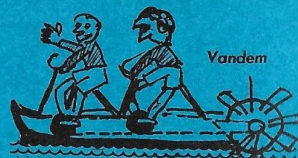


tandem



PATRULJELEDERBLAD FOR DET DANSKE SPEJDERKORPS

gøgl

"Der er noget i teltposen, føl!"

DYRPLAGER!!!!

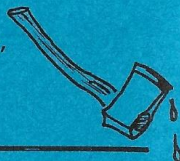
"Nej slet ikke, der er ikke føl i teltposen, føl selv efter!" læs videre på side

MÅNEDENS DIGT:

Ikke egnet for folk med svage nerver:
læs det, hvis du tør.

Højt patruljeleder Peter
skælder på den mindste mand:
"Du skal gå femhundred meter!"
"Du skal hugge brænde, Jan!"

Til sidst var Jan om øksen fatter,
endelig afsted han går
og han hugger, så det batter!
Peter blev kun femten år.



vor brev kasse...



Hej Tandem!
Tandem er et godt blad, det er helt afgjort! Men jeg er helt ny patruljeleder og patruljens økonomi er dårlig - vi har ikke råd til alle disse ting, I skriver om. Jeg savner ting, man kan lave med tre forstyrrede spejdere, ca. 11 år. (og en umulig PA) med en tom pengepung.
Det eneste, vi kan byde de små spejdere på, er duelighedstegn (som efter min mening er kedelige) og så nogle lege og opgaver, som jeg har vredet ud af en gammel dagbog. Min store drøm er at få en superpatrulje, der KAN noget og ikke bare hænger og er sure - det ville hjælpe med artikler for nybegyndere i det ellers gode blad!

"Nulle"

Hej Nulle!

Vi plejer ikke at besvare anonyme breve, men for din skyld skal vi gøre en undtagelse.

Der findes ingen patentkur til forstyrrede spejdere, men prøv at kikke lidt i dette blad, som vi har lavet specielt til DIG og alle andre nye PLere.

Med hensyn til pengene, så findes der mange måder at forøge patruljens beholdning på! F.eks. er der mange penge i gamle aviser. I skal ikke lede mellem siderne, men samle aviserne og sælge dem! Iøvrigt kan I skaffe penge til større arbejder ved at sælge aktier til forældre og andre venlige folk, f.eks. på et forældremøde.

De duelighedstegn du syntes er kedelige, er nu afløst af det nye arbejdsstof under mærket IMPULS. Dette stof kan du også finde i TANDEM.

God fornøjelse, Red.



SIDE 2

Kære nye PL!

Som patruljeleder har du sikkert en idé om, at netop din patrulje skal være den bedste i verden. En levende patrulje med masser af aktivitet og et virkelig godt sammenhold. Måske har du allerede sådan en patrulje(?), men hvis det ikke er tilfældet, så har du netop noget at gå igang med.

Begynd med dig selv!

Begynd med dig selv! Du må regne med, at de andre i patruljen lægger meget mærke til, hvordan du er. Hvis du er sløv og opgivende, så bliver patruljen det også. Hvis du siger: "Nej, det kan vi ikke finde ud af", så bliver det en sløv patrulje, der aldrig får lavet noget. Prøv altid at være optimist, prøv at anspore alle i patruljen til at yde noget, så kommer der liv i patruljen -- og så kan I nå det helt utrolige.

Jeres slagord må være, at "Det mulige klarer vi på 10 minutter, det umulige tager lidt længere tid" --- og det er dig, der skal gå foran.

Dygtiggør dig

Hvad enten I arbejder med bespørginger, signalering eller knytning, så er I nødt til at kunne noget. Det bliver altid sjovere, når man er dygtig til de elementære ting. Skal du kunne vise det i patruljen, så må du selv kunne det. Derfor er det en meget vigtig ting for dig som PL, at du sætter dig ind i stoffet og selv bliver dygtig til det.

En gammel regel siger, at "PL skal vide alting om noget, og noget om alting". Selvfølgelig kan du ikke være superdygtig ekspert i alt mellem himmel og jord, men du kan vælge et par emner ud, som du gør ekstra meget ud af. Hvis du så ved noget om alt det andet også, kan du få andre i patruljen til at sætte sig rigtigt ind i det.

Sammenhold

Et godt sammenhold i patruljen er også en ting, som du har stor indflydelse på. Du må være et godt eksempel for patruljen. Drilleri, skænderi og skæld ud bør være bandlyst. Hvis der er en, der ikke kunne lave en god bespørgning, hjælper det jo ikke noget at skælde ud. Det bliver bespørgningen i hvert fald ikke bedre af. Tag det op på næste patruljemøde istedet, og vis hvordan bespørgningen skal lægges. Brug tiden til at lave noget, istedet for at bruge den til skænderier.

Det der giver det bedste sammenhold i patruljen, er noget I er fælles om: Patruljensang, røb, stander, kærre, optagelsesceremoni, patruljelokale og lign. Har I ikke nogen af delene, så prøv at få sat noget igang. Har I det, så brug det mest muligt, så alle føler, at de hører til i den bedste --- nemlig jeres --- patrulje.

MANGE PATRULJER SKIFTER PL EFTER SOMMERFERIEN - DERFOR ER DETTE TANDEM TIL DEN NYE PL - GEM DET!

TANDEM
SIDE 3



3 vigtige ting:

Det vigtigste for dig som PL er, at du selv prøver at bruge og vise disse tre ting i praksis:
 At I vil noget!
 At I kan noget!
 At I står sammen om det!

Tænk over disse tre ting, hver gang du skal lave et patruljemøde eller en tur. På nogle af de følgende sider kan du læse noget om, hvordan du planlægger, men det vigtigste for gode møder og ture er, at du prøver at begejstre alle i patruljen, så alle yder deres bedste.

Planlægning-Medbestemmelse

Brug noget tid ved hvert møde til at snakke om de ting I vil lave fremover, så alle er med til at bestemme. Det bevirker nemlig også, at hver enkelt bliver mere interesseret i det, I skal lave.

Og så vil de også gerne være med til at arrangere møder og ture, og det bliver ikke bare dig, der laver noget. Det er måske endda den allervigtigste ting for at få patruljen op på mærkerne, at du sørger for at alle har noget at lave hver gang. "PL laver ikke 7 mands arbejde, han sørger for at sætte 7 mand igang". Du ved sikkert selv, at de sjoveste møder, er dem hvor du selv har lavet noget og været i aktivitet hele tiden. Patruljemøder skal ikke være en forestilling, hvor spejderne kommer for at blive underholdt, men et møde skabt af alle i fællesskab.

Inspiration-ideer-viden

Men det er dig, der skal sørge for at der sker noget, og derfor skal du vide, hvor du kan finde ideer og viden. Korpsset har udgivet mange bøger som du kan få brug for. Forhåbentlig har troppen dem, ellers må du prøve på biblioteket.

Patruljeførerbogen --- er skrevet til dig! Idebøger er f.eks. Muleposen, 175 lege m.v. Emnebøger er f.eks. Orientering, Pioner, Kulsøserien o.lign.

I Depotets katalog kan du se, hvad der findes af den slags - og det er mange.

Men det du har allermost brug for er TANDEM, som du sidder med her. Det er korpsets blad til patruljeledere, og det giver mange ideer, som du kan bruge. Det kan godt være, at du ikke har brug for dem lige i øjeblikket, men det kommer nok, så gem bladet. Patruljen bør have en ringordner eller kasette til Tandem, så du kan gemme alle numrene deri. Og husk så, at bladene tilhører patruljen og ikke dig. De skal gå videre til din efterfølger, og videre til hans efterfølger Så får I alle tiders idearkiv!

Til sidst...

Nu synes du måske, at der stilles meget store krav til dig? Det gør der også! Men jeg er sikker på, at du kan klare det, hvis du vil. I begyndelsen går det nok ikke helt, som du troede, men hvis du bare bliver ved at presse på, så kommer det. Det giver måske lidt modgang i begyndelsen, men når først patruljen er i gang, er fornøjelsen så meget større.



Lars

TANDEM
SIDE 4

PATRULJESÆRPRÆG

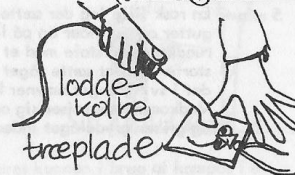
Er du lige blevet patruljeleder? Ja så har du meget at tænke på. En af de mange ting du skal tage stilling til er hvordan patruljen gøres til en helhed, og det kan bl.a. gøres ved at skabe patruljen et særpræg og patrulje-traditioner.

DET YDRE SÆRPRÆG

I må have et ydre særpræg, så alle kan se at I hører sammen. Patruljemærker kan I lave af træ eller skind. Et godt solidt patrulje-mærke laves f.eks. således: af et stykke godt tørt træ udsaves små firkanter på f.eks. 5 x 10 cm og der bores et hul i hver med et træbor. Før mærkerne dekorerer må I bestemme hvilket symboltegn I vil bruge for jeres patrulje. Det kan f.eks. være omridset af jeres patruljedyr. Det må tegnes så simpelt som muligt så det er let at genkende. Tegn det tegnel har valgt på mærket og brænd det ind i træet ved at "tegne" figuren med en loddekolbe (Helst en gammel, det er ikke sundt for loddekolben). Patruljemærket bizes på uniformen i en lædersnøre.



PATRULJEMÆRKE



PATRULJESTEMPEL

Patruljestempel kan bruges til at mærke patruljens ejendele. Patruljesymbolet tegnes med en blyant på et stykke blødt (ensfarvet) linoleum. Skær med en skarp kniv en fure hele vejen rundt om figuren oven på blyantsstregen, og skær alt linoleum underfor figuren væk med en linoleumskniv som kan købes i en hobbyforretning eller evt. lånes på skolen. Lim linoleumsstykket fast på en træklods, eller tegn figuren på et stykke cykelslange, skær den ud med en skarp kniv og lim den fast på en træklods. Når I laver stemplet må I huske at det færdige tryk bliver spejlvendt - især bogstaver skal man være forsigtig med.

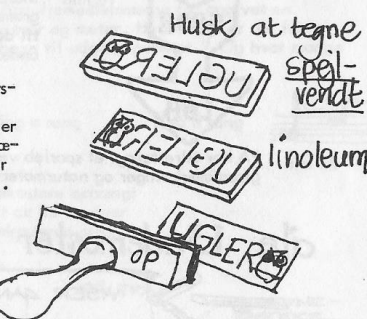
Til trykningen bruges en almindelig stempelpude, hvis der trykkes på papir og stoftrykfarve hvis der trykkes på stof.

DET INDRE SÆRPRÆG

Det indre særpræg kender I selv. Den ceremoni der starter ethvert møde kan lige som den tilsvarende afslutningsceremoni være med til at give patruljen sit særpræg og så hjælper den dig samtidigt til at skabe en fast ramme om jeres møder. Den kan være en af de hemmeligheder man først indvies i når man optages i patruljen. Hvad består den af? ja det er jeres hemmelighed. Patruljen kan have sin egen kode, kodesprog til hemmelige beskeder. Der er mange at vælge imellem. Her er et enkelt forslag. Udgangspunktet er patruljens navn h j o r t e.

GODE TRADITIONER

Patruljens traditioner må I bygge op lidt efter lidt. Når I har lavet noget der var en succes kan I gøre det til en tradition ved at gentage det hvert møde, hver måned eller hvert år alt efter hvad det drejer sig om. F.eks. kan man slutte hvert spejderår med et forældre-møde, optage nye medlemmer på en bestemt måde, fejre fødselsdage på jeres vis osv.



HEMMEG KODE

h1 j1 o1 r1 t1 e1 h2 j2 o2
 a b c d e f g h i

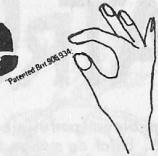
r2 t2 e2 h3 j3 o3 r3 t3 e3 osv.
 j k l m n o p osv.

f.eks. tandem = j4 h1 j3 r1 e1 h3



SIDE 5

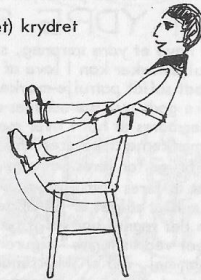
patruljemøde for den nye PL



Steins laboratorium kontrollerer:
1 stk let PM-egnet for nye PL'er
svarende til følgende deklaration:

lidt sporløb (lettere afsporet) krydret
med diverse spidsfingere.

5 min En rask lille leg der sætter blodet i svingninger og bringer gutter og guttinder op på lakridserne. Patruljen sidder i en rundkreds på stole med et grydelåg liggende i midten. PL starter med at sætte låget på højkant og idet han sætter det i svingninger nævner han navnet på én i patruljen. Vedkommende rejser sig og løber rundt om sin egen stol og griber grydelåget inden dette falder til jorden osv.



10 min. Indledning: PL orienterer kort om hvad der står på programmet. Patruljens kassimester modtager evt. skejser til den kommende tur, så at ingen behøver at miste dem under det barske PM.

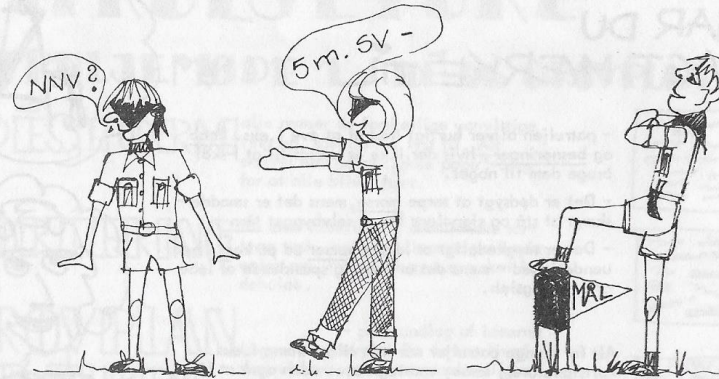
25 min PA har tilrettelagt et sporløb ved hjælp af henholdsvis gipsafmærkninger og naturmaterialerne i skoven.

ala Bademester Poulsen:



TANDEM
SIDE 6

15 min Patruljen stilles op i en række med bind for øjnene. PL giver nu ordre: 5 m mod øst, 2 skridt mod NNV osv. Hvem kommer nærmest det rigtige punkt ?



20 min

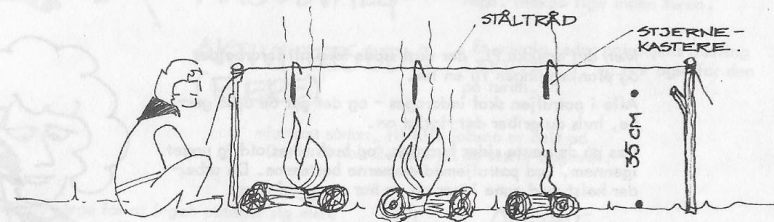
Patruljen afprøver deres kunnen i brug af kompas i et lille mini-o-løb. Udgangspunktet angives ved en pæl i jorden. Patruljemedlemmerne får angivet en række kompasurser og meter. Hvor langt er der fra slutpunktet tilbage til udgangspunktet ? Og hvor mange grader ?



10 min sing a song sing a song sing a song sing a song



20 min Bål tændingskonkurrence med stjernekastere ophængt på et stykke ståltråd der er ophængt ca 35 cm over jorden. Hvem får først tændt stjernekastere med flammerne fra bålet ?



15 min Rådsild. Man drøfter de kommende arrangementer og næste møde. Hvem hjælper PL og med hvad ?

2 timer ialt.

TANDEM
SIDE 7

EMNEPLAN

HAR DU
LAGT MÆRKE TIL

- patruljen bliver hurtigt træt af at øve f.eks. knob og besøringer, hvis der ikke er udsigt til at I skal bruge dem til noget.
- Det er dødsygt at terpe morse, mens det er smadder-skægt at stå og signalere fra et selvbygget tårn.
- Det er møgkedeligt at lægge kurser ud på kort i een uendelighed - mens det er mægfig spændende at løbe orienteringsløb.

Alt for mange patruljer når kun til at træne f.eks. kortsignaturer, knob, sportegn osv. uden også at få det BRUGT til noget.

Der skal altid være et formål med det I laver. Og så er det også sjovere og mere meningsfuldt at terpe det kedelige stof, som jo er forudsætningen for det skæge.

Denne "afprøvning" af arbejdsstoffet sker først og fremmest på jeres forhåbentlig mange PATRULJETURE.

HVAD KRÆVER EN GOD PATRULJETUR?

PLANLÆGNING, PLANLÆGNING, PLANLÆGNING
og atter PLANLÆGNING.

Men det er ikke PL, der skal sidde med alt forarbejdet og planlægningen til en tur.

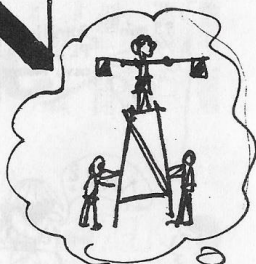
Alle i patruljen skal inddrages - og det gør de også gerne, hvis du griber det rigtigt an.

Læs på de næste sider hvordan, og husk: Pres aldrig noget igennem. Lad patruljemedlemmerne bestemme. De arbejder helst med egne ideer og de har masser af dem.

Planlægningen af en patruljetur bliver næsten det sjoveste, hvis I griber det an som her:

Selve planlægningen tager nok 3-4 møder. Dog ikke hele patruljemøder, men f.eks. den sidste halv time.

På første møde tager det dog nok ca. en time. Start efter en skæg leg, så I er forholdsvis godt sammenrystede:



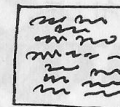
TANDEM
SIDES

SE AT FÅ AFPRØVET SPEJDERSTOFFET

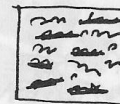
PLANLÆGNING AF PATRULJETURE

PATRULJEMØDE 1 / IDE OG GROVPLAN

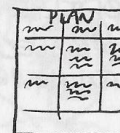
IDÉSTORM alle remser de forskellige vanvittige ting op, som de har lyst til. Alt skrives ned på et stykke papir. Sørg for at alle bliver hørt.



SORTERING De mest tåbelige og urealistiske sorteres væk, og man bliver nogenlunde enige om, hvilke ting, turen skal indeholde.



GROVPLAN FOR TUREN - på grundlag af ideerne lægges en grovplan for turen. Hvad skal vi lave, sted, transportmuligheder, skal det være konkurrencer eller samarbejde. Grov tidsplan, osv. Her plejer der at dukke en masse ekstra ideer op.



JOB- FORDELING: lav med det samme nogle udvalg der påtager sig de forskellige jobs:

PLADSUDVALG Undersøgelse af lejrplads/hytte etc. tilladelser, arr, brænde, rafter, osv.

PROGRAM- UDVALG (PL og PA) detailplanlægning af turen, trykning af program, jobfordeling og andre facts.

MAOUDVALG Lave madplan, kvantum og prisbe-regn. indkøb lige inden turen.

AKTIVITETSUDV. (FLERE) Et udvalg leder patruljens træning i AKTIVITET 1, og står også for den på turen.

-fortsæt sådan, til alle jobsne er delt ud. Der skal nok 2 mand på de større opgaver.

-som PL må du sørge for at ingen påtager sig mere end han kan klare - ellers går det i fisk. Tag evt. selv det sværeste.

-Men sørg på den anden side for at alle, også de små, får et eller andet at stå for, udnævn dem til te-mester, trykkechef, teltmester, chefkok, flag-mester osv.

Bare slyng om jer med fornemme titler og betegnelser. Indkøbschef, bålmester, regnskabschef, storadmiral (for sejldugsbåden) gastronomisk konsulent osv.

PL'S OPGAVE

PATRULJE-SPECIALER
TIL ALLE!



Te-
mester
SIDE 9

AFTALE UDVALGS-MØDER

Det er også en god ide at AFTALE MØDER FOR UDVALGENE MED DET SAMME.

Madudvalget mødes hos Karl på onsdag kl. 16.
- så er der chance for at de nu også finder ud af noget, og ikke sylter arbejdet.

TRYK PROGRAMMET TIL ALLE.

Hele planen med jobs og det hele skrives op af PROGRAMUDVALGET (eller papirusser-udvalget) som også lige sørger for at få det hele duplikeret, så alle har det blåt på hvidt.



PATRULJEMØDE 2 / FINPLAN

Inden dette patruljemøde, som evt. ikke lige er det næste i rækken, har alle udvalgene holdt møder og undersøgt og gennemarbejdet deres jobs.

RAPPORTER FRA UDVALGENE

PLADSUDV. har fået tilladelser til lejrplads osv. undersøgt stedets faciliteter, brænde, vand osv.

DRØFTELSE

MATERIALER, PRISER, TRÆNINGSPROGRAM

MADUDVALGET fremlægger madplanen som gennemdrøftes.

AKTIVITETSUDVALGENE har undersøgt materialekrav, priser og har også ideer til, hvordan patruljen kan træne i aktiviteten inden turen. Måske har de fundet ud af at ideen slet ikke kan lade sig gøre, og I må så finde på noget andet.

Alt gennemdrøftes alvorligt og så lægges en



FINPLAN FOR

FORBEREDELSE OG TRÆNING PÅ 3-4 PM

PATRULJETUREN:

Nu gælder det en plan over forberedelserne og træningen til turen på 3-4 patruljemøder, samt den endelige plan for turen (mødetid, sted, medbring **MATERIALER!**)

Udvalgene står for træningen i deres aktivitet på møderne.

HUSK: Der skal også ske andet på møderne end turtræningen. Hvem står for hvad?

Ikke for meget teori på møderne. Mest mulig praktik.

Lad evt. jeres TL se på, eller hjælpe jer med denne plan, da det er noget af det sværeste.

OGSÅ NOGET HELT TREDIE INDIMELLEM

TL KAN HJÆLPE

RÅDSILD - NYE PLANER OG AFTALER

Sidst på alle møderne holdes en rolig og højtidelig RÅDSILD, hvor alle planerne drøftes igen. Vær ikke bange for at lave om på jeres fine plan undervejs. Det er ikke grundloven.

NÆSTE MØDE I DETALJER

Drøft alle problemer igennem, find en løsning og lav aftaler om næste møde. Planlæg næste møde i detaljer. Lav te, kaffe eller hvad I ellers plejer.

SIDSTE MØDE BEGRÆNS

Har nogle af udvalgene ikke fungeret så godt, drøftes hvad der kan gøres ved det. Hvis nogen er sløve er det oftest fordi de er kommet på de forkerte opgaver.



PATRULJEMØDE 3, 4, 5, osv. osv.

PL Leder mødet - altid - men udvalgene (evt. incl. PL) står for nogle af mødets punkter, afbrudt af skæge lege. Det skal være afvekslende og sjovt.

På denne måde er alle i patruljen med planlægningen og udførelsen af turen.

Det må selvfølgelig ikke forhindre at PL og PA har et par overraskelser i baghånden under turen og møderne.

TANDEM SIDE 10

orientering 1 / kort



Et kort er et stærkt forminskket billede af terrænet set lige fra oven. De ting landskabet indeholder (skove, veje, huse o.s.v.) er angivet ved hjælp af signaturer.

Kortet er lavet for at man hurtigt kan overse et landområde. Som nævnt ovenfor er et kort et forminskket billede af terrænet, d.v.s. terrængenstandene er rigtigt placeret i forhold til hinanden, men alle længderne er forminskede.

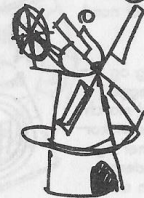
Kortets målestok angiver forholdet mellem afstandene målt på kortet og målt i terrænet. Hvis målestokforholdet er 1:20.000, vil 1 mm på kortet svare til 20.000 mm (eller 200 m) i naturen. Ved en målestok på 1:40.000 er 1 mm på kortet det samme som 40.000 mm i naturen o.s.v.

Der findes forskellige korttyper med hver sin målestok og dermed med hvert sit anvendelsesområde:

| målestok | anvendelse |
|-----------|---|
| 1:1.000 | detaljeret kort, benyttes bl.a. af vejingeniører |
| 1:20.000 | målebordsblad, egner sig godt til traveture og orienteringsløb. |
| 1:25.000 | målebordsblad, vil efterhånden afløse 1:20.000 |
| 1:40.000 | atlasblad, omtrent lige så detaljeret som målebordsblad, men knap så tydeligt, velegnet til længere ture (f. eks. på cykel) |
| 1:100.000 | generalstabskort, oversigtskort længere ture på cykel eller i bil. |



Kæmpehøj



nr. siv



Lung

Vind Mølle



løv-skov



nåle-skov

Nyplantning
dige

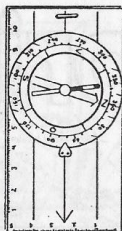
Hver terrængenstand har sin signatur. Disse signaturer er lavet således, at de ligner virkeligheden så meget som muligt, og således at der er plads til så mange detaljer som muligt. På alle kort findes der foruden en signaturforklaring, som svarer til kortet. Signaturerne kan godt variere lidt fra korttype til korttype, så derfor må du hellere selv finde dem på det kort du arbejder med.

En kortskitse er en skitse, der tegnes hurtigt for at beskrive en bestemt vejstrækning og de nærmeste terrængenstande. Den behøver kun at være forsynet med ganske få navne eller kortsignaturer til bestemmelse af beliggenheden i forhold til omgivelserne. Der skal selvfølgelig være målestok og nordpil på skitsen. I stedet for en målestok kan man angive de forskellige mål på vejstrækningen.

SIDE 11

orientering 2

Impuls / kompas

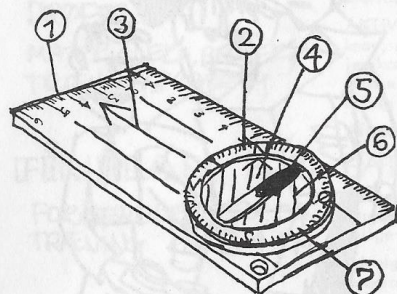
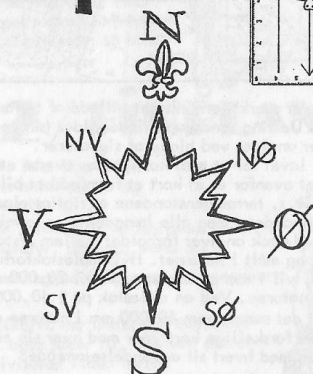


Når man skal finde ud af, hvordan et kort skal vende, så det passer med naturen, er det nyttigt at kende til verdenshjørnerne og kompasset.

Vi har 4 verdenshjørner, nemlig nord, syd, øst og vest. På et kort vil nord altid være opad på papiret.

Også enkelte retninger mellem de 4 verdenshjørner har navne. (se tegning).

Når man skal finde en bestemt retning, benytter man almindeligvis et kompas. Et kompas er mange ting, lige fra den simple magnetnål til det dyre og fintmærkede gyrokompas, som man i dag anvender på skibe. Det kompas vi mest bruger, er af den såkaldte SILVA-type. Det er et praktisk kompas, vejer lidt og kan bruges til flere formål.

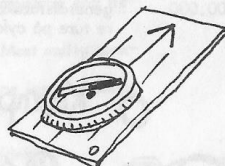


Kompasset er opbygget af følgende dele:

1. kompaslineal med millimeterinddeling
2. kompasshus - drejeligt
3. marchretningspil
4. tegnet nordpil i kompasshusets bund
5. kompasnål (magnetnål) - den røde ende peger altid mod nord
6. kompasmeridianer - indgraveret i kompasshusets bund - parallelle med den tegnede nordpil
7. gradskala 0-400

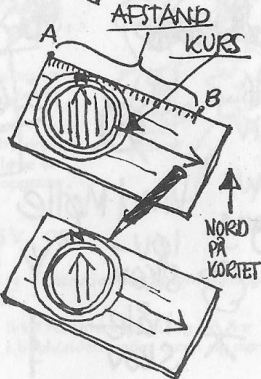
FINDE
NORD
EFTER
KOMPAS

Når du skal orientere dig efter kompas, d.v.s. finde nordretningen, holder du dit kompas vandret frem foran dig, med marchpilen pegende fremad. Når kompasnålen er faldet til ro, drejer du langsomt og roligt kompasshuset, indtil kompasnålen ligger parallelt med kompasmeridianerne, og kompasnålen N peger mod N-merkeret på kompasshuset. Nu kan du aflæse i hvilken retning du går, samtidig har du selvfølgelig fundet nord (det er altid den vej kompasnålen peger).



RETNING
OG
AFSTAND
MELLEM
2 PUNKTER

Du kan også komme ud for at skulle finde retning og afstand mellem to punkter på kortet. Du skal så lægge kompaslinealen mellem de to punkter A og B med marchpilen pegende mod B. Drej kompasshuset, således at kortets meridianer er parallelle med kortets meridianer og kompasshusets N peger mod kortets N. Aflæs graderne. Mål afstanden i mm mellem punkterne og omregn det til m.

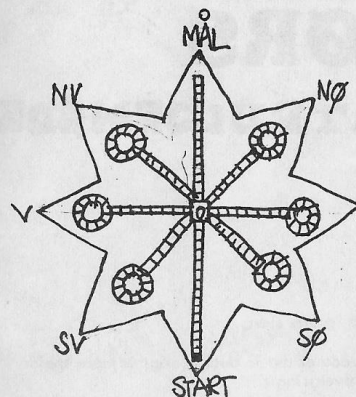


INDTEGNING
AF EN KURS
PÅ ET KORT

Når du skal tegne en kurs ind på et kort, indstiller du først kompasset på det opgivne antal grader. Derefter lægges kompasset på kortet således: Kompasshusets meridianer skal være parallelle med kortets meridianer, og N på kompasshuset skal pege mod kortets N. Linealen skal ligge nøjagtigt over din standplads, således at du kan tegne en linie i marchpilens retning. Linien tegnes og afstanden afsættes ud ad linien i marchpilens retning.

SIDE 12

ORIENTERINGS - SPIL

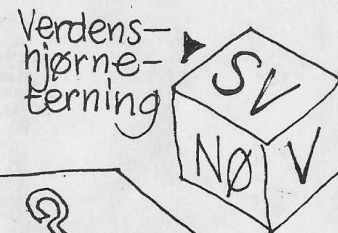


- et orienteringsspil, der kan varieres alt efter hvor meget I kender til orientering. Spillepladen laves af et stykke karton skåret ud i stjerneform - se tegningen.

Spillepladen

Desuden skal der bruges: en verdenshjørne terning, som du kan lave af stift pap. På den skriver du NØ, Ø, SØ, V, NV, SV. en afstands terning, der er en ganske alm. terning, en spillebrik pr. mand - det kan f.eks. være en knap, papir til løbskort. - og det vigtigste en mappe med spørgsmål og de tilhørende svar.

Til hvert verdenshjørne vælger du et område indenfor orientering, altså 6 forskellige områder f.eks. Kort-signaturer, kompas og verdenshjørner, kort orientering uden kompas, afstande, målestokforhold, himmellegemer. Indenfor hvert område laver du seks spørgsmål med tilhørende svar, som du sætter ind i mappen. Spørgsmålene kan skiftes ud, når I kender dem for godt eller I har brug for sværere spørgsmål.



Mappe → SPILLEREGLER

Hver deltager starter med 10 point, og man aftaler hvor mange gange der skal slås med verdenshjørne terningen f.eks. 4 gange. Spillerne skiftes til at slå.



Find selv på flere finesser til spillet.

Hver spiller slår med den alm. terning og rykker frem til han når det midterste felt. Her slår han en gang med den anden terning foruden sit slag med afstandsterningen, og går nu ud i den retning terningen viste. Vælger han den gale retning trækkes 5 point fra. I stjernens spidser går man rundt i pilens retning, og lander man et nummeret felt, skal man svare på spørgsmålet der hører til feltet inden man kan gå videre. Der gives 1,0 og -1 point for rigtigt, lidt rigtigt og forkert svar. Når spilleren er nået cirklen rundt går han tilbage til midterfeltet og slår en ny retning osv. til han har slået 4 gange. Så gælder det om at komme i mål! Der gives 3,2 og 1 point til de tre første der kommer i mål. Den spiller der har flest point er vinder.

NB

Spillet kan bruges til andre emner hvis man skifter spørgsmålene ud!

Hvis du har svært ved at finde på spørgsmål kan du se i bogen "Orientering" Hylkedamsserien, den fås på depotet.

SIDE 13

ET

UDENDØRS

PATRULJEMØDE

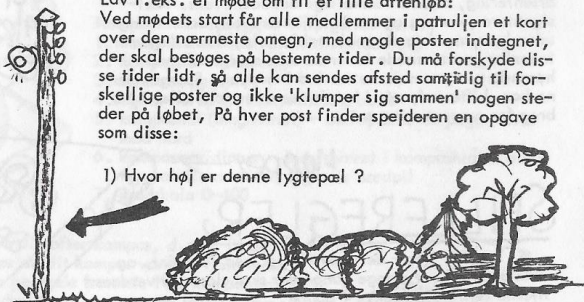
Et patruljemøde skal være hyggeligt. Men I skal også passe på, at I ikke drukner i bare hygge! Det gælder jo først og fremmest om at der sker noget på jeres møder, og gerne noget uventet! Du må sørge for, at de andre i patruljen ikke vænner sig til, at der altid foregår præcis det samme på alle jeres møder:

FØRST snakker vi lidt til alle er kommet, SÅ leger vi den leg med tørklædet, vi også legede sidst, SÅ drikker vi the og sludrer og SÅ går vi hjem..... NEJ, på den måde er det jo dødkedeligt at være spejder. Der må noget afveksling til:

Lav f.eks. et møde om til et lille aftenløb:

Ved mødets start får alle medlemmer i patruljen et kort over den nærmeste omegn, med nogle poster indtegnet, der skal besøges på bestemte tider. Du må forskyde disse tider lidt, så alle kan sendes afsted samtidig til forskellige poster og ikke 'klumper sig sammen' nogen steder på løbet. På hver post finder spejderen en opgave som disse:

1) Hvor høj er denne lygtepæl?



2) Hvilke ting findes i denne forseglede teltpose? føl!



3) Gå 432 meter ad vejen mod nord. Hvilket husnummer står du udfør?



4) Hvad er der sket her? (Sporhistorie med krus, krøllet cykel, blod, bremsespor m.m.)



5) Tag en klump ler i gryden under busken og kom hjem med en skulptur!

SIDE 14

Hvis det er koldt, må der løbes stærkt for at holde varmen. brug f.eks.

POINTORIENTERING

Hver spejder får et kort over byen og en seddel med ca. 8 poster, angivet ved afstande og retninger fra hytten. På hver post hænger et bundt pointsedler med faldende værdi. Der er samlet start og frit valg mellem posterne, og det gælder naturligvis om at samle flest points.



Hvis du ikke tør tage springet helt og kaste dine spejdere ud i den kolde sne i længere tid ad gangen, kan du blot lade en del af patruljemødet foregå udendørs. Men det gør du måske allerede? Aktiviteter som redningsrebask, morse, pioner og orientering er jo skabt til at foregå i det fri. Tag f.eks. redningsrebask og prøv det på 117 måder, så I kaster mod et nyt mål eller på en ny måde til hvert møde.

Igennem en ramme med en udsåndt avis side.

Siddende i et træ kastes mod en kløft i et andet træ.

Efter et krus med vand, der står på en stolpe.

Op i en papæske, der står på jorden, hænger i et træ eller flyder i en sø.

Efter stearinlys eller nefalygter i buldrende mørke.

Patruljemødet slutter selvfølgelig med at patruljen mødes til rådsild, men er der noget i vejen for at hygge, sangen og thedrikningen foregå udendørs? Nej, vel. Mens patruljen er væk, rænder du bål og laver dej til snobrød!

God fornøjelse!

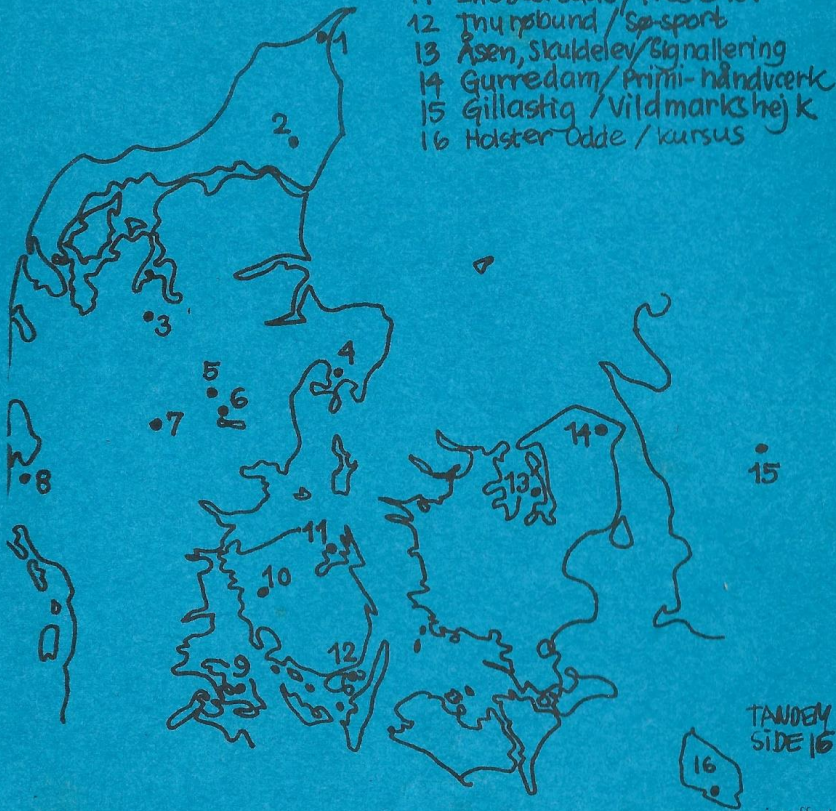
SIDE 15

PL-KURSER I E-FERIEN

13.-19.
OKTOBER

DIN TL HAR
BROCUREN

- 1 Lodsskovvad / Ødemarkshejk
- 2 Rosenholt / Orientering (Øvet)
- 3 Gammelstrup / PL-træning
- 4 Tøggerbo / PL-Træning
- 5 Åkrogen / Sø-sport, JOTA
- 6 Ryekø / Orientering (elem.)
- 7 Kulsø / kulsø pionering
- 8 Nr. Nebel / Kærrehejk
- 9 Troldhøj / PL-Træning
- 10 Skovdam / Detektiv & Spring
- 11 Enebærøde / Træ & Tov
- 12 Thyrøbund / Sø-sport
- 13 Åsen, Skuldelev / Signalling
- 14 Gurredam / Primi-håndværk
- 15 Gillastig / Vildmarkshejk
- 16 Holsten Odde / kursus



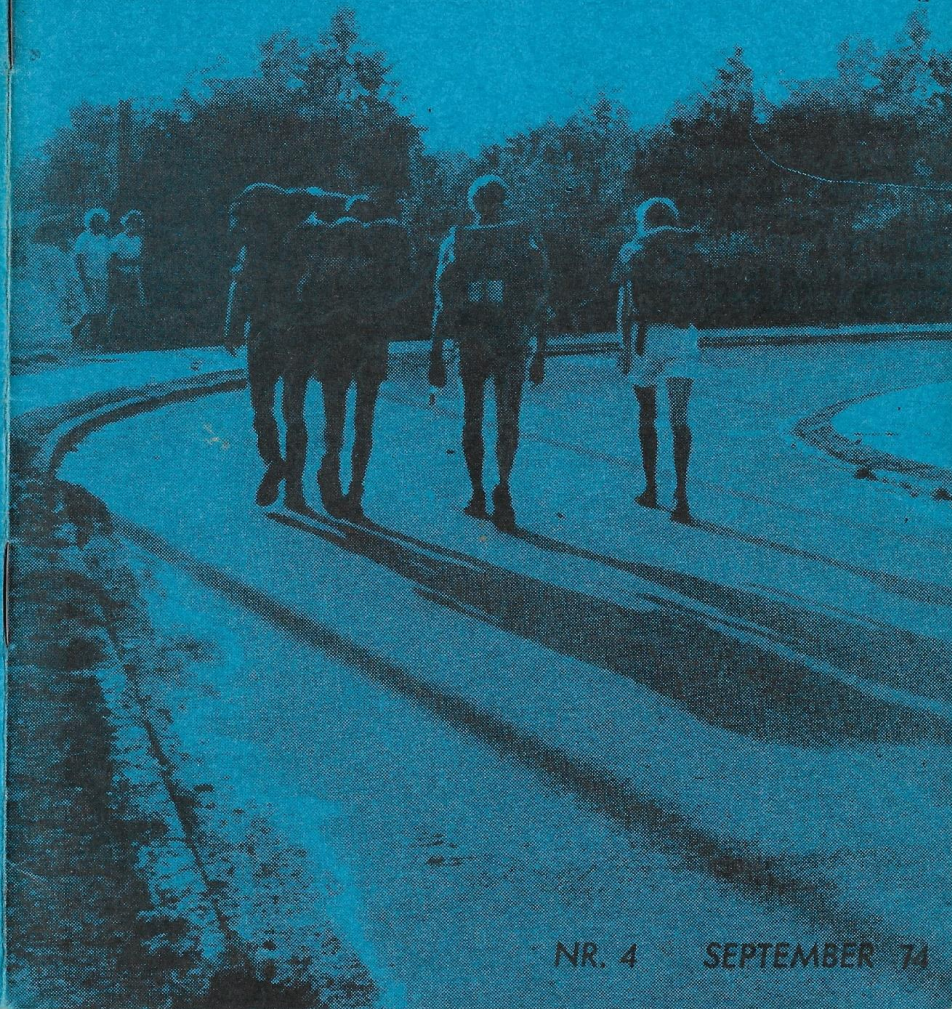
TANDEM
SIDE 16

ip-offset - 74
tlf. asta 1298

tandem



PATRULJELEDERBLAD FOR
DET DANSKE SPEJDERKORPS



NR. 4 SEPTEMBER 74