

## TANDEM NR. 1 1973

Når I får dette blad, er der næppe nogen der er i tvivl om, at DDS og DDP nu er sluttet sammen til eet korps, nemlig DDS. Vi har i et år haft et fælles PL blad, så her vil der ingen forandring mærkes. Men derfor er det jo meget rart lige at blive mindet om sammenslutningen, hvis nogen skulle have glemt det.

Sidste gang sagde vi farvel og tak til Lasse, vores tegner. Denne gang siger vi velkommen til Søren, vores nye tegner.

Tandempatroljen består af:  
Nina Larsen  
Birgit Pedersen (Strit)  
Bodil Sørensen  
Allan Rasmussen (fotograf)  
Søren Vadstrup (tegner)  
Susanne Lund-Larsen (Redaktør)

I dette nr. rusker vi lidt op i planlægningen af patruljemøderne og håber at der er nogle ide'er, som netop din patrulje vil kunne bruge. Gå bare igang.

Vi vil meget gerne høre fra jer alle sammen. Der må da være et eller andet, som jeres patrulje kunne tænke sig at skrive om, eller få gennemgået nogle specielle emner.

Redaktionens adresse er stadigvæk:

Susanne Lund-Larsen  
Ibsvej 154  
2880 Bagsværd.

DINIZULI-73  
nu gælder det  
ÅRETS BAKSKE

For 31. gang afholder Kong Eriks Trop det årlige DINIZULI løb, og hvis du og din patrulje har lyst til at deltage, så må I allerede nu reservere week-enden den 27-28 januar 1973.

Nu først nogle oplysninger om hvad DINIZULI er:

Ser du, DINIZULI er barsk løb, som hvert år afholdes i omegnen af Helsingør.

Løbet er opbygget over et pointorienteringsløb, et opgaveløb med gode spejdermæssige opgaver og afsluttende med et natorienteringsløb.

Løbet er altid henlagt til en skole eller andet større indendørs etablissement, hvor overnatning sker

**NB!** AF ØKONOMISKE GRUNDE HAR VI SAMME FORSIDE DE NÆSTE 4 NUMRE.

## INDHOLD

- 2 indhold, redaktionen m.m.
- 3 "Slentring"
- 4 Emneplanlægning
- 5 Emneplanlægning
- 6 Opdagelsesrejsende
- 7 Kærrebygning
- 8 5-dages hejk
- 9 3-dages hejk
- 10 Hejkrapport
- 11 Orkestermærket
- 12 Orkestermærket
- 13 Orkestermærket
- 14 Tænkedag
- 15 Tænkedag

Redaktionen sluttede særdeles tidligt på d. 17.11.72.

Artiklerne om patruljedueligheds-tegnene "Opdagelsesrejsende" og "Orkestermærket" er skrevet af Lars Anderskov, Virum Trop.

Deltagerafgiften er den lille sum af kr. 10,- pr. deltager, og for disse 10,- kr får I en oplevelsesrig week end. Maximum deltagerantal er 100 patruljer, hvad der kommer udover, vil vi ikke være i stand til at ekspedere.

Yderligere oplysninger kan blive besvaret hos:

DINIZULI-73  
Jens Nicolai Larsen  
Højvænget 2  
3000 Helsingør  
Tlf: (03) 21 37 35 efter kl. 15.30

hvortil du også sender din adresse, hvis din patrulje har lyst til at deltage.

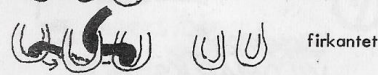
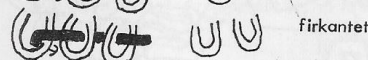
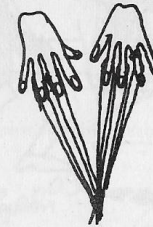
Med DINIZULI hilsen  
KONG ERIKS TROP, DDS.

## SLENTRING.

START: Klip 5 ens snore ca. 3 gange så lange som det færdige arbejdes ønskede længde.

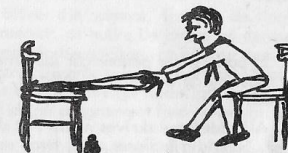
OPSÆTNING: Tag 1 snor ad gangen, sæt dem op som løkker ved siden af hinanden og bind en knude for de "løse ender".

Bind knuden fast til et bordben el. lign.

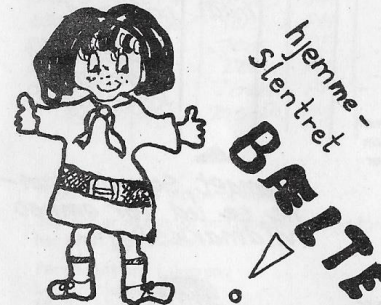


Skil løkkerne ud fra hinanden og stik fingerne ned igennem. 3 på den ene hånd, 2 på den anden.

SLENTRING er af "hente" den yderste af de 3 løkker over på den hånd, hvor der kun er 2.



Det er måden, man "henter" på der bestemmer mønstret. Man henter løkken med pegefingern. Altså må man hele tiden skifte løkkerne over på de næste fingre, så man altid har pegefingern fri på den hånd, der kun er 2 løkker på. NB - Husk altid at stramme godt til.



## Anvendelsesforslag

Alle flade mønstre til:

Bælter, pyntebånd, ophæng, armbånd, urremme, guitarbånd, kuldbånd, seler - alt efter hvilket materiale man slentrer med. Prøv både knyttgarn, vævegarn, ryagarn, bomulds-garn, tyndt tov, lædersnøre.

Rund mødel:

Lav jeres eget knobband. Eller anoraksnøre.

Firkantet:

I læder som "håndtag" til nøgleringe o.lign. Taskehanke. Eller som ben i en sprutte!

PRØV

SELV

SLENTRING SLENTRING SLENTRING

Løvrigt kan man også slentre med både 7 og 9 løkker - det kræver blot en anelse mere rutine. Husk bare - at forskellen i antallet af løkker på hver hånd skal være 1. Men bevæger man sig op i flere løkker end 5, er muligheden for andre mønstrekombinationer jo adskilligt større.

GOD FORNØJELSE



# 4 EMNE PLANLÆGNING



Hvis en patrulje arbejder med samme emne i 2-3 måneder kaldes det en "operation" eller et "projekt", og planen man "kører" efter hedder en emneplan.

Det er ofte dårlig planlægning, der er skyld i at mange gode patruljeoperationer kuldsejler, så derfor vil vi her vise, hvordan man kan planlægge et projekt, så alle i patruljen kan inddrages i forberedelserne.

Fremgangsmåden er følgende:

- ① Patruljen bliver enige om, hvad emnet for operationen skal være og fastsætter det endelige mål for denne.
- ② Patruljen holder med det samme en "Brainstorm", d.v.s. at man skriver alle de ting op, som man overhovedet kan komme i tanker om - selv de mest fjollede - som melder sig under emnet. Alt skrives kritikløst ned.
- ③ Et par stykker gennemgår ide'erne, kasserer de helt ubrugelige og skriver dem sammen, som dækker hinanden.
- ④ Alle ide'erne skrives nu op i et skema som er vist her. Samtidig indfører man, hvad patruljen skal kunne for at gennemføre dem, samt hvor I får viden'fra.
- ⑤ Næste punkt er så at tage dette halvfærdige skema med på et patruljemøde, og efter diverse kommentarer og rettelser udfylder I resten af rubrikkerne. Specielt fordeler I, hvem der står for de forskellige forberedelser i patruljen.  
Hvis I har faste patruljejobs kan I bruge dem, men ellers fordeler I efter lyster og interesser.  
Meget af stoffet aner I måske ikke ret meget om, men her må jeres tropleder hjælpe jer. Han eller hun kan tage emnet op på et PL-møde, på et tropsmøde eller evt. sende en "ekspert" til jeres patruljemøde.
- ⑥ Når alle rubrikker i skemaet er fyldt ud kan PL lægge patruljeprogrammet for de 2-3 måneder operationen skal vare.

Her gælder det om:

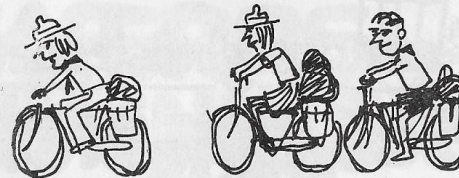
- at alle forberedelserne skal indpasses i programmet, således at alle kan nå at lære af det, d.v.s. at mange ting skal gentages og repeteres.
- at der skal være arbejdsstof på møder og ture til både de helt nye og til de gamle garvede (Del evt. op i grupper efter kunnen).
- at der skal være tilpas stof til alle møder - ikke for meget og ikke for lidt.



Eksempel:  
VILDMARKSHEJK

akti-vitet	krav	forberedes
spise	bål	bålænding båltyper primus m.m. primimad
	mad	brødbagning bageovn køgebog

Skemaet, som det kunne se ud før emnet vildmarkshejk



at der skal være en patruljetur "midtvejs" i projektet.



at der også skal være plads til "høget helt tredje" ind imellem.

og endelig skal der være en festlig afslutning på det hele.

Det vil nok kræve lidt tænken og spekuleren af dig at få dette program lavet: Men dels vil du opdage, at det er smadderskægt at sidde og pusle med, og dels er der bagefter overhovedet ingen tvivl om, hvad der skal ske på møder og ture.

Inden du fyrer programmet af, så få lige din TL til at se på det.

VILDMARKS IDEER:  
vandre, spise, sove  
iagttagelse, huske, m.m.

form.	viden fra	laves af	på
teori/praksis	BP's	Ove	PM
praksis	Spejder	Ove	PM
praksis	"bog"	karen	PM
teori	"Øksen"	Jens	PT
praksis		Jens	PT
praksis		Iben	PM
praksis		Iben	PT
trykkes	Spejd	Jens-Ib.	PM

Hvad skal vi så vælge af emner?

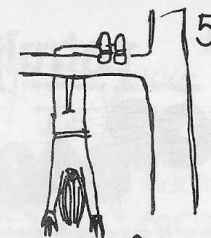
Ja, der er masser af muligheder - brug fantasien - her er et par stykker:

- Permanent bro i skoven.
- Lav en hjuldamp
- Madlavning (lav en køgebog).
- Milebrænding (se sidste Tandem)
- Kanotur.
- Vildmarkshejk.
- Osv.

Vælg nogle emner med noget kød på, de er langt de sjoveste.

God fornøjelse.

SPUMS



Orienteringsbog  
køgebog  
bageovn  
madlavning  
bål  
kardse-  
lad  
biak

Og herefter bliver din opgave, foruden de ting du har på programmet, at huske de andre på deres, at hjælpe dem med forberedelser, at hjælpe dem under mødet samt have diverse morsomme indslag i baghånden, hvis det skulle blive for kedeligt. Endelig skal de forandre lidt på programmet hed ad vejen.

Hvis emnet er godt, er hele patruljen grebet af at nå frem til det mål har sat jer. Alle er med i programmet og "uundværlige" i forberedelserne - og det letter dig enormt.

Derfor er det vigtigt at alle er med til at bestemme operationens mål og emne.



LAV EN HJULDAMPER



# patrulje-duelighedstegnet

## OP DAG ELSER OPLAGT

### OP DAG PATRULJE-REJSSE PROJEKT.

Det er et patruljeduelighedstegn, og det betyder, at hele patruljen er med til at tage det. Hver mand i patruljen laver sin del, og når I arbejder godt sammen, kan I gennemføre alle kravene i perioden febr.-juni, og I kan nå meget andet ved siden af.

Kort fortalt skal patruljen til Opdagelsesrejsende bygge en patruljekærre, gennemføre en 5 dages hejk med kærren, hvor I fører logbog og rapport over det I ser., samt at gennemføre en 3 dages ekspedition, hvor I som hovedopgave vælger et bestemt emne (f.eks. patruljegrund, wood-craft, historie, arkæologi). (Læs i P&D, den giver mange flere ide'er.)

Det første I gør, når I har læst kravene igennem, er at lægge en tidsplan, som det er fortalt på foregående sider. Så kan I se, hvormange møder og ture I skal bruge til operationen. Jeres plan for opdagelsesrejsende kan se sådan ud:

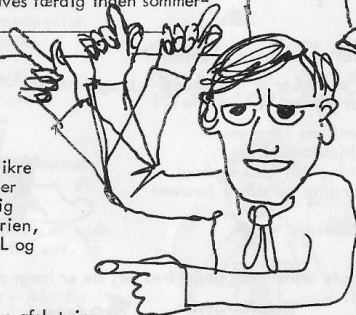
**MYRERNES PLAN FOR OPDAGELSESRÆJSENDE**

februar.....	Operationen planlægges ved PM. Find priser på materialer til kærre. Skaf materialerne.
marts.....	Kærrebygning ved PM. En week-end: Kærren prøvekøres.
april.....	Kærren tunes, fejl rettes ved PM. 5 dages hejk planlægges i detaljer. Påskeferie: 5 dages hejk.
maj.....	Rapporten laves færdig og afleveres. (Måske har I divisionsturnering). 3 dages ekspedition planlægges.
juni.....	Detailplanlægning ved PM. Pinseferie: 3 dages ekspedition Rapporten laves færdig inden sommerferien.

prøv denne tidsplan, den kan lade sig gøre.

Det er vigtigt, at I laver en tidsplan, og at I er sikre på, at I kan nå det, for der er kun få ferier, der er lange nok til en 5 dages tur. Er kærren ikke færdig inden påske, så kan hejken først blive i sommerferien, og det er nok ikke så nemt. Aftal med de andre PL og TL, at I vil bruge Påske og Pinse til patruljeture, så tropsprogrammet rettes ind efter det.

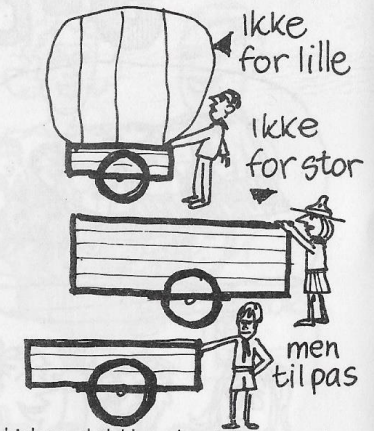
Husk den festlige afslutning



# KÆRRE-BYGNING

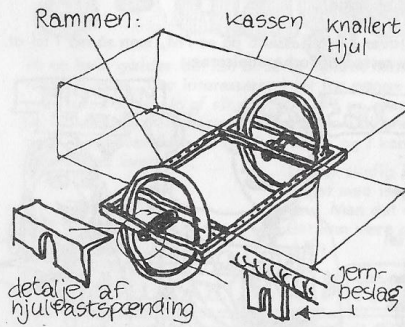
Det første I skal igang med, er at skaffe materialer til kærren. Skal det klares billigt, skal I på besøg hos produkthandlere, lossepladser, husnedrivninger, politiets hittegodsauktioner og en smed. Snak om det på et patruljemøde, og lav mest muligt ved møderne. En kærre skal gerne være patruljens størrelse, så lav den i den form, I selv synes evt. med oversejl, og i patruljefarven. Sørg for at den bliver stor nok: Patruljeudrustning + bagage + en træetøjhjul - men lav den ikke for stor, så I ikke kan slæbe den op ad bakke.

Bygnd med hjulene, cykelhjul er for spinkle. I skal bruge Velo-Førhjul, knallert-hjul eller budcykelhjul, hvis de skal kunne holde til vægten. Skaf 3 med det samme, så har I reservehjul. De skal skaffes antikvarisk, da de koster dyrt fra ny.



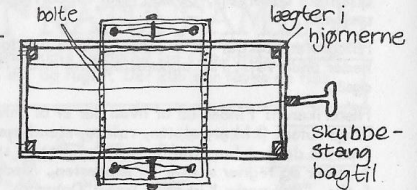
Når I har hjulene, skal I have lavet en ramme, der passer til. Rammen skal gå rundt om hjulene og på tværs under kærren. Det er det stærkeste. Den laves af vinkeljern eller af jernrør, der findes på en losseplads eller købes brugt. I kan også bruge en gammel jernhavelåge! Når I har målt ud, hvor stor den skal være, kan I selv tilpasse jernet, og få en smed til at svejse det sammen. Få ham også til at bore huller, så kassen kan boltes fast.

Nu kan I gå igang med selve kassen. Den laves af kraftige brædder. For at gøre den mere solid, skrues brædderne på siderne ind i 1x2" lægter i hjørnerne, mens bundbrædderne lægges på langs og skrues fast til siderne. Evt. kan det forstærkes med vinkeljern. Sæt et stykke metal om underkanten for og agter, så træet ikke flækker, når det støder mod vejen. Når I bolter kassen til rammen, så sørg for at der er ligevægt!

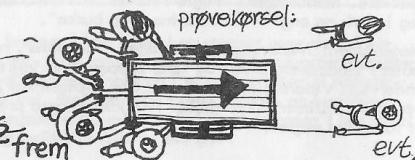


- og så er der frit slag for raffinementer: Et klapbord bagpå til kort, en kasse til kompas, blyanter m.v. på den ene side, og en værktøjskasse (lappegrej, svensk-nøgle) på den anden side foran første-hjælpskassen, holdere til standeren, en urtepotte til friske blomster hver dag, kølergrill fra en bil, oliemærkater osv. osv.

Så mangler vi kun refleksbånd og katteføjer, samt røde og hvide Nefa-lygter til kørsel i mørke.

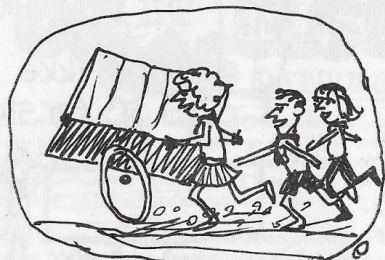


Det letteste er at skubbe kærren frem, og hav så et par træktøve i siderne til hjælp op ad bakke. Til styrestang kan bruges håndtaget fra en spade, eller I kan lave en bøjle af jernrør som på en barnevogn.





# 5-dages hejk



Hvis I skal have noget ud af en hejk, skal den forberedes grundigt - og I kan jo godt begynde at planlægge hejken samtidig med at I bygger kærren.

Først skal ruten lægges. Den skal være mindst 100 km, så det er nok bedst at se på kortet 1:200.000 (den røde bilkortbog). Når ruten er lagt i hovedtræk, låner I troppens kort i 1:40 eller 50.000, hvor I kan se alle detaljer, hvad der er at se undervejs. Tegn en skitse over ruten i 1:200.000.

Når I kender ruten, kan I bestemme, hvor I vil overnatte - og så må I ud og spørge om lov. I påsken kan I fint sove i telt, men det var måske sjovt at prøve at sove på hølofter i stedet. Der er nok en forældre, der vil køre når I skal ud at spørge (husk også at spørge om I må tænde bål): - Tegn stederne ind på kortskitsen, og tegn en til TL og til alle jeres forældre, så de ved hvor I er (det kan jo også godt være, at de kommer ud med en kage).

Ruten laver I i fællesskab på et PM, men så må I til at fordele resten af forberedelserne:



**PATROLJEJOBS**

**Intendanten:** Finder ud af, hvad I skal have at spise. Han laver et budget, så I kan se, hvad det jo koster. Han spørger for indkøb før og under turen. Husker kagebogen.

**Materielmanden:** Spørger for at det nødvendige materiel kommer med, at kærren er i orden, at der er værktøj med og han sørger for pakningen af kærren under turen.

**Logbogføreren:** Spørger for kort, kompas, linial, blyanter, logbog. Han sætter sig godt ind i ruten, så han kan orientere undervejs, og han fører rapport efter Gilwell-systemet.

**Fotografen:** Spørger for at forevige alle vigtige begivenheder undervejs. Har apparat og film med. Han tegner også.

**Historikeren:** Finder ud af hvad der er af interesse langs ruten (kirker, slotte, ruiner, stendysser). Har læst om det, så han kan fortælle om det på stedet. Noter og tegner skitser til rapporten. Medbringer f.eks. "Danmarks Kirker", Trap: "Danmark", "Med arkæologen Danmark rundt".

**Naturforskeren:** Fortæller de andre om fugle - planter og sten som I ser på vejen. Fører rapport over iagttagelserne. Måske er der flere, der kan tage hver sit speciale. Medbringer: "Fugle i farver" - "Hvad finder jeg i mark og eng" - "Skovens træer og buske".

**Meteorologen:** Medbringer termometer, barometer, regnmåler, vindmåler, m.m. og fører rapport over vejret undervejs: Vindretning og styrke, tryk, temperatur, nedbør, solskinstimer, skyforhold. Han kan jo også prøve at forudsige vejret.



Hvis alle gør noget ud af forberedelserne, vil I få alle tiders oplevelse ud af hejken - og der er jo stadig tid til at hygge undervejs. Men hvis I skal have noget ud af det, må I stoppe op, hvergang en af specialisterne foreslår det.

Når I kommer hjem, skal I lave en samlet rapport over hejken. Det er selvfølgelig ikke een mand, der laver den - nej, hver mand yder sit bidrag: Meteorologen giver en oversigt over vejrforholdene, naturforskeren giver en rapport over sine iagttagelser (+ en pose sten), Historikeren en sammenligning af de kirker I har set, Kokken laver regnskab for turen. Logbogføreren yder nok mest med selve hejkrapporten, og fotografen sætter liv over det hele med fotos og tegninger.

Skriv på løbsblade og saml det i en mappe, der er lækkert indbundet. Når I får rapporten tilbage fra TL, vil den blive en pryd i patruljelokalet, og I vil vende tilbage og kigge i den mange gange.



## 3-dages hejk: (emnehejk)

På en hejk gælder det om at se og opleve mest muligt langs en rute. Der interesserer I jer for mange ting, og hver mand tager sig af sit speciale. På en ekspedition skal I kun have eet bestemt emne, som I alle arbejder med. I behøver ikke gå særligt langt, og I kan overnatte samme sted hver nat.

Der er stadig jobs, der skal fordeles, for der bliver noget med intendanten, materielmanden, fotografen, osv. Men det væsentlige her, er ekspeditionens opgave, det kan være mange forskellige ting. Her er et par forslag:

### FIND EN PATRULJEGRUND

Læs nærmere om det i Patruljegrund (Kulsøserien) og i SPEJD nr. 6 1972 (Kulsø-patruljen).

indsamling og undersøgelse af insekter i et område. Eller måske dyrespor, sten, planter, cogler, eller livet i en sø eller i en myretue.

### LAV EN NATURSAMLING

### TAG DYRE-FOTOS

Hvis I selv laver nogle fotoskjul (se i en fotobog) kan I komme tæt på dyr og fugle. Det kan der laves en flot mappe om!



### KORTLÆG ET OMRÅDE

I kan tegne et kort i stor målestok over en lejplads, I ofte bruger. Eller I kan tegne rettelser ind på et ældre kort og gøre det mere detaljeret. Læs i "orientering" - Hylkedam-serien.

Når I kommer hjem laver I en rapport over det, I har undersøgt. Alle mand laver en del af rapporten, og den forsynes med tegninger og fotos. Har I samlet naturmateriale ind, skal det selvfølgelig ordnes og beskrives. Har I tegnet kort, må I også skrive, hvordan I har lavet det, og hvilke problemer det gav.



# HEJKRAPPORT



Mange synes, at det er rædselsfuldt at føre en hejkrapport, og så skriver de kun det aller mest nødvendige. Sådant en hejkrapport er kedelig at læse bagefter, og så kan man slet ikke se, hvorfor man skal skrive den.

Der er to ting der giver hejkrapporten værdi. For det første på selve turen: Du får meget mere ud af din hejk hvis du fører rapport, for så tænker du mere over, hvad der sker undervejs. For det andet efter turen: Hvis hejkrapporten er velskrevet, så den ikke blot siger, hvilken vej du gik, men også fortæller om alle de små ting du oplevede på vejen, om vejret, om humøret, om hvad I snakkede om, om den bager I plyndrede, om de mennesker I mødte, om naturen osv. osv., så er den virkelig en fornøjelse at læse bagefter, og så giver den indtryk af jeres hejk.

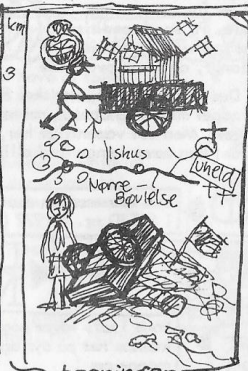
Har du først een gang læst en god hejkrapport, så kan du se meningen med at skrive hvergang I er på tur.

Her kan du se en måde at lave rapporten på. Det er ikke den eneste måde, men det er en praktisk måde - og så husker du at få det hele med.

1520 km  
1600 km  
1610 km

I mørke Bøvelse passerer vi et Ishus, som blev totalt plyndret. Så fortæller vi med elstia tungt lastet kærre med knænc. På vejen fik vi ret bele armen ud af markvejene. I et sving sikle Karin det kvaj, rigtig lave hjulspin - med det resultat at mørke forhjul totalt brød sammen, og kærren vältede med et mægtigt rabadler. 12 soda vand og 1 glas syltetøj smadrede her, stod vi så langt ude på landet med tons bodega, slik, udst...

tekst



## GILVELL-SYSTEMET

- en over-skuelig form med tekst og tegninger adskilt.

- men der er også andre måder:

Her roder det lidt mere; men det appellerer mere til fantasien - prøv selv!

Det var som sædvanlig Susanne, der førte ordet hos gårdgæsteren - sikkert kan du snakke. Det var sikkert at hun blev overtaget, så Allan gik med det samme igang med at fotograferer patrulje-grunden. Imens pakkede Strik og Minna maden ud. Badil ville trænde bål og lave te, men det

**HUSK!**  
Det er lettest at skrive rapporten undervejs.

# PATRULJEDUELIGHEDSTEGNET 11. ORKESTERmærket

Det drejer sig ikke om »Pærebys udvidede Beat-orkestre« eller »Sydhav Søernes Symfoniorkestret»



Det drejer sig om din patrulje og patruljeduelighedstegnet "Orkestermærket". At danne et patruljeorkester og at fremstille instrumenter er en virkelig sjov patruljeoppgave. Det giver masser af stof til patruljemøderne her i den kolde tid, og når først orkesteret er etableret, kan I få mange hyggelige stunder ved møder og ture.

Selvom I tager orkestermærket på programmet, behøver I jo ikke at bruge hele mødet på det hver gang. Afset f.eks. en time af hvert møde til orkesteropbygningen - så kan I stadig nå de almindelige spejdering.

## Jamen jeg kan jo ikke spille!

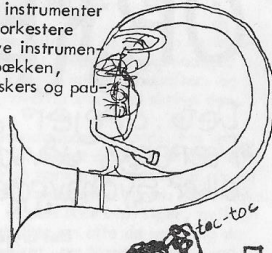
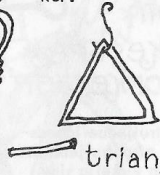
Nej, det kan da godt være, men du kan lære det. Hvis der blot er to i patruljen, der kan spille lidt, er det grundlag nok, at starte på - resten skal nok lære det. Det drejer sig jo ikke om at spille solo i en koncertsal, men blot at danne et lille hyggeligt patruljeorkester.



- vaskelbøjle-bas
- zinkbøjle
- mul
- fløjte
- fløjte af el-rør
- prop
- bambus
- rytme-rasler
- pind
- dåse med ærter



Musikinstrumenternes historie kan føres tusinder af år tilbage. Dengang var de fleste instrumenter meget primitivt lavet, men mange af dem krævede alligevel meget fint håndværk. Med tiden er instrumenterne blevet stadig højere udviklet og moderne instrumenter er meget kunstfærdigt lavet. Men mange orkestre bruger også idag nogle af de helt primitive instrumenter (selvom de ser meget fine ud) f.eks. bækken, triangel, klokkespil, bongotrommer, whiskers og patuljer.

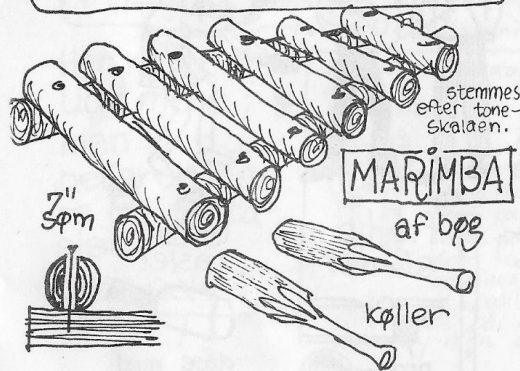


Det kan sagtens lade sig gøre at lave instrumenter med meget små midler og alligevel få et rimeligt orkester ud af det. De fleste af jer har sikkert været med til at lave et skrammelorkester med grydelåg, kaffekander, og blikdåser. Springet herfra til det finere orkester er ikke særligt stort. Der skal blot lidt tålmodighed til at stemme instrumenterne, så de passer sammen. Og hvis I har en guitar og en fløjte til at "føre" melodien - lærer I hurtigt at supplere med de øvrige instrumenter.

**ORKESTERMÆRKET:**

Kravene til orkestermærket er:

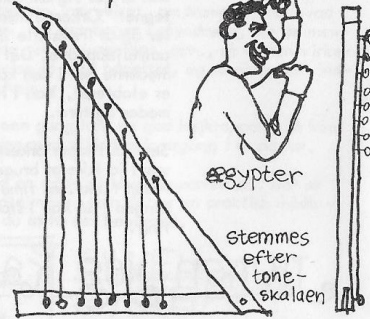
1. Patruljens medlemmer fremstiller:
  - a) en ægyptisk træharpe
  - b) 4 slaginstrumenter med forskellig tonehøjde.
2. Mindst een i patruljen skal kunne spille på et strengeinstrument.
3. Mindst een i patruljen skal kunne spille på en træblæser (f.eks. fløjte).
4. Hele patruljen danner et rytme- og strengeorkester, hvori de nævnte instrumenter indgår. Orkesteret skal kunne spille mindst 3 numre.



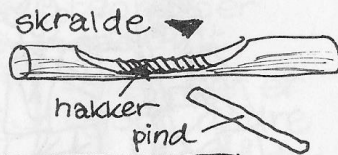
MARIMBA af bøg

stemmes efter tone-skalaen.

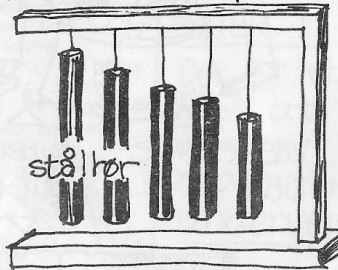
køller



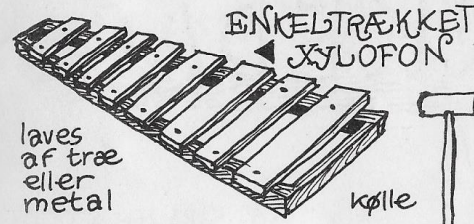
En 8-strengt ægyptisk træharpe



KLOKKESPIL



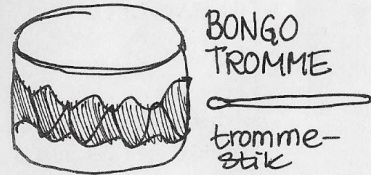
stål rør



ENKELTRÆKKET XYLOFON

laves af træ eller metal

kølle



BONGO TROMME tromme-stik

En god tromme fås også af en fyrestamme med råd i midten



Find dem selv i skoven

Orkesteret er etableret, så snart I har et instrument hver, men I kan jo godt have flere endnu, så I har nogle at skifte imellem. "Nu er jord og himmel stille" kræver dæmpede instrumenter, mens der fint kan gå bækkenmusik til "Fra England til Skotland". Til Bongo cha-cha-cha" er det især trommer, raslere og whiskers, der skal bruges.

Til at begynde med er det måske bedst, hvis I synger - mens I spiller, så er det lettere at holde takten. Hvis blot een af jer kan holde melodien og takten, skal de øvrige nok følge med.

Husk fremfor alt, at kunsten ved orkesterspil er, at alle instrumenter skal medvirke, og derfor skal de kunne høres. Det nytter ikke noget at der tæskes løs på trommerne (selvom han er nok så god til det), for så kan man ikke høre de øvrige instrumenter. Det drejer sig ikke om at larme mest muligt - der skal også være samspil i det.

Med lidt øvelse kommer det nemt. Hvis I bruger lidt tid på hvert patruljemøde, har I snart oparbejdet et repertoire. Til orkestermærket kræves kun, at I spiller 3 melodier, men I behøver jo ikke stoppe der. TL vil nok være glad, hvis I giver et nummer ved tropsens fejrbål af og til.

"KASTANGNET"

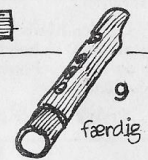


SNIT EN PILEFLØJTE:

Materialer: Et stykke pilegren uden "knaster" samt en skarp kniv.

1		
2		
3		skær en rille i barken
4		bank forsigtigt på barken
5		tag den helt af.
6		
7		
8		

stem evt. fløjten i flere toner med huller



FIND SELV PÅ FLERE MUSIKINSTRUMENTER

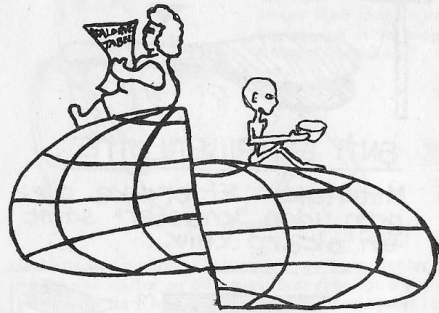


WOOD-BLOCK

udhulet



# TÆNKEDAG.



## AT LEVE I ET U-LAND

1. Flyt ind i redskabsskuret og møb'ler det med et bord, en stol og nogle tæpper.
2. Behold kun en gammel dragt eller et sæt tøj, en skjorte eller bluse til hvert familiemedlem - plus et par sko til far.
3. Lad alt blive inde i køleskabet i det rigtige hus. Tag kun lidt mel, sukker og salt, kartofler, en håndfuld løg og en skål bønner med.
4. Sig alle abonnementer på aviser og blade op - familien kan hverken læse eller skrive.
5. Ødelæg alle radioer undtagen een - den skal hele nabolaget også bruge.
6. Flyt nærmeste sygehus og lægekonsultation mindst 10 km væk og lad en jordemoder være chef på det.
7. Destruer alle værdipapirer - behold kun 25 kr. i kontanter.
8. Lad familiefaderen få 2½ tønde land i forpagtning. Af de 1500 kr han får ud af det om året skal han betale de 500 kr. i forpagtning og 10% til den lokale pengeudlåner.
9. Stryg 25-30 år af din levetid.

TÆNK TÆNK TÆNK

TÆNK

TÆNK

KILDE: "Nogle oplysninger om den jord vi sammen lever på"

NOAH Kompagnistræde 37  
1208 København K.  
Pris kr. 10,-

## TÆNK PÅ HVOR GODT DU HAR DET

Plads  
kærlighed  
selvbestemmelse  
kan ikke gøre det ud for hinanden

plads uden kærlighed  
er ensomhed

plads uden selvbestemmelse  
er fangeskab

kærlighed uden plads  
er kvalme

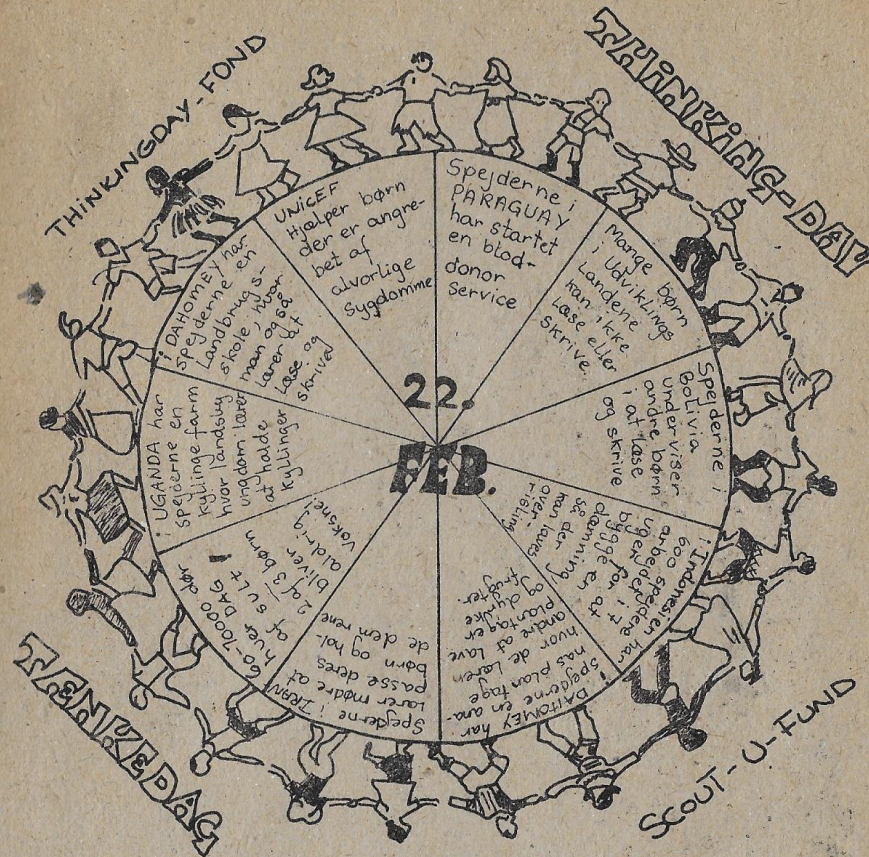
kærlighed uden  
selvbestemmelse  
er tyranni

selvbestemmelse uden plads  
er angst

selvbestemmelse uden  
kærlighed  
er kulde

skræmte fanger  
underkaster sig frysende  
de væmle favntag  
ser sig forgæves omkring.

Jesper Jensen



Det er vigtigt at spejderbevægelserne i udviklingslandene styrkes - derved hjælpes landets befolkning.

Det koster penge.....

For at disse spejderbevægelser kan styrkes må der udsendes instruktører fra andre lande - De må have udstyr og biler.

Det koster penge.....

For at spejdere fra udviklingslandene kan lære mere, må de ud på besøg i andre spejderlande, på lejre, møder etc.

Det koster penge.....

Vi kan ikke gøre så meget for befolkningen i DK, men vi kan samle penge på TÆNKEDAG og hele resten af året og sende dem til: Korpskontoret, Lundsgade 6, 2100 Ø.



pr. Spejderår ... ..

- Der så sender pengene til: THINKINGDAY-FONDEN

eller til:

The Scout universal Fund.

Du kan også sende brugte frimærker til :

Scout "U" Stamp bank

Box 104  
1601 Frederiksstad  
Norge.



# van dem



PL-BLAD FOR DDS



IP-OFFSET

NR I 1973