

## Redaktionelt

For at sikre os, at dette blad bliver anvendt "korrekt" og efter alle kunstens regler, har vi udarbejdet en lille brugsanvisning, der kan give en ide om, hvordan netop dette blad kan anvendes.

### BRUGSANVISNING:

1. Som altid kan ideerne bruges som enkelt ideer, I kan bruge på Jeres patruljemøder.
2. Under nøgleordet tivoli kan en del af ideerne bruges til at give et sådant arrangement (altså tivoli) det sidste pift - således tivoliet

bliver mere end bare gynger og karrusseller.

3. Endelig er en del af ideerne (herunder tivoli-tanken) nok mere egnede som tropsider (divisionsider) frem for patruljeideer - så hvad med noget aktivt samarbejde.

Se at få stablet nogle større arrangementer på benene - lad os opøge udfordringerne.

Det er nu der skal laves tivoli, eller hvad med et rask lille divisionsluseløb til at styrke sammenholdet i de "nye" divisioner.

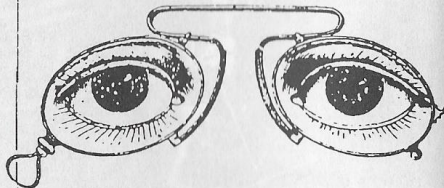
Vi håber I må få glæde af ideerne.

*Redaktionen*

### Indhold

	side
Posedrage	3
Sluseløb	4- 5
Lejrstol	6- 7
Lege-siden	8
Vip en vand	9
Minigolf	10-11
Slikpinde	12
Chokoladefrugtpinde	13
Pif-Paf-Puf-Guf-pinde	13
Kraft-Karl	14
Brun sæbe pind	15
Tandem kassekode	15
PLan 91	16

### Dead-line



Sidste frist for indlæg til næste nummer af Tandem (nr. 4 - 1991) er: den 12. september 1991.

Indlæg sendes til:

Jes Munk Jensen  
Vester Allé 46, Laurbjerg  
8870 Langå

### Ide, tekst og tegninger:

Jes Munk Jensen (ansv.), Jens Kern-Hansen, Lene Rusholt, Marianne Lang Mignon, Henriette Clausen og Henrik Willadsen.

TRYK: Special-trykkeriet A/S, Viborg.

ISSN: 0108-7975

© Det danske Spejderkorps, Lundsgade 6, 2100 København.  
Eftertryk kun tilladt med kildeangivelse.

# Posedrage

### Materialer:

Saks

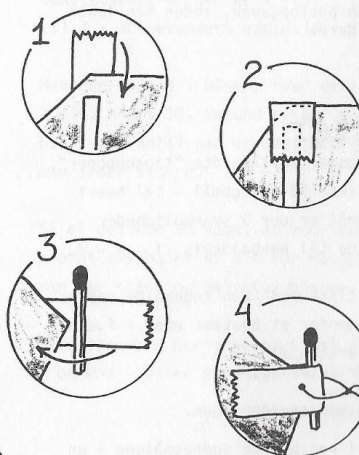
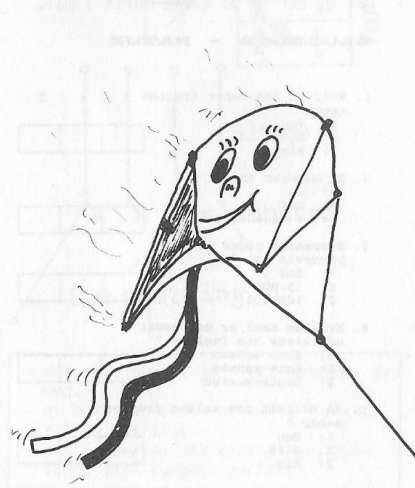
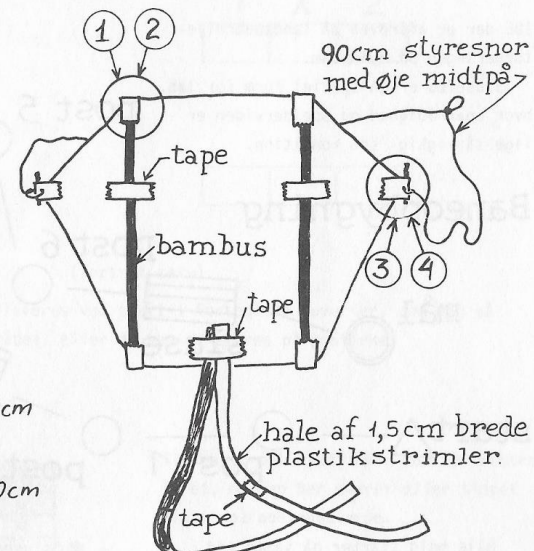
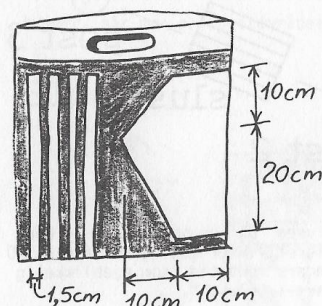
En plastikbærepos

2 tynde pinde fra et bambusrullegardin eller fra en bambusbusk

Tape

To tændstikker

Kraftig sytråd ("Kinesertråd")

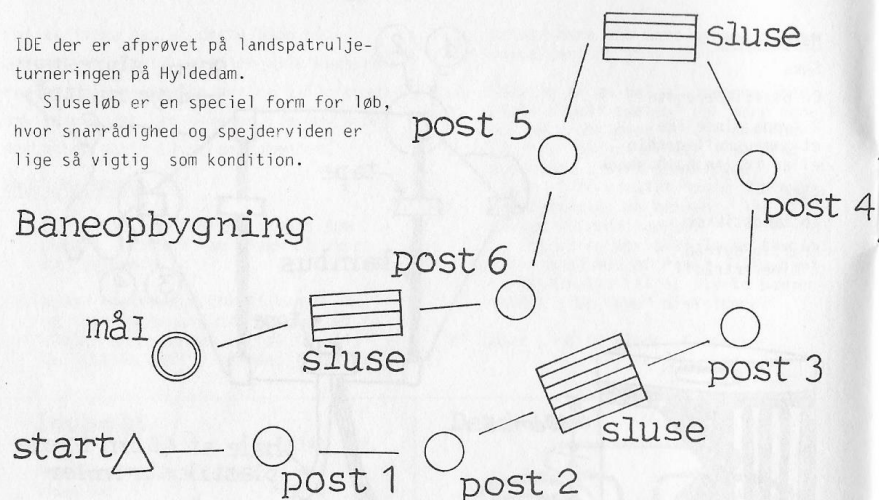


# Sluseløb

IDE der er afprøvet på landspatrolje-turneringen på Hyldedam.

Sluseløb er en speciel form for løb, hvor snarrådighed og spejdersviden er lige så vigtig som kondition.

## Baneopbygning



- Alle hold starter på samme tid.
- Ruten er mærket op, f.eks. med savsmuldsspor.
- Når man kommer til en post, løser man postopgaven, inden man løber videre.

- I "slusen" bliver postopgaverne kontrolleret - hver fejl giver f.eks. 30 sekunders ventetid, som øjeblikkelig afsones i "slusen".
- Det gælder om at komme først i mål.

### SLUSELØB - NATUR

- Hvilket træ bærer frugten 1 x 2 agern ?  
1: Bøg  
x: Eg  
2: Birk
- Er odderen fredet ?  
1: Ja  
x: Nej  
2: 4 måneder om året
- Hvormange pigge har et pindsvin ca. ?  
1: 500  
x: 15.000  
2: 100.000
- Hvilken sans er den bedst udviklede hos fuglene ?  
1: Syns-sansen  
x: Høre-sansen  
2: Lugte-sansen
- På hvilket træ kaldes frugten manna ?  
1: Bøg  
x: Birk  
2: Elm

## Poster

Alle poster er såkaldte "tipskuponer", med f.eks. 10 spørgsmål - til hvert spørgsmål er der 3 svarmuligheder - svarende til henholdsvis 1 - X - 2.

Hver "tips kupon" kan indeholde spørgsmål indenfor et bestemt emne - f.eks:

- Førstehjælp.
- Orientering.
- Natur.
- Almen spejdersviden.

Eller I kan blande spørgsmålene i en stor pære-vælling.

EKSEMPEL:

- Hvormange pigge har et pindsvin ?

- 1: ca. 1.500  
x: ca. 15.000  
2: ca. 150.000

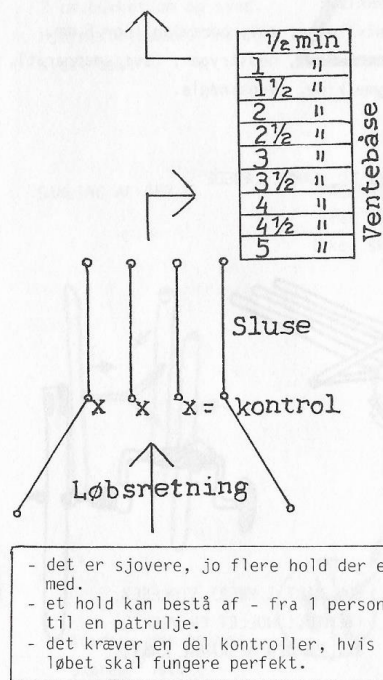
- Hvornår holder vi "Thinking-day" ?

- 1: 22. februar  
x: 23. april  
2: 23. juni

(fortsæt selv)

Postopgaverne kan f.eks. udleveres ved start i forseglede kuverter, som man så bryder, når man er i postområdet, eller de kan udleveres på posterne.

## Slusen



Slusen er det sted, hvor man får kontrolleret, om man har svaret eller tippet rigtig på postopgaverne.

Man kommer løbende ind i slusen og afleverer opgaverne til kontrollen, som f.eks. konstaterer, at der er 4 fejl - svarende til 4 x 30 sekunders ventetid = 2 min.

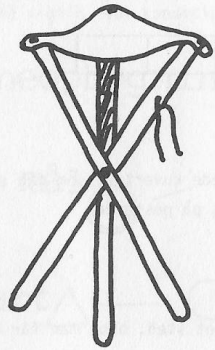
Man går så ind i basen, hvor der står 2 min. Hvert 30. sekund rykker man en bås frem indtil man er ude, hvorefter man løber videre.

Så er det kun at håbe, at man ikke er blevet overhalet af alt for mange, mens man har stået og ventet i basene.

Hvad man ikke har i hovedet, må man have i benene - eller omvendt.

God fornøjelse !!!!

# Lejrstol



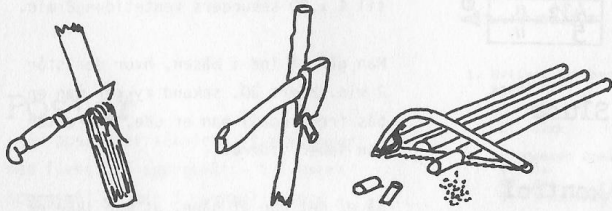
## MATERIALER:

3 stk. 60 cm lange rafter. Tykkelse 3 cm. (Vi har brugt cypres topender. De er harpiksfri. Andre træsorter kan naturligvis bruges.)  
 3 stk. jernbolte 60 mm lange. Tyk 5 mm  
 3 stk. spændeskiver. Hul 5 mm.  
 3 stk. selvlåsende møtrikker. Hul 5 mm  
 3 stk. træskruer 35 mm lange. Tyk 2 mm  
 3 stk. spændeskiver til træskruer.  
 1 stk. teltunderlag eller kraftig møbelstof. 42x42x42 cm.  
 30 cm flettet line. Tykkelse 2-3 mm.

## VÆRKTØJ:

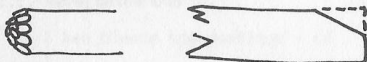
Kniv, økse, sav, borsving, bor 5 mm, bor 2-3 mm, nedstryger, (svejseapparat), symaskine, svensknøgle.

AFBARKNING    AFKNASTNING    AFKORTNING TIL SAMME LÆNGDE

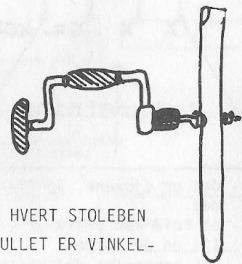


RUNDES I DEN  
ENE ENDE

AFSKÆRES I DEN  
ANDEN ENDE



HUL MIDT I HVERT STOLEBEN  
(BEMÆRK! HULLET ER VINKEL-  
RET PÅ DEN AFSKÆRNE KANT)

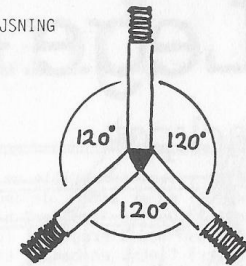


## FREMSTILLING AF 3-DELT BOLT



AFSAVNING AF BOLTHOVED

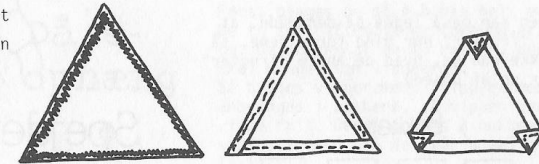
## SAMMENSVEJSNING AF BOLTE



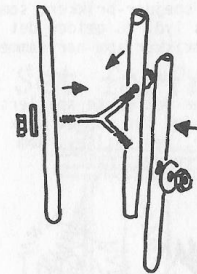
SVEJSNING (Kan feks. laves i metalsløjld)

## STOFSÆDE

Tegn en ligesidet trekant med siden 42 cm. Klip den ud og zig-zag kanten. 2 cm bukses om og syes. Hjørnerne bukses ind og syes fast.

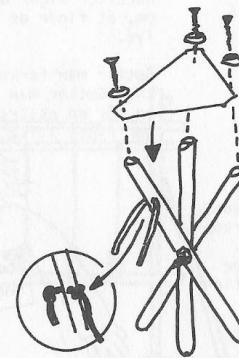


## SAMLING AF BEN



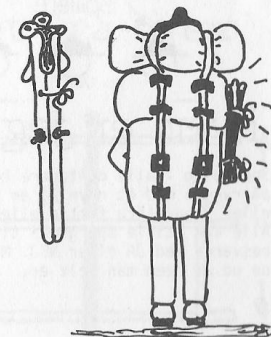
Knuder, der holder snoren fast.

## PÅSÆTNING AF SÆDE (Pas på! Overspænd ikke skrueerne)



## TRANSPORTKLAR

Lige til at spænde på rygsækken.



# Lege - siden

## Jackpot

4 spejdere skal forestille en enarmet tyvekægt: en er armen, de andre tre er "frugter". De tre "frugter" har hver en plasticpose med 3 frugter i (dvs. ialt 9 frugter) f.eks. en banan, en appelsin og et æble.

De øvrige spejdere prøver nu efter tur at trække i "automaten". Når der trækkes i armen, tager de 3 "frugter" en tilfældig frugt op fra posen - PÅ SAMME TID. Der er JACKPOT, når de 3 frugter er ens. De spejdere, som får JACKPOT, har f.eks. vundet dagens opvask!

(Legen kan også leges på den måde, at de 3 "frugter" har bind for øjnene, så de ikke kan se, hvad de andre "frugter" tager op af posen).



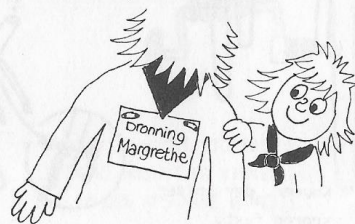
## Spejder-memory

Dette er en leg for hele troppen. Et antal spejdere er spillere, de øvrige er brikker. Der skal være et lige antal brikker. Spillerne går nu udenfor døren.

To og to aftaler brikkerne en lyd: MIJAWU, MUUHH, ØFF o.s.v. Spejderne som er brikker stiller sig nu tilfældigt imellem hinanden.

Nu må spillerne komme ind. Efter tur siger de navnet på to spejder-brikker, som herefter siger deres lyd. Nu gælder det om, at finde de to brikker som har samme lyd.

Gætter man forkert er det næste spillers tur. Gætter man rigtigt får man et stik og får en ekstra tur. Den spiller, som har flest stik, har vundet.



brikker



Spillere



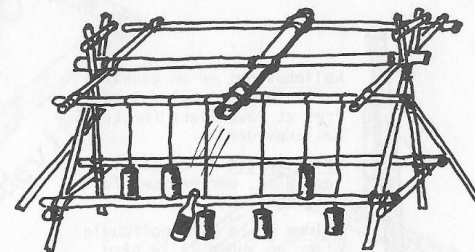
## Hvem er jeg?

Spørgeleg - alle deltagere har en seddel på ryggen med et navn på en kendt person eller figur (fra fortid eller nutid). Alle kan stille spørgsmål til alle. De besvares med JA eller NEJ. Man skal finde ud af hvem man selv er.

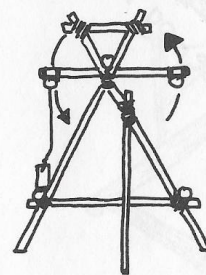
# Vip en vand

MATERIALER:  
15 rafters på 2 m Tykkelse 7 cm.  
besnøringer og snor  
1 stk. plast nedløbsrør 2 m (En sodavand skal kunne glide igennem.)  
6 konservepåse.  
2 m ståltråd 1mm tyk  
sand (Til at komme i dåserne)  
1 sodavand.  
Bolde (Til at vælte dåserne med.)

VÆRKTØJ:  
Sav, bidetang.



## Set fra siden



## Dåse-ophæng



Først bygges de to A-bukke helt ens. De to små raftestykker foroven er 50 cm. De skæres af de to rafters, der skal bruges som vippearmer.

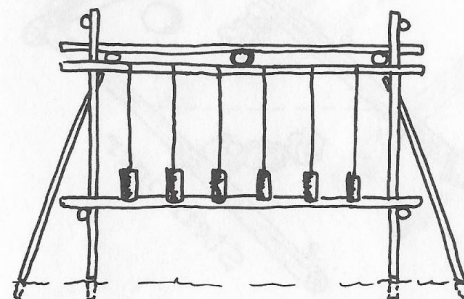
Så bygges vipperammen. Vipperammen anbringes i bukkene, så vippen kan vippe frit. Derpå graves A-bukkene et spadestik ned, så de står rimeligt fast.

De 6 dåser bindes op. Snorene skal være slappe, når vippen står vandret. Raften, hvor dåserne står, flades med en økse, så dåserne kan stå stabilt. Der fyldes sand i dåserne. 3 dåser skal, når de er skudt ned, kunne få vipperammen til at vippe.

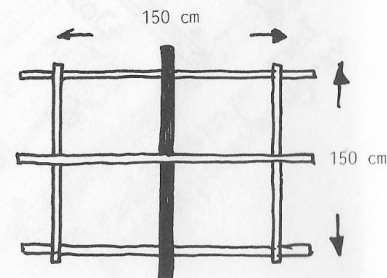
Stop en sodavand ind i røret fra bagsiden og med bunden først. Når dåserne skydes ned med en bold, vipper rammen, og sodavanden kurer gennem nedløbsrøret og ud.

Kasteren har vundet den.

## Set forfra



## Set fra oven



# Minigolf

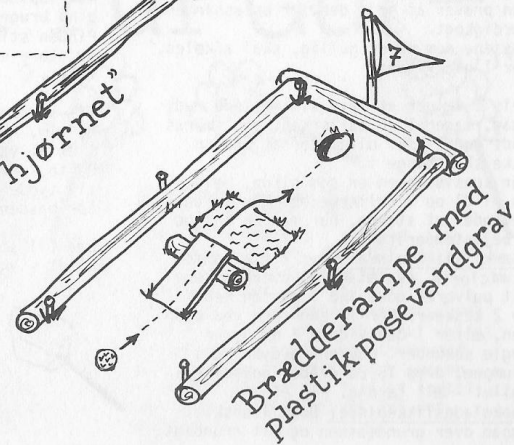
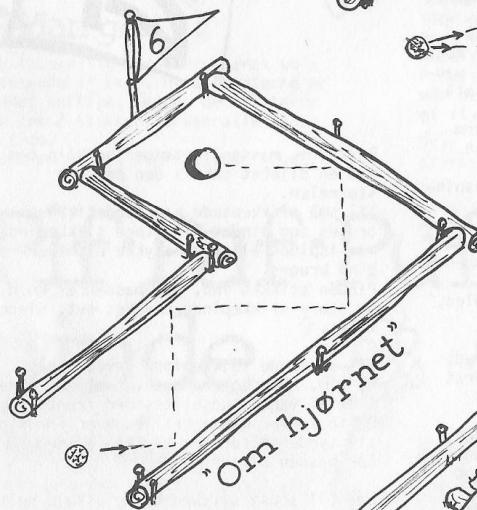
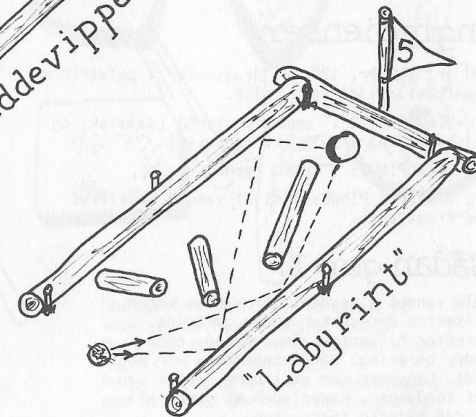
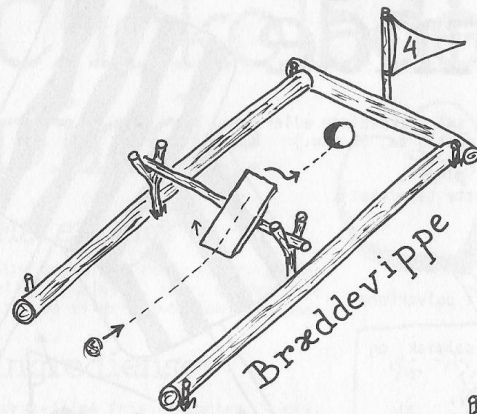
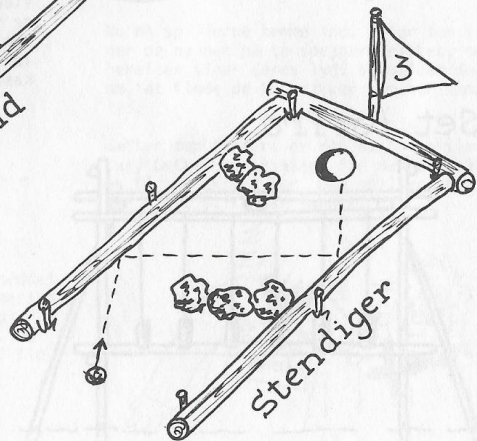
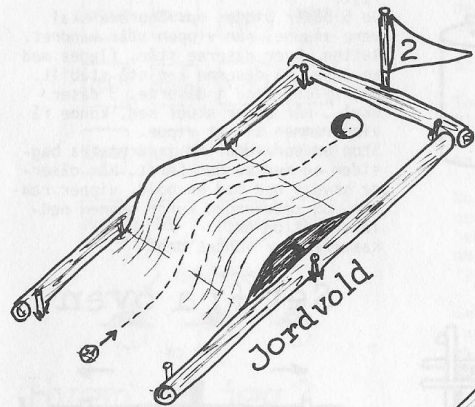
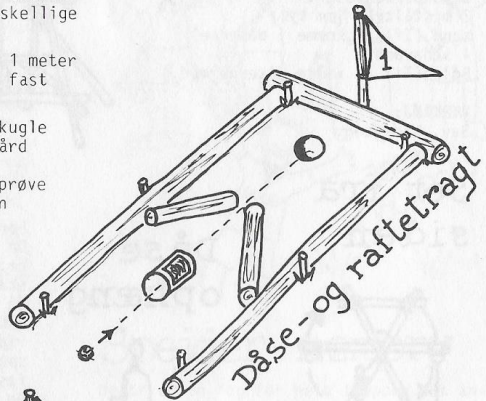


**Køllehovedet** er en udskåret raftestump med hul til skaft. Prøv at lave flere forskellige køllehoveder.

**Kølleskaftet** er en ca. 1 meter lang pind, der presses fast i køllehovedet.

**Bolden** er en alm. golfkugle eller en anden lille hård og tung bold. Er græsset højt kan I prøve med en tennisbold - den ruller bedre.

**Banerne** bygges på en flad græsplæne. Hvis græsset er for højt kan I lægge gulv på banerne. F.eks. masonite-plader (med den ru side op) eller tagpap.



# Slikkepinde

**Materialer** (Til ca. 100 små slikkepinde eller 25 store. Kogetid ca. 15 min.)

Gryde (1-2 liter), grydeske, teske, dl-mål, glas med koldt vand, evt. dråbepipette (apoteket), saks.

## Ingredienser

300 gr. sukker, 120 gr. druesukker i pulverform (apoteket), 1 dl vand, olie.

TIL STÆRKE PINDE: ammoniumchlorid (salmiak) og anisolie (begge dele fra apoteket).

TIL CACAOPINDE: 1 spsk. cacao.

TIL STRIBEDE PINDE: lidt af vandet udskiftes med frugtfarve.

## Sådan gør I:

Hæld vandet i gryden. Når vandet koger tilsættes druesukker under omrøring. Derefter tilsættes alm. sukker, også under omrøring. Når denne masse har kogt lidt, begynder den at skumme, fordi vandet fordampes. Kogepladen må gerne stå på den højeste temperatur. Der skal røres godt under hele opvarmningen, og massen må ikke blive brun.

Tag med en teske lidt af sukkeropløsningen, køl den af i vandglasset. Hvis massen stivner til en meget hård, gennemsigtig klump, der knækker som glas, når man prøver at bøje den, er opløsningen færdigkogt.

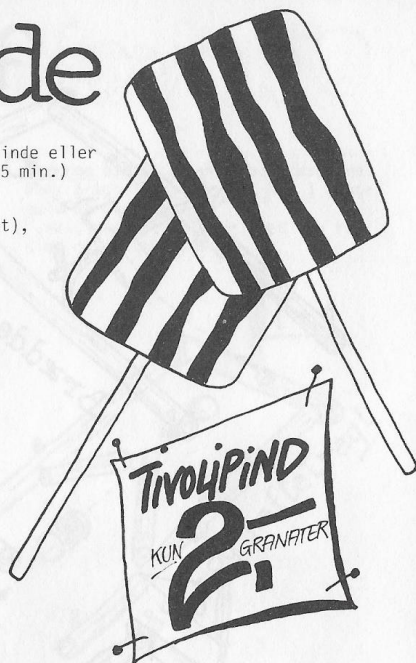
Massen, som nu er gullig, skal afkøles, før I går videre.

Hvis I vælger at lave slikkepinde med smag, tager I en tallerken, som smøres godt med 2 tsk. olie, for at massen ikke skal hænge i.

Når konsistensen er som sirup, hældes ca. 1 dl op i tallerkenen. Når kanten begynder at stivne, har massen en god arbejdstemperatur.

**Stærke slikkepinde:** Drys 2 tsk. ammoniumchlorid (salmiak) ud over massen. Ælt pulveret godt ind i massen med de 2 teskeer. Når I kan røre ved klumpen, ælter I den videre i hænderne nogle sekunder. Lav en fordybning i klumpen, dryp 15-20 dråber anisolie i hullet - ælt færdig.

**Chokoladeslikkepinde:** Drys 1 spsk. cacao over grundmassen og ælt grundigt.



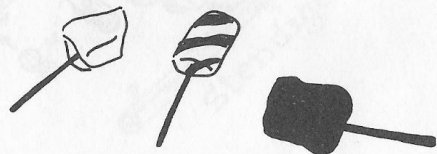
Rul/stræk massen i stænger og klip dem med en olieret saks i den ønskede størrelse.

Til små slikkepinde kan tandstikkere bruges som pinde. Til store slikkepinde kan ispinde eller et stykke blomsterpind bruges.

Pinden stikkes ind, før massen er kold, de store slikkepinde trykkes evt. flade først.

Til stribeede slikkepinde laver I både en alm. hvid bolchemasse, samt en, hvor lidt af vandet udskiftes med frugtfarve. De to farver masse trilles hver for sig til tynde pølser der trykkes sammen, før massen bliver kold.

Lad til sidst slikkepindene afkøle helt på et stykke olieret madpapir.



# Chokoladefrugt- pinde

## Materialer

Stor gryde med vand, mindre gryde eller metalskål, kniv, køkkenrulle, ispinde eller halve blomsterpinde.

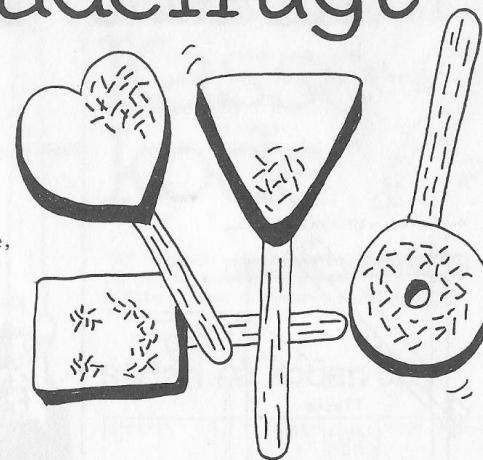
## Ingredienser

Forskellige friske frugter, f.eks. banan, æble, pære, ananas. Overtrækschokolade (chokoladepapper giver det pæneste resultat, og er nemme at få til at smelte), krymmel i forskellige farver.

## Sådan gør I:

De forskellige frugter skæres ud i passende stykker. Hvis frugterne er meget saftige, lægges de til tørre mellem 2 stykker køkkenrulle i ca. 1 time.

Stik en pind i hvert stykke frugt.



Chokoladen smeltes i vandbad: En stor gryde vand bringes i kog. Heri placeres en mindre gryde eller metalskål med chokoladen. Frugtstykkerne dyppes i chokoladen, når denne er smeltet, og lægges på et stykke madpapir.

Drys krymmel på, før chokoladen stivner.

# Pif·Paf·Puf·Guf- pinde

## Materialer

Stor gryde med vand, mindre gryde eller metalskål, spiseske, halve blomsterpinde.

## Ingredienser

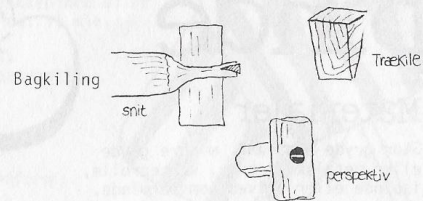
Pif Paf Puf (Reklame: anerkendt morgenmadsprodukt, fås i de fleste supermarkeder), hvid overtrækschokolade (knapper).

## Sådan gør I:

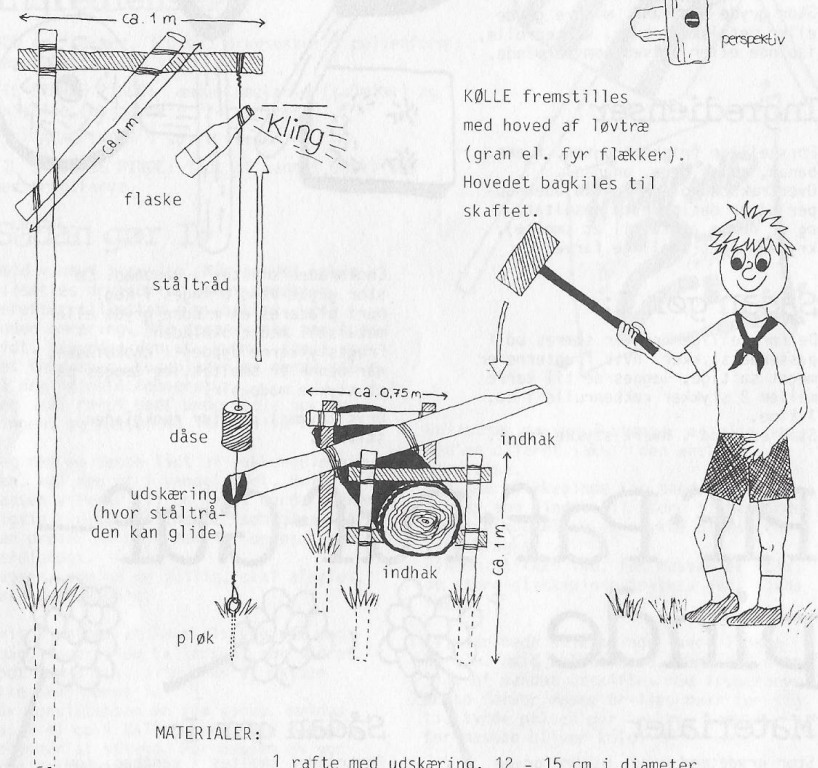
Chokoladen smeltes i vandbad, som beskrevet ovenfor. Hæld Pif Paf Puf i chokoladen, mens der røres. Hæld ikke flere Pif Paf Puf'er i, end de alle kan dækkes af chokolade. \*Tag en skefuld af Pif Paf Puf Guf-massen og læg den på et stykke madpapir. En pind stikkes i, før massen stivner.\* Gentag fra \* til \* indtil der ikke er mere Pif Paf Puf Guf-masse.



# Kraft-Karl



KØLLE fremstilles med hoved af løvtræ (gran el. fyr flækker). Hovedet bagkiles til skaftet.



## MATERIALER:

- 1 rafte med udskæring, 12 - 15 cm i diameter
- 1 kævle
- 6 rafter á ca. 1 m
- 4 rafter á ca. 0,75 m
- ståltråd ca. 3,5 m (f.eks. hegnstråd)
- 1 dåse med hul i top og bund
- 1 flaske, 1 pløk
- besnrøgstov, 1 kølle

# Brun sæbe pind

Tag den største rafte, I har, og afbark den. Raften graves (næsten) helt ned til kineserne, hullet fyldes op med smågrus i bunden og fastpresset jord ovenpå. Hvis raften ikke kan graves langt nok ned, bør den afstives med barduner til 4 sider. Hvis raften før nedgravningen smøres ind i et tykt lag brun sæbe, kan I bruge den som en sjov aktivitet til jeres Tivoli.



# Tandem's Kasse-kode???

Her bringes så løsningen (som lovet) på den kassekode, som vi bragte i sidste nummer af Tandem (Tandem nr. 2-1991).

Sådan så koden ud:

13 18 48 55 63 107 110 134	88	1 15 24 37 112 118 123 136	2 5 6 8 21 25 29 42 50 59 75 102 105 107 108 113 116 119 121 126 131 137	31 57 108	46 92 130 132
34 42 65	45 68 83 93 95 129	92 17 72	14 16 42 47 78 127 128 135	28 54 103 105 115	8 33 56 82 84 87 91 96 101 111 117
23 27 32 35	7 32 33 53 109 64 89 768 772	10 18 20 25 28 81 94 98	10 18 20 25 28 81 94 98	3 4 16 44 46 61 62 68 70 74 76 99 109 120	102 124
18 125	72	97	48 58 80	51 52	

Her er løsningen:

Hver firkant repræsenterer et bogstav.

13 18 48 55 63 107 110 134	88	1 15 24 37 112 118 123 136	2 5 6 8 21 25 29 42 50 59 75 102 105 107 108 113 116 119 121 126 131 137	31 57 108	46 92 130 132	
A	B	C	D	E	F	G
34 42 65	45 68 83 93 95 129	92 17 72	14 16 42 47 78 127 128 135	28 54 103 105 115	8 33 56 82 84 87 91 96 101 111 117	
H	I	J	K	L	M	N
23 27 32 35	7 32 33 53 109 64 89 768 772	10 18 20 25 28 81 94 98	10 18 20 25 28 81 94 98	3 4 16 44 46 61 62 68 70 74 76 99 109 120	102 124	
O	P	Q	R	S	T	U
18 125	72	97	48 58 80	51 52		
V	X	Y	Z	Æ	Ø	Å

Herefter læser Du tallene i nummerorden. Eks: nr. 1 står i felt D, nr. 2 står i felt E, nr. 3 står felt T, osv.

12345 67 89 ..... OSV.  
DETTE ER EN ..... OSV.

# PLan'91

I efterårsferien er der 18 PLan-tilbud til dig.

Der er to slags PLan'er: **Træninger** for dig, der er ny eller har en begrænset erfaring - og **Kurser** for dig, der er mere erfaren og måske allerede har prøvet lidt af hvert.

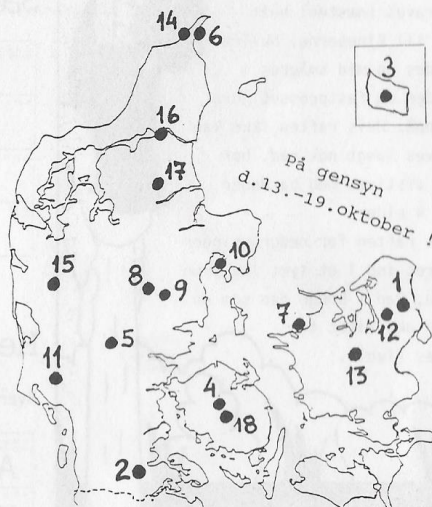
Fælles for begge PLan-typer er, at du vil få en sjov og spændende uge med lejrliv og hejk og med masser af andre oplevelser, inspiration og idéer, som du kan bruge hjemme i dit patruljearbejde - og - nye spejdervenner kan vi næsten garantere at du får !

I midten af august får din tropleder årets PLan-foldere, hvor du kan læse mere om de enkelte træninger og kurser - og om hvordan du tilmelder dig.

Men - du og din TL skal være oppe på dupperne når postbudet kommer - for tilmeldingsfristen er mandag d. 2. september !

## KURSER:

1. Colleruphus: Strandet - på en øde ø
2. Stevninghus: Patruljeliv
3. Ellishøj: Vildmarkshejk
4. Hylkedam: Lejrliv
5. Kulso: Kulsøpionering
6. Lodskovvad: Ødemarkshejk
7. Nekselø: Internationalt
8. Paradislejren: Orientering
9. Ryekøl: Kommunikation
10. Rolsøgård: Spejd til søs



## TRENINGER:

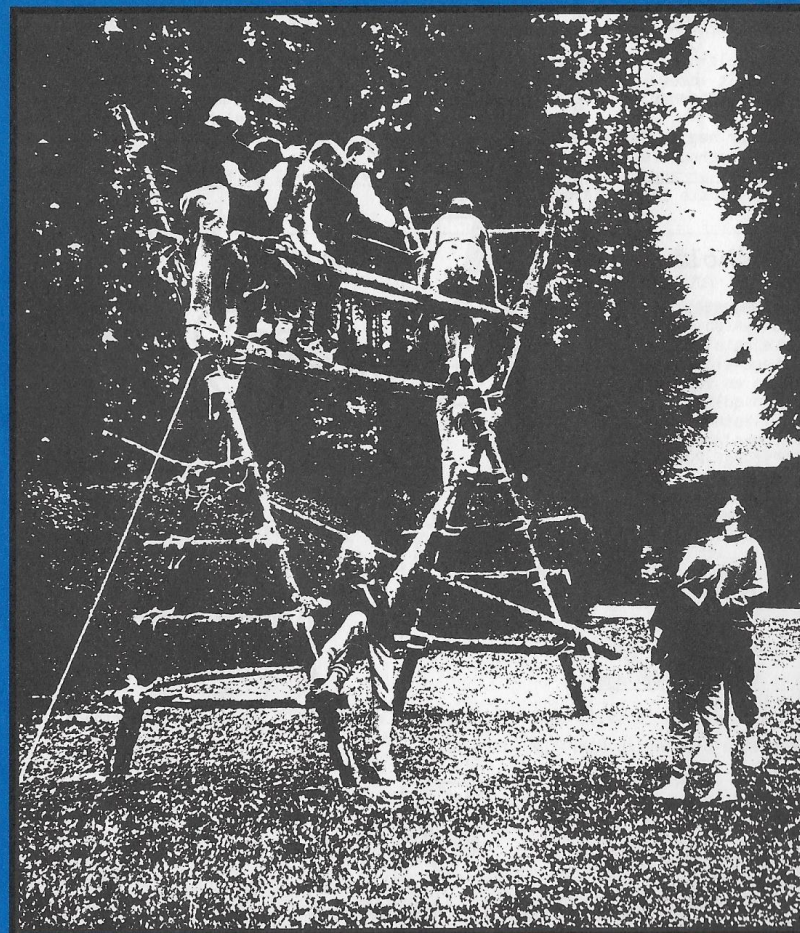
11. Assenbækmølle: Natur & Miljø
12. Egemosen: Luftspejd & Snor/Tovværk
13. Avnstrup: Håndværk & Signalering
14. Raabjerg: Naturhejk & Stifinder
15. Røddinglund: Pioner & Kommunikation
16. Aalborg: Søspejd & Tovværk
17. Kølshøjhus: Wild West & Patruljetur
18. Skovbrynet: Patruljeliv & Kort/Kompas



# tandem



PATRULJELEDERBLAD FOR  
DET DANSKE SPEJDERKORPS



nr. 3 1991