøens spejderaktiviteter differentierer sig fra det der eksisterer allerede.

Der er tale om spejderaktiviteter, og det er derfor vigtigt at aktiviteterne baserer sig på spejderidéen, sammen med værdierne og dogmerne for Ungdomsøen. Det må dog aldrig ekskludere unge der ikke er spejdere!

Der skal laves aktiviteter målrettet unge mellem 15 og 25, samt aktiviteter for de yngre, der endnu ikke er gamle nok til at være i målgruppen.

Mærkerne skal designes så de kan supplere hinanden, og så der er plads til at der udvikles nye mærker de næste 5 år.

## Eksempler og idéer til aktiviteter og tilhørende mærker:

**Ungdomsøens Historie** – Ungdomsøen har igennem de seneste 120 år været brugt til mange ting, og i dette aktivitetsmateriale kan man få et indblik i, hvad Ungdomsøen har været brugt til, og hvad historien er.

Aktiviteterne er:

- Byg din egen ø: Lav sænkekasser, og opbyg din egen ø efter samme metode som Ungdomsøen.
- Flet en hængekøje, som du kan bruge, når du sover ligesom dengang, øen var ejet af søværnet.
- Byg en vandraket og snak om den kolde krig, dengang Middelgrundsfortet fik installeret HAWK missiler af amerikanerne.
- Lav gourmet-mad som dengang øen var restaurant og hotel
- ...

**Ungdomsøens Dogmer** – Ungdomsøen er et helt særligt sted, defineret af en række dogmer. Her kan du lære dogmerne at kende, og prøve aktiviteter der handler om dogmerne.

- *Doing > Learning*: Husk at fejre dine fejl, og at hylde dem, der tør gøre noget. Find en sej person der har turdet gøre noget, som du måske ser op til, og skriv et brev til vedkommende hvor du hylder deres egenskaber.
- *UngForUng*: Snak om ungedemokratiet på Ungdomsøen
- ...

**Klar til Ungdomsøen** – For at kunne blive klar til Ungdomsøen er der mange ting man kan forberede. Man skal bl.a. kunne svømme, binde de rigtige knob for at fortøjre båden og lære at navigere i mørket under jorden og ...

Aktiviteterne er:

- Lær hvad bæredygtighed betyder, når man er på en øde ø.
- ...

**Ø-boer Challenge:** - Kan du klare dig selv alene på Ungdomsøen i et døgn, uden mobiltelefon, internet eller supermarkeder i nærheden?