

tandem



NR. 4, December 1976
Det danske Spejderkorps

VOR LEDER

Dette nr. af Tandem er det sidste 5-års-jubi-nr.
Vi vender dog frygteligt tilbage næste år, blot uden jubilæum.
Redaktionen vil gerne ønske alle læsere en rigtig glædelig jul og et godt nytår, samt tak for det gamle år.
Vi takker for den megen ros og lykønskninger, vi har fået, og håber I vil henge på næste år.

TANDEM de næste to numre

Tandem nr. 1 -77 vil omhandle hvordan man laver en emneplan over et af Impulshefterne, et patruljeforældremøde og præsentation af Impulshefter.

Tandem nr. 2 -77 lægger op til tropens sommerlejr. Her bringer vi ideer til lejrarbejder, madlavning og

NY ADRESSE IGEN



Tandem
Susanne Lund-Larsen
Nygårdterrasserne 265 A
3520 Farum.

side 2

DETTE NUMMER

Handler om patruljemødet - hvordan du planlægger og bygger et møde op - og hvordan du får LINIE i jeres møder.

Endvidere er der en færdig plan for 5 møder og en tur med emnet orientering

Endelig er der ideer til lege og hobby-aktiviteter på patruljemøderne.

Et EMNEREGISTER er en ny ting, som kan være nyttig for dig, hvis du bruger det

INDHOLD

- 2 : leder, indhold
- 3 : Emneplan
- 4-5: Patruljemødet
- 6-7: Orienteringsplan
- 8-9: Patruljelederens papirarbejde
- 10 : Mokkasiner
- 11 : Start lege
- 12-13: Lege
- 14 : Konkurrencer
- 15 : Emneregister
- 16 : Register

EMNEPLAN

HVAD ER EN EMNEPLAN?

Det er vigtigt at patruljemøderne for en patrulje ikke bliver en evindelig træning i ting, I aldrig får brugt til noget ordentligt.

SÆT JER ET MÅL ...

I bør have et mål at arbejde hen imod og en plan til at gennemføre det med. Denne afprøvning sker på jeres patruljeture og patruljemøderne bruges så til en slags fortræning til turen.

OG TRÆN PÅ MØDERNE

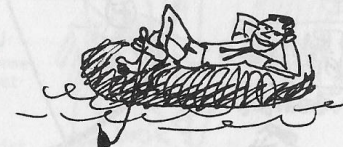
Har I derfor bestemt at I vil ud og bygge en sejldugsbåd på næste tur, dyrker I selvfølgelig besnøringer i stedet for 0-løb på møderne inden



Det er en misforståelse at en emneplan betyder at man kun arbejder med eet emne ad gangen. Der kan sagtens være mange forskellige emner i en emneplan.

I vil måske bruge båden til at fiske fra. Så må I flette dette ind i planen, og hvis nogen i patruljen meget gerne vil sove i bivuak på turen må I også træne på dette på møderne inden.

DET ER IKKE KUN EET EMNE!



START MED AT FINDE PÅ EN PATRULJETUR



Emneplan vil derfor i al korthed sige at man starter med at planlægge en patruljetur, gerne hvor der sker alt muligt forskelligt, og bagefter træner man på møderne i alt det, der skal ske på turen.

Det vigtigste er at det er planlagt for 1-2 måneder frem i tiden. På denne måde kommer der en slags linie i jeres program, og I har et formål med det I laver på møderne.

Man kan selvfølgelig også nøjes med eet emne, som mange af IMPULS-hæfterne lægger op til, men igen er det vigtigt at I har et MÅL af afslutte planen med.

HUSK: De bedste projekter foregår UDENDØRS. Har I kørt et indendørs projekt, som f.eks. SKÆG & SKETCH bør det straks efterfølges af et udendørs med masser af natur, lejrspor og et større selvstændigt projekt.

TRÆN PÅ MØDERNE - OG GENNEMFØR TUREN



SLUT AF MED EN FEST

side 3

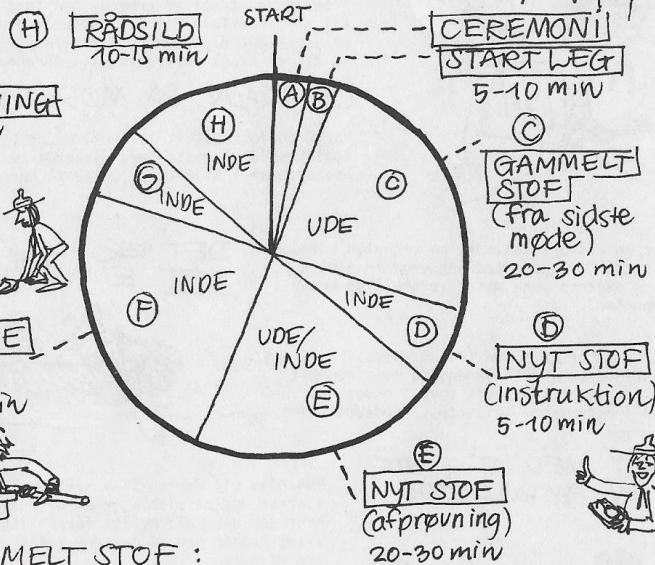
PATRULJEMØDET

"URET"

Måske kender du ikke "uret", den gode måde at planlægge patruljemøder på.

Det er en mægtig god program-form, som altid bør bruges, - også hvis I arbejder med emneplaner i patruljen.

Mødet bygges op på den måde at man starter vældigt aktivt og slutter med at hygge og småsnakke.



PATRULJE HOBBY
20-30 min



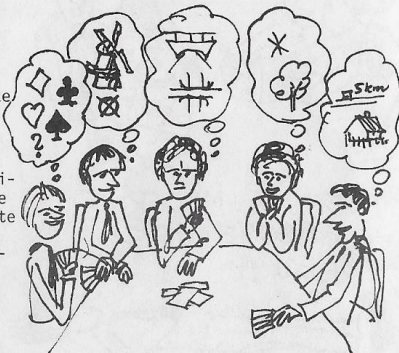
© GAMMELT STOF :

"Uret" ser du her. Efter starten, som er sjov leg på 5-10 minutter, følger et kvarter, hvor I afprøver det "gamle stof" - d.v.s. det, I havde instruktion i, på sidste møde. Nu fyres stoffet af som en lille konkurrence eller en leg, så alle lige får repeteret det. Det må ikke få karakter af en skoleafhandling, men netop en sjov leg, der helst skal foregå udendørs.

Du kan få masser af ideer til sådanne lege i diverse idebøger fra korpset eller KFUM-spejderne (Mugleposerne, Tips til PM, osv.). Sidst i dette nummer bringer vi også en oversigt over de patruljemødeideer vi har bragt i TÅNDEM i de sidste år, så hvis du har gemt bladene...

Genopfriskningen af det gamle stof tager 15-20 minutter, og herefter tar vi fat på lidt nyt stof.

side 4



ⓓ NYT STOF (INSTRUKTION)

Dette kan indledes med en lille instruktion på højst 10 minutter. Det kan være PL eller en anden, der står for den.

ⓔ NYT STOF (AFPRØVNING)

Men herefter er det igen nødvendigt at I lige som PROVER stoffet allesammen, efter at have hørt og set om det.

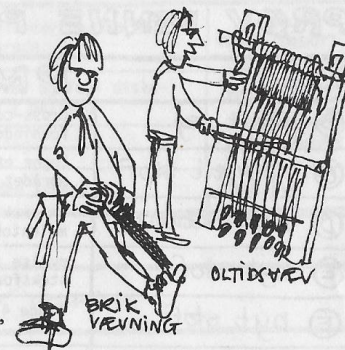
Er det kort og kompakt, må I selvfølgelig prøve det i praksis og derefter ud og løbe et orienteringsløb. Er det besværligt og knob, må I selvfølgelig straks ud og lave en kastemaskine hver.

ⓕ HOBBY

Efter dette punkt på programmet, kommer der ca. 20 minutter, hvor I går i lag med jeres patrulje-hobby. En patrulje arbejder konstant med en eller anden hobby. Det kan være garnspinding eller vævning. Det kan være et par lækre mokasiner til hver, det kan være forskellige musikinstrumenter, kunstspejlsninger, en knobtavl eller det kan være patruljens materiel, der trænger til en kærlig hånd.

Arbejder I med emneplaner, vil hobby-arbejderne nok være knyttet til disse, men ellers kan det som sagt være hvad som helst.

Mens I nu sidder og norkler går snakken livligt. Eller måske er der ikke til at få ørenlyd for hamren, banken eller råben.



ⓓ RÅDSILD

Under alle omstændigheder skal mødet slutte med 10-15 minutters hyggesnak og rådslagning. Hertil drikker I selvfølgelig en kop te og tænder måske op i pejsen, hvis I har en sådan. I hvert fald skulle der helst falde så meget ro over forsamlingen at PL kan hive planen for næste møde frem, og man kan aftale, hvem der sørger for hvad.

ⓐ OPRYDNING

Det er klog taktik at få ryddet op, der hvor I har udfoldet jeres hobby-svireri, inden rådsilden. Gør det allesammen, så er det ikke én eller to der hænger på hele oprydningen efter mødet.



NB!

Dette er i alt sin enkelthed måden at "køre" et patruljemøde på - hvadenten I arbejder med emneplaner eller ej.

side 5

ORIENTERINGSPLAN

fem patruljemøder og en patruljetur med emnet ORIENTERING

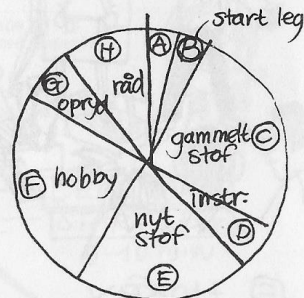
Mange patruljer kan ikke finde ud af at lave en emneplan. Fejlen er sikkert at de starter for stort.

Det er klogt at begynde med en lille plan til at øve sig på. Vi bringer sådan en her. Den kan alle patruljer gennemføre:

MÅL: ORIENTERINGSLØB

Patruljen vil gerne ud og løbe et orienteringsløb, så målet for planen er altså at alle skal tid og løbe et 0-løb i en skov.

PRØV DENNE PLAN !!



PM 1 / kort			
B start leg	cross-contry over og under alle mulige forhindringer efter PL.	ude	
C gammelt stof	tegne et kort efter hukommelsen over området omkring hytten	inde	Papir
D instruktion	instruktion i kort, kortsignaturer og målestoksforhold.	inde	Kort lineal
E nyt stof	øvelse i kort, kortsignaler og målestoksforhold	inde	Papir lineal kompas
E nyt stof	finde 4 lette poster i terrænet efter kort	ude	Kort
F hobby	fremstille 10 postafmærkninger i stof eller krydsfiner	inde	krydsfiner maling pensler
H rådsild	snak om tid og sted for 0-LØBET.	inde	

PM 2 / kompas			
B start leg	cross-contry-løb efter PL rundt i terrænet.	ude	
C gammelt stof	beskrivelsen af en tur - følg med på kortet.	inde	kort
D instruktion	instruktion i kompas	inde	kompasser
E nyt stof	udlægge kurser på kort, kompasløb på gulvet med kridt	inde	kort kompasser kridt
E nyt stof	øvelser i målestoksforhold, misvisning og magnetismes indvirkning på kompasset	inde	kort kompas
F Hobby	postafmærkninger og klippe tænger.	inde	træ m-n
H råd	hyggesnak.	inde	

side 6

TANDEM 4 1976

PM 3 / kompasgang			
B start + gammelt stof	lille 0-løb med 3-4 poster på ca. 1 km (enkeltmandskonkurrence)	ude	kort poster
D nyt stof	instruktion i 0-løbs-teknik	inde	
E nyt stof	skridttællingsbane og kompasgang (ikke konkurrence)	ude	målebånd
F hobby	postafmærkninger, klippetænger og indbinding af kort.	inde	matr. + værk tøj
H råd	snak om påklædning til løbet.	inde	tøj

PM 4 / pejling			
B start + gammelt stof	2 km enkeltmandsorienteringsløb efter kort, man mødes derude.	ude	kort poster
D nyt stof	de enkeltes bommerter og fejl diskuteres, instruktion i pejling.	inde	kompas
E nyt stof	afprøvning af pejling.	ude	kompas
H råd	sidste aftaler inden turen.	inde	

SONDAGSTUR / 0-LØB	
8-10 km orienteringsløb i ukendt skov	
2-mandshold, poster med klippetænger, 0-kort, rigtig løbepåklædning, forfriskning efter turen.	
PL har lagt løbet ud og PA inddrager posterne bagefter.	

PM 5 / afslutning			
B start leg	cykel-croket. se tandem nr. 3/76	ude	koller kugler
C gammelt stof	resultaterne fra 0-løbet og diskussion af løbet.	inde	
C gammelt stof	raket-orientering (Muleposen side 9)	ude	6 raketter m-n
H råd	diskussion af projektet og ideer til næste projekt.	inde	

side 7

PATRULJELEDERENS

PAPIR-ARBEJDE



En patruljeleder har en del at holde styr på.

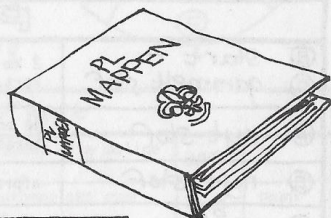
Foruden alle patruljemedlemmerne er der en masse papirer fra korps, division og trop. Der er indbydelser, programmer, og planer og meget mere!

Det er en god ide og en fantastisk stor lettelse for dig, hvis du samler det hele eet sted, nemlig i PL-mappen.

PL-MAPPEN

PL-mappen er et stort ringbind, hvor du sætter alle papirer ind efterhånden og ordner dem efter et bestemt system. Mappen medbringer du så til alle spejdermøder.

På PL-mødet er den uundværlig til at sætte ting ind i, der bliver delt ud samt når du skal fortælle om hvad I laver i patruljen. På patruljemødet er mappen ved hånden til at oplyse om program, troparrangementer m.m.



Her er et forslag til, hvordan du kan ordne mappen.

1 PATRULJEN	Her findes jeres halvårsplan for patruljen, programmer for patruljemøderne med hvem der påtager sig hvad og hvilke materialer, der skal bruges. Der er endvidere tegninger til jeres bro, mølkekartonbåd, knobtavle eller hvad I nu arbejder med på møder og ture. Der er ideer og forslag til næste patruljetur.
2 TROPEN	Her samler du troppens halvårsplan, gruppebladet m.v. Endvidere er der dine notater fra PL-møder osv.
3 DIVISION/KORPS	Indbydelser fra divisionen og korpset til turneringer, møder eller PL-kurser.
4 BLADE	Her kan du sætte Spejd og Tandem og andre blade af interesse for patruljen.
5 IDEÉR	Hver gang du får en ide til møder, ture eller andet arbejdsstof skriver du dem op under denne rubrik. Du kan også få ideer ved at læse i gamle patruljedagbøger, fra PL-PA-mødet i troppen, fra PL-kurser, fra Spejd - eller Spejdnernes Magasin eller fra Tandem.

side 8

6 MEDLEMMERNE

Det er rart at have alle oplysninger om dine patruljemedlemmer samlet på eet sted. Deres navne, adresser, telefonnumre, fødselsdag, sygekasse-nummer samt hvilke prøver og duelighedstegn, de har taget samt mødere registrering.

7 ØKONOMI

PL bør have cheek på økonomien - også selv om I har en skatmester i patruljen.

Det er også vigtigt at samle på budgetter og regnskaber fra jeres patruljeture eller projekter. De er rare at have når I skal lægge budget for jeres næste tur.

8 BIBLIOTEKET

En liste over jeres bøger og hvem der eventuelt har lånt dem for tiden.

9 ANDET

Der kan være behov for at oprette specielle afsnit til f.eks. Tawacuna, og lign.

10 BLANKETTER

F.eks. til ture eller møder, hvis I bruger det.

11 PAPIR

Til at skrive og tegne små mænd på.

PL-mappen tømmes een gang om året. Herefter bliver bladene sat op i patruljeskabet.

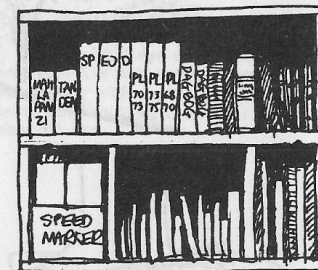
PATRULJESKABET

Patruljeskabet kan også være en hjælp til at administrere en patrulje.

Her samler I alle de gamle Tandem's i et specielt ringbind og alle de Spejd I kan bruge.

Endvidere er her gamle patruljedagbøger, hejkrapporter og regnskabsbøger, kursusmapper fra PL-kurser. Så er der selvfølgelig patruljebiblioteket, men også andre vigtige papirer for patruljen, skødet på patruljegrunden, breve, tegninger osv.

Endelig er der en kasse med speedmarkers, tape, lim, papirblokke og meget andet.

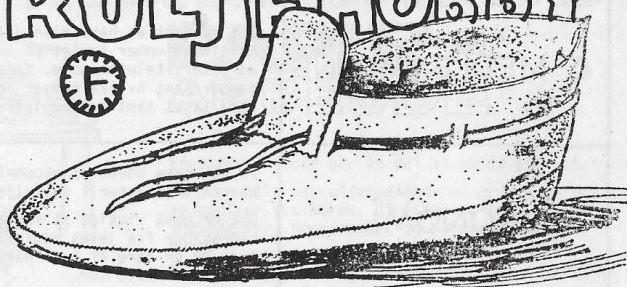


Orden i alt dette er den første forudsætning for at din patrulje kører velsmurt.

side 9

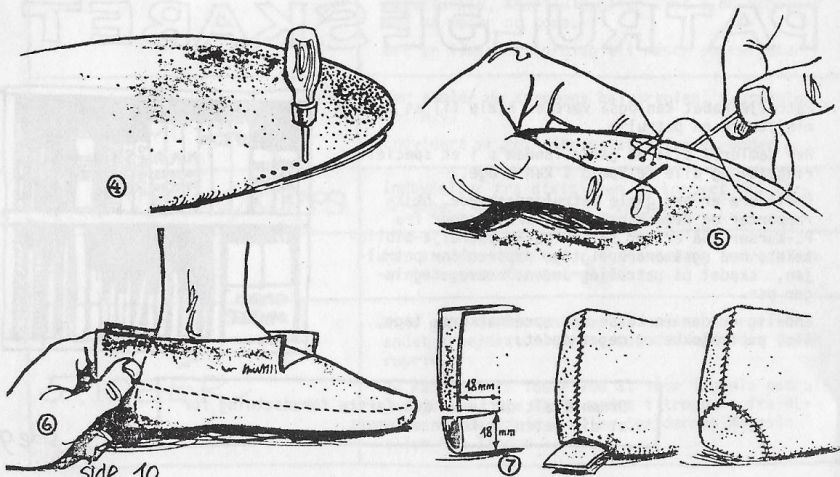
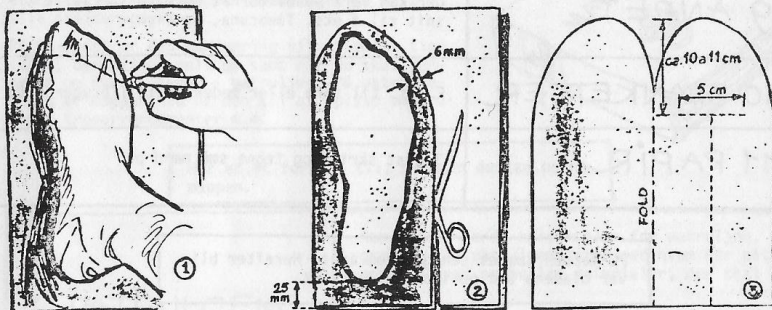
PATRULJEHOBBY

ET
PAR



"SAKSET" FRA
"HELLO
WORLD"

INDIANSKE MOKKASINER



side 10

START LEGE

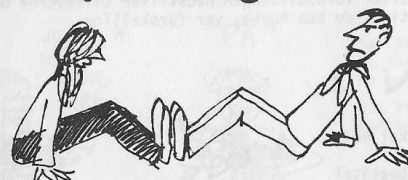
til patruljemøder

Dumpeleg

Udlæg på et område et redningsreb i udrullet tilstand. Patruljen opstilles med front mod rebet på den ene side. Den ene side betegnes: på land den anden side: i vand. Du kommanderer nu, og patruljen springer fra side til side. Patruljen må kun røre på sig når disse to ordrer lyder, og det gælder derfor for dig om ind imellem at indflætte kommandoer som: på græs, på sporet, i åen i sand osv. for at få spejderne til at dumpe i.



Benøvelse



Sæt dig ned overfor en af dine spejderkammerater, og stem dine fødder mod hans, og prøv således at skubbe vedkommende baglæns.

Planteiagttagelse



Patruljen aftaler et sportsløbstegn for spørgsmålet: "Hvad er det"? F.eks. en cirkel med en streg igennem og et tal ved siden af. Legen består i at hver enkelt i sin notesbog noterer navnet på den plante, der står nærmest ved det aftalte tegn, hver gang de støder på det, f.eks. "egetræ", "mælkebøtte" osv.

Båltænding

Hvert patruljemedlem får f.eks. 5 min. til at tilrettelægge et bål i. Når de 5 min. er gået tænder PL en tot blår som er viklet til en møtrik anbragt ned til hvert enkelt bål som vist på tegningen. Hvilket bål tænder først ild til stjerneasteren?

side 11

LEGE i patruljen

DRAMATISK / FANTASI / KIMSLEG :



2 fra patruljen har forberedt følgende indslag på patruljemødet:

Man hører en samtale mellem to banditter, der vil plyndre en bank: "De skal mødes kl. 17.27 udenfor banken. Signalet er "rød front" og den ene skal være genkendelig med Kristeligt Dagblad under armen osv. osv. (Samtalen kan eventuelt være indspillet på båndoptager).

Bagefter "overvårer" patruljen mødet; men der sker ikke helt de ting der aftales f.eks. udstødes der et helt andet feltråb, bankkassereren holdes ikke op med et gevær, men med en lege-tøjspistol osv.

Resten af historien overlader vi til jer at udvikle, det kan blive mægtig morsomt, da det samtidig er en god træning i fantasi og skuespil.

Efter forestillingen nedskriver tilskuerne de ting, de kan huske, var forskellige.

BOGTITELLEGEN :

Patruljen deler sig op i to hold. Der skal helst være mindst 3 på hvert hold.
Hvert hold går afsides og finder på en bogtitel eller en filmtitel hver. Når dette er sket sætter de to hold sig over for hinanden.

A "MIMER" TITLEN TIL SIT EGET HOLD

A FÅR EN BOGTITEL PÅ EN SEDDEL AF HOLD 2



HOLD 1

side 12

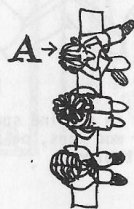


HOLD 2

Nu skal f.eks. A starte fra hold 1. A får en bogtitel stukket ud skriftligt fra hold 2 og skal så mime den til sit eget hold. Der må kun bruges fagter - ikke siges en lyd.

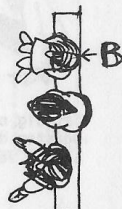
A's hold må til gengæld spørge alt det de vil; men A må kun svare med fagter (f.eks. nikke eller ryste på hovedet).

"MIME" vil sige : bruge fagter, grimasser, - ALT - undtagen ord og lyde



HOLD 1

har 3 bog- eller filmtitler



HOLD 2

har 3 bog- eller filmtitler



Derefter viser A ordet "grim", hvis man ikke allerede har gættet titlen.

Nogle gange kan man vise den enkelte stavelse. Skal man f.eks. mime ordet "sidste", kan man starte med at "spille" første stavelse "si" eller måske "sid", for at give holdet en ide om hvad ordet er.



"der den det"



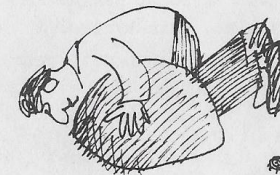
"på"

EKSEMPLER PÅ TITLER

Den lille spejderbog, Orla Frøsnapper, Det forspante forår, Flora i Farver, Spionnen, der kom ind fra kulden, Olsen Banden på sporet, Sheriften, Sidske Tango i Paris, Skattepen ...

TAMPEN BRÆNDER

Er i f.eks. ude i naturen eller på besøg et interessant sted, hvor du vil henlede dine spejders opmærksomhed på noget af speciel interesse prøv da at se dit snit til at lave en tampen brænder øvelse. Dette består som du sikkert ved i at du gemmer en genstand i umiddelbart nærhed af det interessante sted. Ved hjælp af betegnelse som fugl, fisk eller midt imellem kan du hjælpe spejderne på sporet.



side 13

Titlen er f.eks. "Den grimme ælling".

A's hold starter med at spørge, hvor mange ord, der er i titlen. A "svare" ved at vise 3 fingre. Holdet spørger, hvilket ord af de tre, A vil vise, og A viser måske 3 fingre, hvilket betyder at hun vil vise tredje ord "ælling".

A viser nu ordet ved at mime en ælling, spille en ælling indtil holdet har gættet ordet.



"sid"

Man kan aftale en maximumstid på 3 minutter, så må den næste til. Det er f.eks. B, der skal mime en af hold 1's titler for sit eget hold (2). Det hold, der klarer f.eks. 9 titler hurtigst har vundet.

REGLER :

- 1) Mimeren må kun bruge fagter.
- 2) Mimeren må ikke pege på ordene i lokalet. Er ordet "stol" må man ikke pege på en stol, men spille at man sætter sig på en stol. Der må heller ikke peges på farver.
- 3) Man må heller ikke skrive bogstaver eller tal i luften.

KONKURRENCER

Baden Powell har engang sagt: "Patruljesystemet er ikke en måde, hvorpå man driver spejdersport - det er den eneste måde".

Du har nok 4-8 patruljemedlemmer. De er ikke lige dygtige til alting - nogle er særlig gode til en ting og dårlige til en anden; andre har det omvendt.

Det er mest praktisk, at alle patruljemedlemmerne kan lidt af alt af den almindelige spejderviden. Dette opnår du lettest ved på patruljemøder og -ture, at lade alle prøve de forskellige opgaver (skiftes til at lave køkkenbord, tænde bål og lign.).

For at patruljesystemet skal fungere godt i din patrulje, er det også nødvendigt at hvert medlem har et ansvar, en opgave.

Da I jo ikke alle er lige dygtige til det hele, må du sørge for, at hver i patruljen får en opgave, som han/hun kan magte.

For at lære det almindelige spejderstof er det også nogle gange en god ide at bruge små lege og konkurrencer patruljemedlemmerne imellem.

MEN her må du passe på at lave disse lege således, at det ikke altid er den samme, der vinder og den samme, der taber.

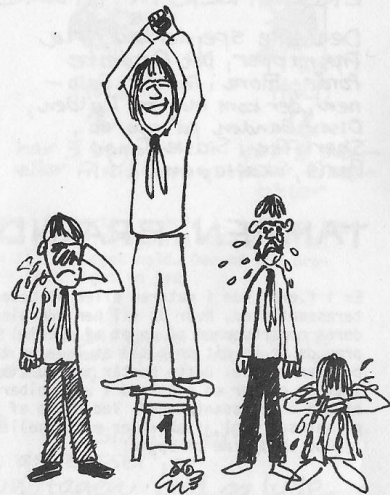
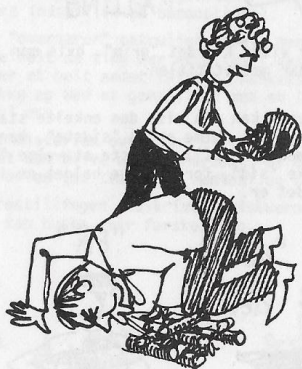
Da alle spejdere ikke er ens, opnår du ofte at patruljesammenholdet går i stykker, hvis du lader medlemmerne konkurrere for meget indbyrdes.

Patruljen har det bedst, hvis I alle er fælles om at løse en opgave, hvis I alle arbejder mod samme mål.

Ved at styrke fællesskabet i din patrulje, styrker du din patrulje.

side 14

i PATRULJEN



EMNE REGISTER /PATRULJEMØDEIDÉER

Her er et register over forskellige artikler i TANDEM, som giver ideer til patruljemøder.

Hvis du har gemt alle numrene kan du slå op i de gamle blade og få netop de ideer du har brug for nu.

Vi vil senere udvide registret med artiklerne om f.eks. Hobby-ideer, madopskrifter, lejrspor, wood-craft m.m.m.

nr. 1-72 s. 8-9 - betyder: nummer 1, 1972 side 8-9

arbejdsfordeling nr. 2-73 s. 2	orientering nr. 3-74 s. 12
cykelralley nr. 3-75 s. 13-15	patruljemødeideer nr. 3-76 s. 14-15
dagbog nr. 4-73 s. 8-9	signalering nr. 3-74 s. 13
detectiv-løb nr. 1-74 s. 8-9	særpræg nr. 4-73 s. 3-5 - 4-73 s. 10-11 - 4-74 s. 5
forældreaften - 3-73 s. 10-11	Spil:
Kære nye PL nr. 4-74 s. 3-4	orienteringsspil nr. 4-74 s. 13
knob nr. 3-74 s. 13 - 1-76 s. 6-7	international - 3-72 s. 6-8
legebog nr. 3-74 s. 12-13 - 1-75 s. 16	jubilæumsspil - 1-76 s. 8-9
	spejderdor - 3-76 s. 3
Månedens Tandempatruljemøde: nr. 1-72 s. 8-9 - 3-73 s. 8-9 - 4-73 s. 6-7 - 1-74 s. 6-7 - 2-74 s. 6-7 - 3-74 s. 10-11 - 4-74 s. 6-7 - 4-74 s. 14-15 - 1-75 s. 12-23 - 4-75 s. 8-9 - 1-76 s. 7	



side 15

REGISTER 1976

B
bivuaker nr. 3 s. 6-8
bro, projekt nr. 2 s. 3-5
båltyper nr. 3 s. 10-11

C
cykelpolo nr. 3 s. 14
cykelralley nr. 3 s. 15

D
drager nr. 3 s. 4-5
dybdelod nr. 3 s. 4-5

E
emnerregister nr. 4 s.

F
fiskeredskeer, primitive nr. 1 s. 4

G
granbivuak nr. 3 s. 8
grydeophæng nr. 3 s. 11
guffjern nr. 1 s. 3

H
hikerapport nr. 2 s. 8-9

I
Impuls PM nr. 4 s.

J
jubilæumsspil nr. 1 s. 8-9

K
kassedrage nr. 3 s. 4
knob nr. 1 s. 6
korsdrage nr. 3 s. 5

L
lagkage PM nr. 4 s.
lege og ideer nr. 4 s.
lerpotter nr. 1 s. 10-11
lindebast nr. 2 s. 11
livet i skoven nr. 4 s.
løb, radioaktivt nr. 1 s. 7

M
milebrænding nr. 1 s. 12-13
mødets opbygning nr. 4 s.

N
nying nr. 3 s. 9

P
papirarbejde nr. 4 s.
patruljemødeideer nr. 3 s. 14-15
patruljetepee nr. 3 s. 12-13
ponchobivuak nr. 3 s. 6-7
projektrapport nr. 2 s. 6-7

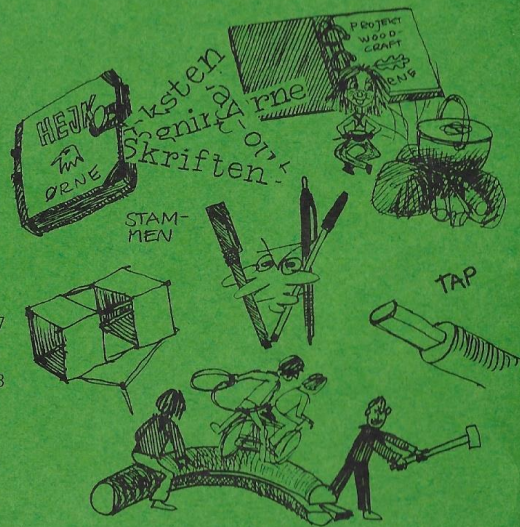
R
rapportbog nr. 2 s. 6
reflektor nr. 3 s. 9
register for -75 nr. 1 s. 16

S
spejderdor nr. 3 s. 3
spiseredskeer, primitive nr. 1 s. 5

T
tov, primitivt nr. 2 s. 10-11
tværsnit af å nr. 2 s. 14-15

U
udrustning nr. 2 s. 16

V
vandkikkert nr. 1 s. 15
varmluftballon nr. 2 s. 12-13
vidjetov nr. 2 s. 10



tandem



PATRULJELEDERBLAD FOR
DET DANSKE SPEJDERKORPS