

# tandem



DET DANSKE SPEJDERKORPS PATRULJELEDERBLAD  
NR. 1, FEBRUAR 1977

## hej igen

Nu har vi taget hul på et nyt år - 1977 - Tandems 6. leveår.

Dette nummer handler om, hvordan din patrulje kan lave en emneplan over SKÆG OG SKETCH. Lidt om forældremøde i patruljen og vi præsenterer et nyt Impulshefte - TOVVÆRK.

Vi kan jo ikke skrive alt og gå i dybden med alle emner her i bladet.

I Impulshefterne og på biblioteket kan I finde mere om de emner, vi her beskriver.

## redaktionen

Har du nogle gode ideer eller spørgsmål til Tandem, så er redaktionens adresse: Tandem

Susanne Lund-Larsen  
Nygårdterrasserne 265 A  
3520 Farum.

## indhold 1/77

- 1 Skæg & sketch - forside
- 2 Emneregister
- 3 Hvordan bruges IMPULS-bøgerne?
- 4-5 Skæg og sketch - opkæg
- 6-7 Emneplanen
- 8 Forklaringer til punen
- 9 Grydeklart P.M.
- 10 Karneval i troppen
- 11-13 Forældremøde i patruljen
- 14-15 Tovværksmaskine
- 16 tovværkslege

## emneregister

I emneregisteret kan I finde henvisninger til gamle Tandems.

Her kan I altså finde flere ideer, om netop det emne vi lige tager op. Denne gang er det Skæg og Sketch og Tovværk.

For at emneregisteret skal fungere, er det nødvendigt, at I gemmer de gamle numre af Tandem.

## skæg & sketch-ideer

musikinstrumenter	nr. 1 -73
-	- 4 -75
patruljeforældremøde	- 3 -73
udklædningskassen	- 2 -74
dramatik	- 1 -74
forskellige spil	- 4 -76
masker	- 4 -75
kimsleg	- 4 -76
bogtitelleg	- 4 -76

Desuden kan I finde mange gode ideer i Impulsheftet Skæg og Sketch.

## tovværks-ideer

Tandems tovnummer	nr. 2 -72
knob-konkurrencer	- 1 -76

Impulsheftet Tovværk.

## gamle numre:

Hvis du mangler et enkelt blad, så skriv til Korpskontoret  
Lundsgade 6  
2100 Kbh Ø

# HVORDAN BRUGER MAN IMPULS-BØGERNE?

## EEN MÅDE:

I kan tage alle punkterne fra side 1 i IMPULS-hæftet og skrive dem op i et skema som vist her:



PUNKT	AKTIVITET	PM1	PM2	PM3	PMA	PMS	PT1	PM6	PM7	PM8	PM9	PM10
1 a	udklædningskasse	X	X	X								
b	2 udklædninger			X		X						
c	sminke		X		X							
d	maske					X	X	X				
e	karneval								X			
2 a	lyseffekter	X										
	osv.											

## EN ANDEN MÅDE:

### START MED AFSLUTNINGEN

Det er dog oftest bedst at begynde på en anden led. Start med at spørge jer selv: Hvad skal planen slutte med? Det er vigtigst at finde ud af det først. Selve det at prøve alle punkterne i hæftet er jo ikke formålet.

### FIND FØRST SELV PÅ NOGET!

Når I har fundet ud af hvad projektet kan afsluttes med, så prøv selv at spekulere over hvad I ellers kan beskæftige jer med i planen. Når I er tomme for ideer, så tag impulshæftet frem og tag, hvad I kan bruge fra det.

Således bliver planen en kombination af jeres ideer og impuls-hæftets.

### DUELIGHEDSTEGN ?!

Jamen så får vi jo ikke "taget" eet punkt i alle grupperne i impuls-hæftet. Hvad så med vores duelighedstegn? Lad mærkestresserne om det. Det er bedre at planlægge og gennemføre et virkelig godt projekt, som man selv har fået nogle ideer til - end at stræbe efter duelighedstegn.

Altså: pyt med om I ikke kommer alle grupperne igennem i hæftet.

VI BRINGER ET EKSEMPEL PÅ DE NÆSTE  
SIDER: SKÆG & SKETCH.

# SKÆG & SKETCH

## EN 3-MÅNEDERS EMNEPLAN

Her ser I en patruljes plan for 3 måneders arbejde med emnet "teater og dramatik".

### INSPIRATION / IDÉER

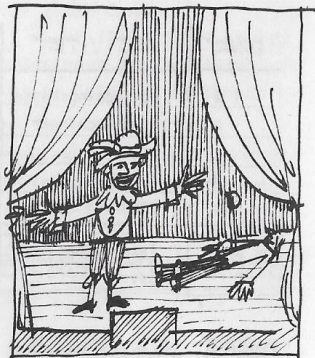
Til inspiration for planen er brugt impulshæftet "Skæg & Sketch", men som I kan se er der kommet en masse af patruljemedlemmernes egne ideer til. Bl.a. teaterbesøg, karneval og biograftur.

### PLANENS MÅL

Planens mål er at opføre et lille TEATERSTYKKE for et publikum (forældre og resten af troppen). ▶

Stykket skal selvfølgelig indøves godt, og det må selvfølgelig ske på patruljemøderne. Men foruden dette skal der jo ske meget mere.

Der findes en masse sjove, skægge og spændende aktiviteter, som er med til at udvikle fantasien og som samtidig giver god træning i at optræde. Bl.a. dramatik, sketches, mimiske spil og sange.



### 1. DEL: OPLÆG TIL KARNEVAL

Planen er delt op i 2 dele. Første del af planen slutter med et gigantisk KARNEVAL sammen med hele troppen (og evt. nabetroppen).

Som forberedelse her til opretter patruljen en UDKLÆDNINGSKASSE, som gør alle istand til på et øjeblik at klæde sig ud som hvad som helst. ▶

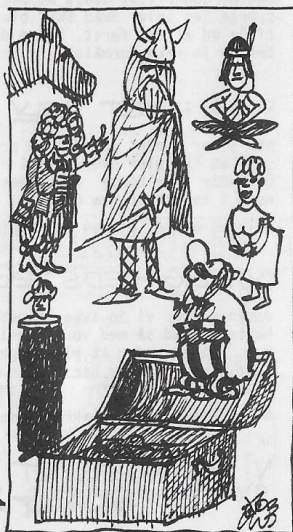
Fremstillingen af MASKER er også mægtig skægt. De kan få alle mulige størrelser, udtryk og farver.

Til karnevallet opfører patruljen nogle sketches, som der selvfølgelig skal trænes i. BOGTITELLEGEN giver en fantastisk træning i at udtrykke sig med fakker alene.

Endelig laver patruljen i første del af planen en PATRULJESANGBOG, da der selvfølgelig skal synges en masse i patruljen. Man har sat sig for så vidt muligt at lære en ny sang til hvert møde.

Til sidst skal karnevallet jo planlægges. Det er ikke nok at stille i hver sin udklædning. Der skal være musik, servering, konkurrencer, lege, sketches og lokalet skal pyntes. Alt dette må patruljen fordele mellem sig.

UDKLÆDNINGSKASSEN ▶



### 2. DEL: OPFØRE TEATERSTYKKE.

Anden del af planen drejer sig så om at indøve selve stykket, som skal opføres til sidst.

Først skal stykket vedtages og rollerne skal fordeles. Hvordan kan kulisserne laves og hvordan skal de se ud.

### DRAMATIK

Som led i skuespillertræningen dyrkes dramatik og små sketches, som vi selv finder på.



### RYTMEBAND & SPOT

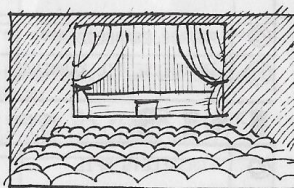
For også at tænke på andet end STYKKET laver vi et RYTMEBAND af mere eller mindre hjemmelavede musikinstrumenter. Bandet fyres af til sangene fra patruljesangbogen og det hele optages på båndoptager sammen med et "spot", d.v.s. lidt tekst, vittigheder, spøg og skæmt.



### TEATERBESØG

For at se lidt på hvordan "rigtige" skuespillere arbejder, tager vi en tur i biografen med en efterfølgende snak i patruljelokalet.

Det lykkes også at arrangere et besøg i et "rigtigt" teater, hvor vi ser hvordan der arbejdes bag scenen til daglig og hvordan der instrueres. Endelig ser vi selvfølgelig selve stykket (eller en generalprøve).



### KULISSER / PRØVER

Herefter går det løs med vores egne prøver. Det er en god ide at udnævne een (f.eks. PL) til instruktør.

Der skal også fremstilles kulisser, plakater (og billetter hvis I tager penge for forestillingen).

Endelig spilles stykket, et syngespil i 3 akter, og det bliver selvfølgelig en bragende succes.



### AFSLUTNING

Patruljemødet efter bruges til at afslutte planen rigtigt festligt med et stort ædegilde eller hvad I nu har lyst til.

Herunder drøftes patruljens planer for næste projekt.



Denne plan er prøvet med stor succes i en trop! god fornøjelse

# PATROLJE MØDE PLAN FOR EMNET SKÆG & SKETCH

## PM 1 / START

Ⓔ	UDKLÆDNINGSKASSE	- alle medbringer gammelt tøj, sko, strømper, stokke, hatte o.s.v. se Tandem 1974 nr. 2.
Ⓔ	DRAMATIK	- øvelser i udtryk med kroppen og ansigtet. Fantasi-træning. se Tandem 1974 nr. 1.
Ⓕ	PARYKKER	- fremstilling af parykker af blå, garn eller tov-værk.
Ⓖ	PATROLJESANGBOG	- hvilke sange skal den indeholde? skrivning, tegning, tryk aftales.

## PM 2 / UDKLÆDNING

Ⓒ	ØVELSER I UDKLÆDNING	- På skift giver vi hinanden opgaver i udklædning. F.eks. sørøver, 8-stjernet grønspættegeneral, hippie, ateri, manequin eller Shed Silverstein.
Ⓒ	UDKLÆDTE SKETCHES	- eller parodier på et eller andet. Tag bare nogle gamle travere. F.eks. langspyt, "kløe", bobsleden eller julehilsener fra Grønland".
Ⓒ	PATROLJESANGBOG.	- digte en patroljesang på en let melodi.
Ⓖ	INBYDELSE TIL KARNEVAL	indbydelsen laves og der skrives konvolutter.

## PM 3 / SPIL *(se også side 9)*

Ⓒ	FORSKELLIG SPIL	- lydspil ( se Tandem nr. 4, 1976) - et skyggepil (se Tandem nr. 4, 1976)
Ⓔ	BOGTITELLEGEN	(se Tandem nr. 4, 1976)
Ⓕ	PATROLJESANGBOG	-skrivning og redigering af sangbogen
Ⓖ	KARNEVALLET	-detail-planlægning af karnevallet.

## PM 4 / SKETCHES

Ⓒ	START	start med en udendørs leg.
Ⓒ	SKETCHES	-indøve sketches til karnevallet de er selvfølgelig udklædte.
Ⓕ	MASKER	-fremstille en maske hver f.eks.af papmache (se Tandem nr. 4,1975).
Ⓔ	KIMSLEG	-til lidt afveksling. F.eks.legen i Tandem nr.4, 1976.
Ⓔ	BOGTITELLEGEN	-revenge fra sidste møde.
Ⓕ	PATROLJESANGBOG	-redigering og skrivning/tegning
Ⓖ	KARNEVAL	-diverse forberedelser.

6

## PM 5

Ⓒ	PRACTICAL JOKES	-se "Skæg og Sketch" s. 25
Ⓕ	MASKER	-maskerne gøres færdig.
	ET LØB UDENDØRS	-de sidste møder har været ret indendørs.
Ⓖ	KARNEVALLET	-de sidste forberedelser, bl.a. sketches.
Ⓔ	PATROLJESANGBOG	-bogen samles- og er færdig
Ⓖ	TEATERSTYKKET	-vedtagelse af stykket, rollefordeling, planlægning af kulisser.

## KARNEVAL

FREDAG ELLER LØRDAG AFTEN

## PM 6

ⒸⒺ	MUSIKINSTRUMENTER	-start på hjemmelavede musikinstrumenter. (se Tandem nr. 4,1975 og nr. 1, 1973).
Ⓒ	STORM P - OPFINDELSE	-man finder på og udfører en Storm P maskine og de ting, der findes i hytten + en masse arrangøren har medbragt.

## PM 7

Ⓒ	MUSIKINSTRUMENTER	- musikinstrumenterne gøres færdige og man øver sig i at spille.
Ⓔ	SPOT	-med musikinstrumenterne indspilles et såkaldt "spot" på en båndoptager.
Ⓒ	TEATER	-man prøver et par scener fra stykket og går i gang med at lave kulisser og udklædninger.

## TROPSAFTEN

	SPILLEFILM	- Filmforevisning af en spillefilm med rigtige skuespillere. bagefter diskuteres filmen. Evt. køres et par scener igen.
--	------------	---

## PM 8

- EN EFTERMIDDAG

	TEATERBESØG	Besøg på et teater. Overværelse af prøver og instruktion. Evt. til generalprøve eller i teateret om aftenen.
--	-------------	--

## PM 9

	GENERALPRØVE	Generalprøve på kulisser og forestillingen
--	--------------	--

## PM 10

	PREMIERE	Stykket opføres.
--	----------	------------------

## PM 11

	AFLUTNING	Afslutning. Stort ædegilde. Debat om næste projekt.
--	-----------	---

7

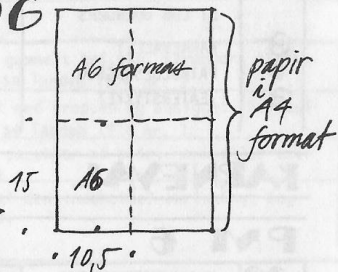
# FORKLARINGER TIL PLANEN

## PATRULJESANGBOG

Brug et par møder til at finde ud af, hvilke sange I vil have med.  
Tag så mange danske som muligt, og gennemsyng alle sangene så hele patruljen kan dem.

### STØRRELSE:

En praktisk størrelse for den endelige sangbog er et halvt tandem-format (10 x 15 cm.). Det er almindeligt duplikatorpapir foldet 2 gange.

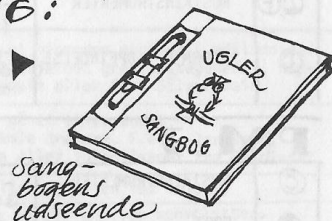


### INDBINDING/SAMLING:

Det smarteste er at samle siderne med 2 huller som vist her.

På denne måde kan sangbogen udvides efterhånden. Ca. 30 sange vil i de fleste tilfælde være nok.

Forsiden og bagsiden laves af lidt kraftigere papir.



Sangbogens udseende

### TRYKNING:

Trykningen kan I evt. overlade til tropsledelsen eller nogle af jeres forældre. Trykmetoden kan være alt fra spritduplikering til fotokopi eller off-set.

Skrivningen udfører I selv på møderne. Eventuelt kan I klippe i gamle sangbøger. Det afhænger af jeres trykmetode.



## SPOT PM 7



## FILM

Spot betyder "plet" eller et kort glimt" på engelsk. Her menes der et kort lydglimt.

Spottet skal instuderes nøje før optagelsen på båndoptager.

Musik og en skæg tekst veksler i livlig takt. Det skal først og fremmest være morsomt.

Forvræng jeres stemmer under indspilningen, og lav alle mulige sjove lyde.

Indspil en sang med jeres hjemmelavede rytmeband, et fløjtekor, el.lign.

Udveksl jeres spot med en anden patrulje.

Man kan leje film hos Statens Filmcentral, Vester-gade 27, 1456 København K. Telefon (01)132686 - de sender film over hele landet. Ring efter en film- og prisliste.

# Prøv det før din T.L. PATRULJEMØDE 3

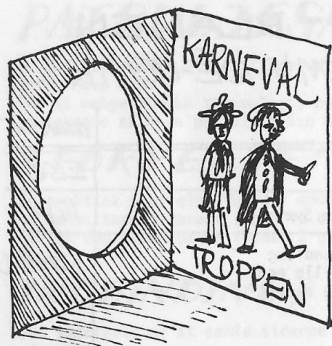
## FRA SKÆG & SKETCH-PLANEN

### GRYDEKLART FRA TANDEM'S IDE-CENTRAL

kl	programpunkt	ansvar
19 <sup>00</sup>	Indledningsceremoni	Eise
19 <sup>05</sup>	Sang	En svensk konstabel fra Sverrig.
19 <sup>10</sup>	Et lydspil	Een har forberedt en handling og alle skal så fremstille een eller flere lyde med de materialer der er i hytten. f.eks. en hest fodtrin vindebro (knirken) torden knallert fægtescene mand, der dør kirkeklokke lyset slukkes mens spillet kører - det giver en bedre virkning. forberedelse 15 min. spil 5 min.
19 <sup>30</sup>	Et skyggespil	Et hvidt lagen hænges op foran en skarp lampe. 2 og 2 eller 3 og 3 skiftes man til at opføre et skyggespil for hinanden. f.eks. en operation på på et sygehus (Bl.a. opereres hamre og cykelslange m.m.m. ud af patienten. en boksekamp, en skoleklasse under regneprøven, en gymnastiktide, den "dresserede" "cirkushest".
20 <sup>00</sup>	Bogtitel-legen	se sidste nummer af "TANDEM"
21 <sup>00</sup>	Sang	Fra Engeland til Skotland
21 <sup>05</sup>	Patruljesangbog	Hvilke sange skal være med? trykmetode? Hvem? format? Herunder afsynges et par af sangene. (se Tandem nr. 1, 1977 s. )
21 <sup>15</sup>	Rådsild.	Man drøfter næste møde + almindelig hyggesnak.
21 <sup>30</sup>	Afslutning og oprydning.	

# Karneval i Troppen

som led i emneplanen  
Indbydelsen



Er I ikke en blandet trop er det nok klogt at invitere naboetropen af modsat køn.

Indbydelsen skal være ude 1-2 måneder før karnevallet.

Som navnet siger skal man møde udklædt som et eller andet. Det kan være en araber eller en indianer, en cowboy, en haremsquinde, en sygeplejerske, en bokser o.s.v.

Måske skal alle være det samme, f.eks. cowboys og cowgirls, eller alle skal være dyr.

## Musikken

Det letteste er jo at stille en båndoptager op. Hvis nogle i troppe kan instruere i diverse square dances eller skottedanse er disse udmærkede til at skabe en mægtig god stemning, som er lidt forskellig fra diverse almindelige klassefester.

## Servering

Der kan serveres sodavand, orangeade, chokolademælk el. lign. Måske også franskbrød eller boller, kager eller kiks.

## Andet

Der skal ske andet end dans. Arranger forskellige konkurrencer eller quiz. Gerne nogle hvor deltagerne skal udføre et eller andet eller optræde.

Har en patrulje eller to forberedt nogle sketches eller anden optræden giver det straks stemningen et skub opad.

I kan også synge, og så er der selvfølgelig en præmie til den bedst udklædte.

Finde  
bog  
ind...



# forældremøde i patruljen



Til et forældremøde i patruljen eller i tropen skal der være underholdning i form af sketch, modeopvisning af uniformer gennem tiden og lign. optræden.

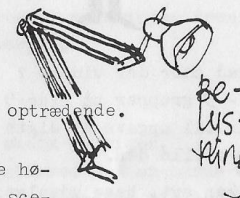
## krav til "lokalet":

Uanset hvilken slags optræden, I har tænkt på, bør I have følgende ting i orden:

En scene - alle skal kunne se de optrædende.

Lys på scenen.

Gode lydforhold - alle skal kunne høre, hvad der siges på scenen.



## Hvad kan man optræde med ?

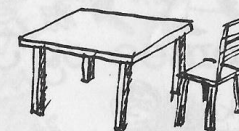
Underholdningen skal sikkert være ret kort for at give plads for andre ting. I de fleste tilfælde optræder I jo under ret primitive forhold, så underholdningen bør være ret enkel.

Ingen historiske dramaer i 7 akter.

## scenen:

Scenen skal kunne opbygges af et bord, en stol og en baggrund - malet på hvidt grundtapet.

Udklædningen skal være, så I hurtigt kan få den på og af.



## sketches:

En morsom sketch, I har kølet for, gør altid lykke.

Ekstra spændende og skægt bliver det, hvis I kan få forældrene til at deltage i underholdningen - her er et par ideer:

## flere impulser

Læs mere i Impulshefterne:

Skæg og sketch.  
Musik og sang.

## Et stykke med "slutning"

Man vælger et lille skuespil - ikke en sketch, der har en bestemt slutning.

Stykket har f. eks. 5 personer.

Rollenes fordeles mellem patruljens medlemmer.



Hvad sker der videre ?

2 - 3 grupper på hver 5 forældre får til opgave at digte en slutning og spille den.

I kan evt. have udvalgt grupperne på forhånd, så de er med på spøgen.



## Romeo og Julie - med instruktør på



Instruktøren er en fra patruljen; han eller hun skal nu lede opførelsen af det store drama: "Romeo og Julie".

Forældre og medlemmer af patruljen

kommer op på scenen og bliver **set** i gang.

Stykket indstudies.

Stykket kan opføres i alm. tøj eller uniform; det er dog vigtigt at hver person har et kendetegn, en grøn hat, et stort tørklæde, en spraglet jakke og lign.

Stykket er nu klar til opførelse.

På et spændende sted holder I pludselig op.



Grupperne opfører nu deres version af stykkets slutning. Personerne iføres den karakteristiske påklædning, så de let kan genkendes.

Til sidst opfører i jeres slutning.

I kan evt. give præmier til "amator-skuespillerne" eller til bedste gruppe.

Tom scene.

En fra patruljen fortæller at det planlagte teaterbesøg er gået i vasken.

I stedet har man skaffet den berømte italienske instruktør Spaghetto Mafioso Gorgonzola.

## spillet

Indgang: Alle siger: -jappe-jappe-jappe-jappe-...

I alle teatre ringer en klokke tre gange:

Alle siger: -rrriiiinnngg-rrriiiinnngg-rrriinnngg.

Foran jer ser i det store tæppe. Når det går op siger det: sssccchhup.



Så skal vi have et tårn - 2 personer danner kreds, så der bliver plads til en person i midten.

Den smukke Julie vælges blandt publikum og træder op i tårnet (en stol i midten).

Den kække, unge helt, Romeo, udpeges. Han falder på knæ foran tårnet og råber: Julie, Julie, jeg elsker dig ! Julie: Romeo, Romeo, jeg elsker også dig !



To personer tages op på scenen - de skal forestille to træer.

"Træerne" tager armene over hovedet og svajer fra side til side medens de efter ligner vindens susen.

En person tages op - månen - holder sine hænder over hovedet og tripper frem og tilbage over scenen.

Den stygge skurk udvælges.

Han angriber Romeo med en kårde og råber: Usling, jeg dræber dig !

Han dræber Romeo, Julie og til sidst sig selv.

Alle tre råber: -åh jeg dør-jeg dør-...

Salen gentager: -åh de dør-de dør-...

Slut.

## Instruktøren :

Instruktøren har en meget vigtig rolle. Han eller hun skal demonstrere for forældrene, hvad de skal gøre og skal gerne overdrive. Instruktøren skal rette på forældrene, så det hele bliver overdramatisk, men ikke for pjattet.

I skal være grundige i forberedelserne så instruktøren ved helt sikkert, hvor mange der skal hives op og hvad de skal gøre.

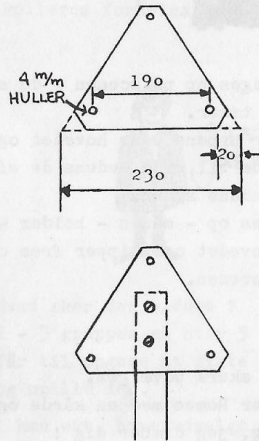
Alle de store dramer egner sig fortrinligt til denne slags opførelse.



I skal blot sørge for:

Ikke for langt, gerne mange personer, der skal forestille ting, alle personer dør til sidst.

# Rebslagning



De to plader savs til trekanter med afskårne hjørner, hvorefter der bores huller. De to plader skal have samme mål, og hullerne skal bores helt ens. I skrues så lægten på møbelpladen. Lægten skal være så lang, at den kan stå fast, når rebslagningsmaskinen bruges.

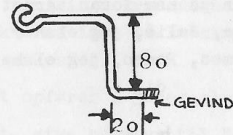
Jerntråden bukkes efter tegningen. Husk, at den skal igennem pladen, inden I kan bukke den færdig. Slut med at skære gevind på enderne. Hvis tråden bukkes ca. 95 grader, slæber den ikke på pladen.

Disse 2 sider er saket fra Impuls "Tovværk" og "Vandrer og Idræt".

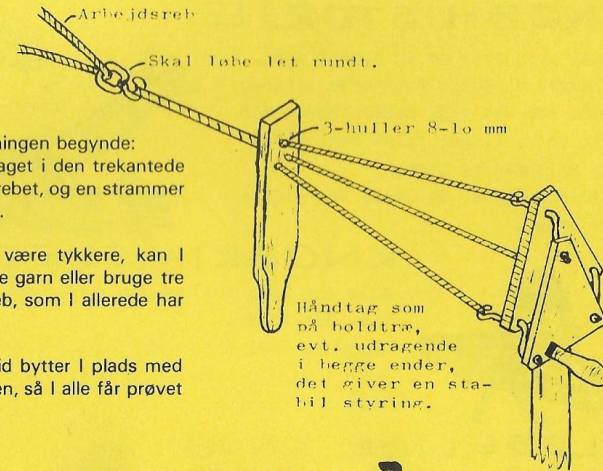
Det er sjovt at lave (slå) sit eget tov, og det giver mulighed for at forstærke de tove, I har i forvejen, og som måske er slidte. Samtidig får I lært og prøvet rebslagningskunsten. I må derfor have jeres egen rebslagningsmaskine.

## Materialer:

- 1 stk. 230 x 230 x 16-20 mm møbelplade
- 1 stk. 230 x 230 x 6-10 mm krydsfinér
- 1 stk. 500 x 100 x 12 mm krydsfinér
- 3 stk. 4 x 300 mm Ø jerntråd
- 1 stk. filehæfte
- 3 stk. møtrikker + skiver
- 1 stk. svirvel
- 1 stk. lægte
- 1 stk. arbejdsreb
- høstbindegarn eller sisalkordel, ca. 30-60 m.



I udmåler nu tre hold garn, 10-20 m lange, som hver fastgøres med den ene ende i svirvlen. Den anden ende stikkes gennem hver sit hul i styrebrættet og fastgøres derpå i hver sin krog i den trekantede plade. I svirvlens ring fastgøres arbejdstovets ene ende. Hvis I skal bruge gammel indpakningsnor, skal I fordele samlingerne over hele stykket og samtidig sørge for, at alle kordeler får samme tykkelse.

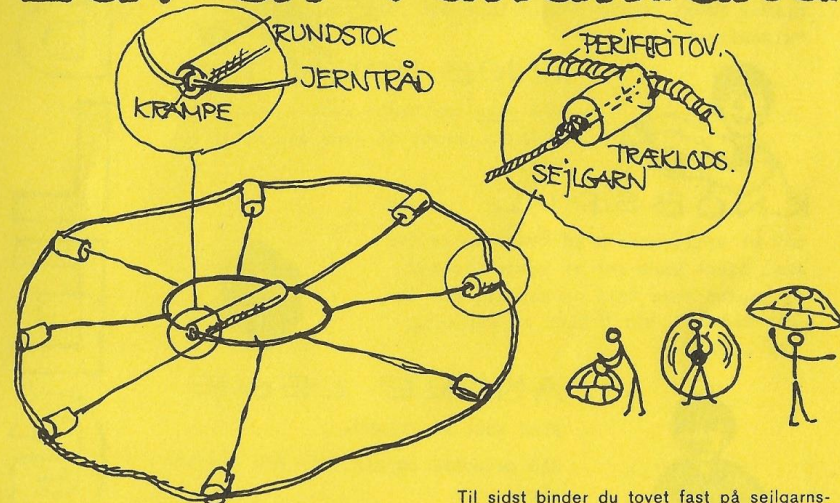


Nu kan rebslagningen begynde: En drejer håndtaget i den trekantede plade, en styrer rebet, og en strammer til i arbejdsrebet.

Hvis tovet skal være tykkere, kan I enten bruge flere garn eller bruge tre stykker af det reb, som I allerede har lavet.

Efter et stykke tid bytter I plads med resten af patruljen, så I alle får prøvet det hele.

# Lav en vandmand



Hvis du kan skaffe et gammelt bilrat er det vældig godt. Ellers få fat i noget 2 mm jerntråd, lav en tre-snoet ring på størrelse med et bilrat. Sæt en rundstok på tværs, fastgøres med kramper). Derefter binder du sejl-garnsstumper rundt i ringen med ens mellemrum. Otte stk. På hver snor slår du en knude ca. 60 cm fra ringen. Derefter sætter du en klods, 3x3x3 cm på hvert stykke sejl-garn.

Til sidst binder du tovet fast på sejl-garns-stykkerne.

Inden du gør det, skal du lægge vandmanden og strække sejl-garns-enderne, som vist på tegningen.

Når vandmanden er færdig, kan du begynde at øve dig på at dreje den vandret og lodret. Ved nogen træning vil du få stor glæde af et sjovt stykke legetøj.

## KNOBHISTORIE

Fortæl spejderne om en gammel dame, der var meget uheldig: Tøjsnoren sprang, hunden løb sin vej, hesten havde for langt tøjr, flaget faldt ned, båden drev til havs og lign.

Spejderne binder de knob, der skulle være brugt.



### KNOBKIMSLEG

Alle har bind for øjnene, og et antal knob går rundt. Derfeter skal spejderne binde de samme knob i rigtig rækkefølge - evt. med bind for øjnene.

### ULØSELIGE KNOB

Alle får 2 min til at binde et "uløseligt" knob. Der byttes to og to. Hvem bliver først færdig med at løse det "uløselige" knob.



### KNOB UDEN TOV

Slå uden tov nogle knob - resten af patruljen prøver at gøre dem efter med tov.

### KNOBSPIL

Lav et spil, hvor I på bestemte felter skal binde knob for at komme videre. (I stedet for: "Slå en sekser, før du går videre", så: "Bind et pælestik, før ....").



### ANDRE LEGE

Bind knob på ryggen.

Slå pælestik om sig selv med venstre hånd.

Binde knob på spaghetti. kan kombineres med bålændingsøvelse, da spaghettien skal koges først.

Binde knob med luffer på.

K  
N  
O  
B  
B  
L  
I  
G  
T  
I  
E

I P Offset

# tandem



PATRULJELEDERBLAD FOR  
DET DANSKE SPEJDERKORPS



NR 1 MARTS 77