



# Rally 0-løb

Rally 0-løb er en form for 0-løb, hvor I skal løbe efter en række oplysning, som I får udleveret fra starten. Oplysningerne er forskellige opgaver, som løses i rækkefølge. Når I har udført opgave 1 fortsættes med opgave 2 - osv. (se nedenfor).

Undervej (helt vilkårlige steder) hænger klippeposter, så det kan kontrolleres, om I har været på den rigtige rute. Enkelte steder er der endvidere tidtagningsposter, der kontrollerer Jeres gennemsnitsfart - I må hverken løbe for hurtigt eller for langsomt.

1 NNØ ↑ 75	2  210	3  1:25.000	4 SV ↑ 100	5  125
6  1:25.000	7  200	8 Fortsæt til I kommer til et vej-T.	9  1:10.000	10  1:25.000

**KORTUDKLIP:** (Opgave 6 og 10)

Er et udsnit af et kort. Nord er opad. Målestoksforhold er angivet under udsnittet. Du skal finde ud af, hvor du er, og så finde den korteste vej ind i hesteskoen. Bemærk: Du må ikke komme af veje som hesteskoen "skærer".

**RETNINGSPIL:** (Opgave 1 og 4)

Opgaven starter altid fra et fast punkt (f.eks. en vejforgrening). Retningen, du skal gå i, står over pilen. Længden i meter er angivet under pilen.

**TULIPAN:** (Opgave 2, 5 og 7)

Opgaven starter altid i et fast punkt. En tulipan er en vejforgrening, hvor du står i selve forgreningen, når du skal løse opgaven. Du er kommet fra "bollen" og skal i pilens retning. Længden står under pilen.

**STREGSKITSE:** (Opgave 3 og 9)

Opgaven starter altid i et fast punkt. Stregen angiver vejforløbet. Nord er opad. Du starter i den modsatte ende som hesteskoen, og skal slutte inde i hesteskoen. Du udregner selv, hvor langt du skal gå ved hjælp af det angivne målestoksforhold.

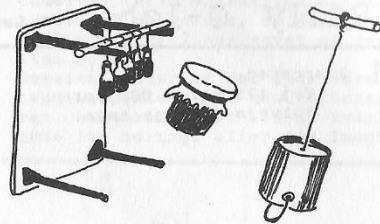
Eksempel:

Rally 0-løb		Gennemsnitshastighed: 5 km/time	
		Længde: 4350 meter	
1 Startsted: Vej 175 meter ØSØ for hulvejs sydlige ende.	 1:25.000	2 ØSØ ↑ 160	
3  1:25.000	4  225	5  1:25.000	6  1:10.000
7 V ↑ 125	8 Til vej/å - sammenstød 30 meter nord for Dyrehavelund. 1:25.000	9  1:15.000	10  1:25.000
11 S ↑ 300	12  1:25.000	13  1:25.000	14  300
15 Fortsæt til I krydser et vandløb.	16 Ø ↑ 80	17  150	18 Fortsæt til I ender i et vej-T.
19 Gå i MAL i vej-X 50 m NØ for Katshegn.  1:25.000			

# Patruljens

Med få midler er det muligt at lave sjov musik.

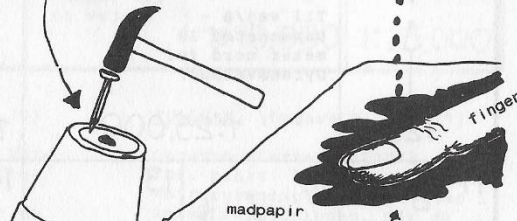
En aften sad vi 6 spejdere, heraf 2 fra Tandem og spillede. Vi spillede på hjemmelavede instrumenter og sang. Det var sjovt, og vi morede os til langt ud på aftenen. Vores instrumenter:



## Trommen

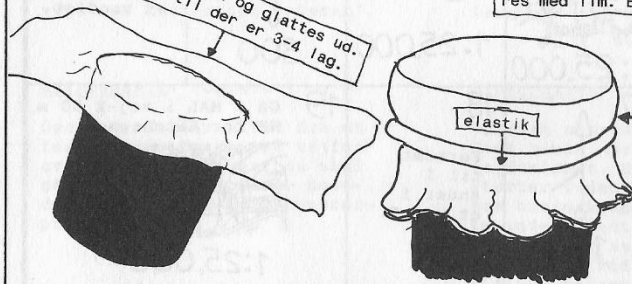
**Materialer:**  
En urtepotte til 7,50 kr.  
Madpapir  
Lim (trålim el. cellulose)  
Et elastik  
Søm og hammer

Bunden i urtepotten bankes forsigtigt ud ved hjælp af et søm og en hammer.



Madpapiret lægges på et bord og smøres med lim. Brug en finger.

Madpapiret lægges på og glattes ud. Dette gentages til der er 3-4 lag.

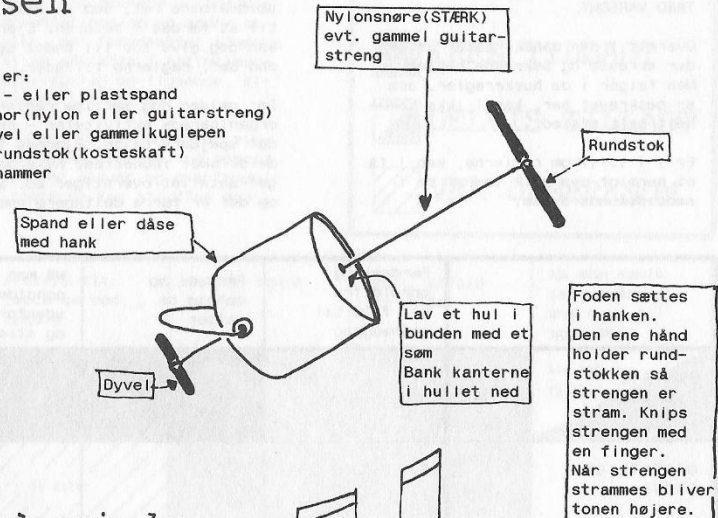


Madpapiret bukkes ned om urtepotten. Overfladen skal være glat. Et elastik holder "trommeskinnet" fast. I løbet af 1-2 timer er skindet tørt og kan bruges.

# band

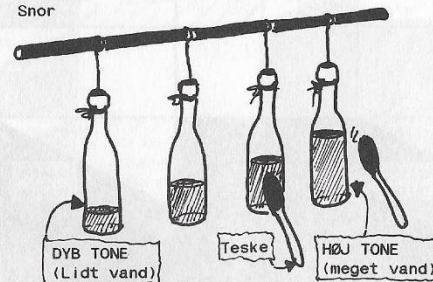
## Bassen

**Materialer:**  
En metal- eller plastspand  
Stærk snor (nylon eller guitarstreng)  
1 trædyvel eller gammelkuglepen  
1 pind/rundstok (kosteskæft)  
Søm og hammer



## Flaskerimba

**Materialer:**  
Et bord  
Et kosteskæft  
Snor  
8 tomme sodavandsflasker  
2 tesker  
Snor



Flaskerne kan stemmes ved hjælp af en blokfløjte eller telefonen (tasterne har forskellige toner og hyletonen, når røret løftes er tonen A).



# Adgang til naturen

NATUREN MÅ GERNE BETRÆDES - MEN TRÆD VARSOMT

Overalt i den danske natur gælder der skrevne og uskrevne regler. Men følger I de huskeregler, som er beskrevet her, kan I ikke komme helt galt afsted.

Er I i tvivl om reglerne, kan I få et hurtigt overblik ved at se i nedenstående skema.

Adgangsreglerne er udtryk for den umiddelbare ret, som vi alle har til at færdes i naturen. Ejeren kan dog give lov til andet og mere end det, reglerne tillader.

Der gælder dog særlige regler for organiserede aktiviteter - herunder spejderarbejde. Ejers tilladelse skal indhentes, hvis deltager antallet overstiger 30. Selv om der er færre deltagere end 30,

kræver kommercielle arrangementer, offentligt annoncerede arrangementer, orienteringsløb og andre aktiviteter, der forudsætter afmærkning eller afvikles i nattetimerne, lejrslagning og lignende, altid ejerens tilladelse.

I skal altid rette jer efter ejerens anvisning. Færdsel og ophold sker på eget ansvar og overtrædelse af reglerne kan straffes med bøde.

Signaturforklar.



TILLADT



IKKE TILLADT



DELVIS TILLADT



VÆR OPMÆRKSOM

	Færdsel og ophold fra kl. 7.00 til solnedgang	Færdsel og ophold om natten	Må man gå og opholde sig udenfor veje og stier	Må man cykle	Afstand til beboelse ved ophold	Må man tænde bål	Støj, affald og telte	Må man samle bær, svampe, mos m.v. til eget brug
PRIVATE SKOVE				Kun på skovveje og befæstede stier	+ driftsbygninger 150 meter			Kun fra vej og sti
OFFENTLIGE SKOVE				Kun på skovveje og stier	50 meter			
STRANDE	Kortvarigt ophold	Kortvarigt ophold			Private strande 50 meter	Ofte forbudt efter anden lov		
KLITFREDEDE AREALER	Kortvarigt ophold	Kortvarigt ophold		Kun på veje og befæstede stier	Private arealer 50 meter	Kun på strandbredder Bevoksede arealer		
OFFENTLIGE UDYRKEDE AREALER				Kun på veje og befæstede stier				
PRIVATE UDYRKEDE AREALER	Hegnede arealer		Hegnede arealer	Kun på veje og befæstede stier	+ driftsbygninger 150 meter			Hegnede arealer
BRÆMMER LANGS VANDLØB OG SØER								Kun fra vandsiden
ANLAGTE VEJE OG BEFÆSTEDE STIER I DET ÅBNE LAND	Ikke ophold	Ikke ophold						

# 4-lurdemspiel

## Materialer:

1 stk. spanplade 25 x 25 cm.  
36 cm. rundstok 25 mm.  
36 cm. liste 25 x 25 mm.  
maling i en lys og mørk farve.

## Alternativer:

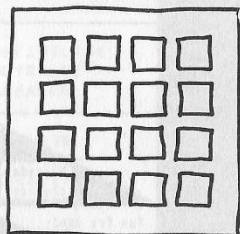
Spilleplade i karton.  
Lerbrikker/keramikplade.  
Brikker af levende personer: mini,  
junior, spejder, senior.

## Spillebrikker:

Del rundstokken i :  
4 brikker af 35 mm.  
4 brikker af 55 mm.  
Det samme sker med listen.

Brikkerne males nu i de to farver, så  
de består af:  
2 store runde  
2 små runde  
2 store firkantede  
2 små firkantede  
En af hver type skal nu have malet en  
plet på toppen.

## Spillepladen:



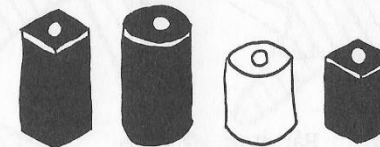
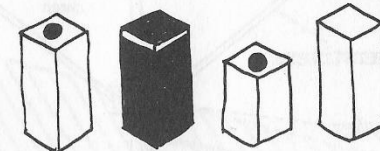
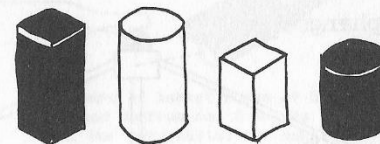
Lav en spilleplade med 16 felter.

## Spilleregler:

Formålet er at få dannet 4 på stribe.

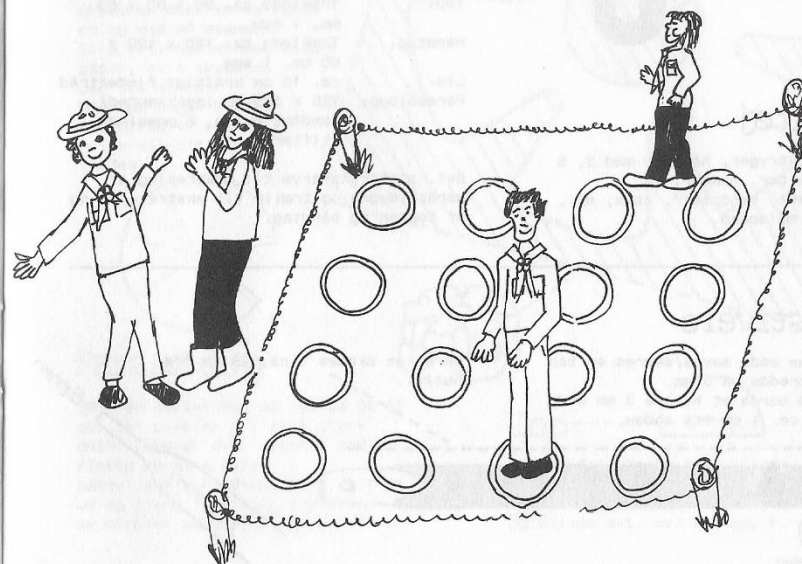
Dette kan gøres således:

4 runde	4 firkantede
4 høje	4 lave
4 med plet	4 uden plet
4 lyse	4 mørke

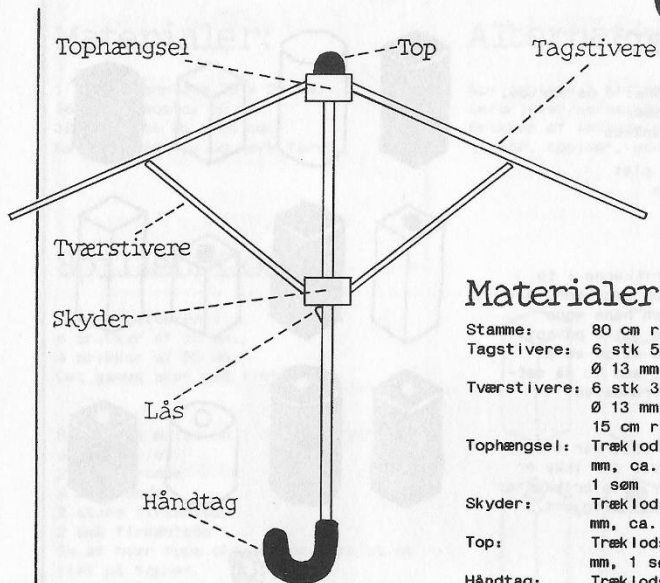


Start med at sætte brikkerne i to  
farvegrupper. Den, som begynder, gi-  
ver nu modspilleren en hans egne  
brikker, som han skal sætte på spil-  
lepladen. Han skal nu vælge en af  
dine brikker til dig, som du så sæt-  
ter på pladen og så fremdeles.

Afslutning, den som først får 4 på  
stribe har vundet. Hvis der ikke er  
fundet en vinder, når alle brikker er  
sat på, er spillet endt uafgjort.



# Para-sol-ply



## Materialer

- Stamme: 80 cm rundstok, Ø 22 mm
- Tagstivere: 6 stk 55 cm rundstok, Ø 13 mm
- Tværstivere: 6 stk 32 cm rundstok, Ø 13 mm, 6 øskner og 15 cm rundstok, Ø 5 mm
- Tophængsel: Træklods ca. 80 x 80 x 22 mm, ca. 25 cm ståltråd, 1 søm
- Skyder: Træklods ca. 80 x 80 x 22 mm, ca. 25 cm ståltråd
- Top: Træklods ca. 80 x 80 x 60 mm, 1 søm
- Håndtag: Træklods ca. 120 x 120 x 60 mm, 1 søm
- Lås: ca. 15 cm kraftigt fjedertråd
- Parasoldug: 125 x 125 cm lagenlærred/vandtæt nylon, 6 messingstifter

Evt. stoftryksfarve til dekorering af parasoldugen og trælím til ekstra sikring af toppen og håndtag.

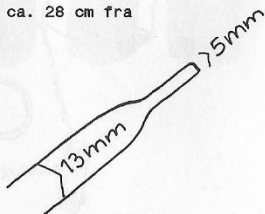
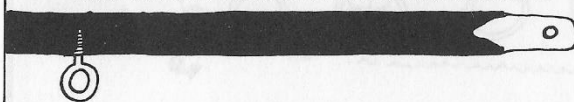
## Værktøj

Sav, nedstryger, håndbor med 3, 5 og 22 mm bor, hammer, stemmejern, sandpapir, saks, nål, tråd og målebånd.

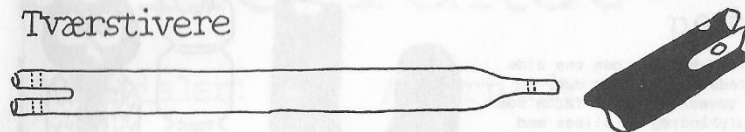
## Tagstivere

I den ene ende saves/skæres en tap med en bredde på 5 mm.  
I tappen bores et hul på 3 mm med centrum ca. 1 cm fra enden.

En øsken skrues i ca. 28 cm fra hullet.



## Tværstivere



I den ene ende laves tap og hul på samme måde som på tagstiverne. I den anden ende bores/saves et hak med en bredde på 3 mm, dybde ca. 12 mm. Hakket skal have samme retning som tappen i den modsatte ende.

På tværs af hakket bores et 5 mm hul med centrum ca. 8 mm fra enden. Bor evt. hullet før hakket laves, så flækker enden ikke så nemt.

## Tophængsel og skyder

Skabelonen overføres til træklodserne.

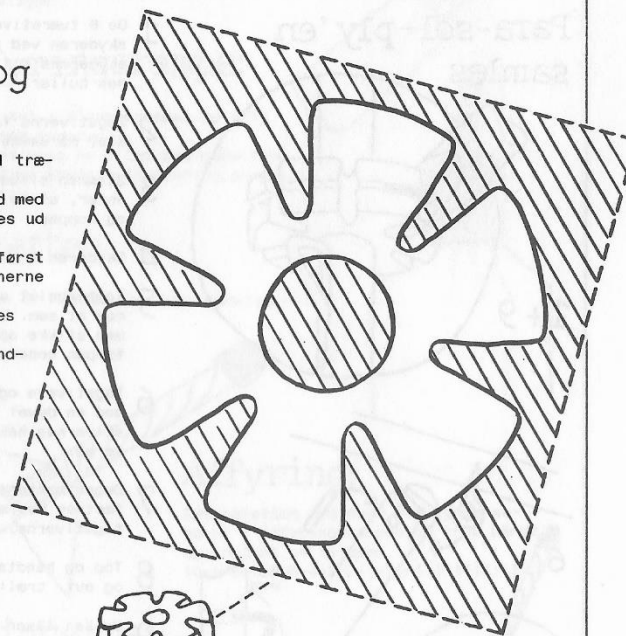
Hullet i midten bores ud med 22 mm bor og resten saves ud med nedstrygeren.

Udsavningen lettes ved først at bore 6 huller i hjørnerne med et 5 mm bor.

Skyderen skal kunne føres op og ned af stammen.

Slib evt. hullet med sandpapir, hvis skyderen går for stramt.

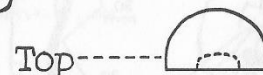
Midt på begge klodser skæres/saves en rille til ståltråden.



## Parasoldug

Tegn en cirkel med en radius på 60 cm. Del cirklen i 7 lige store dele. Dekorer evt. stoffet med flotte mønstre eller patruljens dyr/totem. Klip stoffet ud og fjern 1/7 (husk sømmerum). Sy cirklen sammen til en kegle.

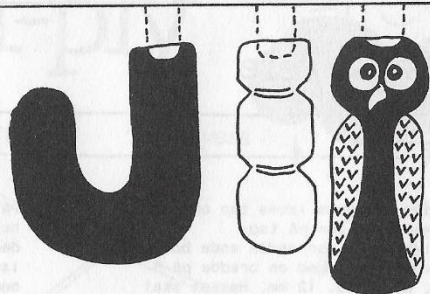
## Top



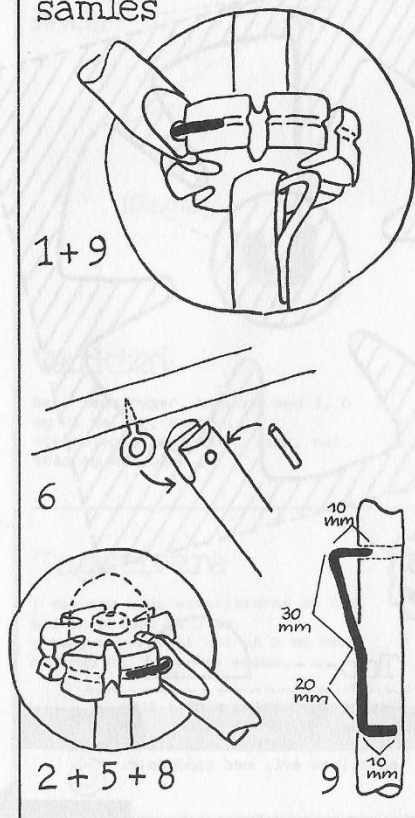
Lav en fordybning midt i træklodsen med et 22 mm bor - ca. 1 cm dyb. Klodsen saves/snittes rund og slibes evt. med sandpapir.

## Håndtag

Lav en fordybning i den ene side af træklodsen, ca. 1 cm dyb. Klodsen saves/snittes i facon som et paraplyhåndtag og slibes med sandpapir. Håndtaget kan selvfølgelig laves i andre faconer end den traditionelle, og evt. dekoreres med udskæringer.



## Para-sol-ply'en samles



- 1 De 6 tværstivere fastgøres til skyderen ved at binde ståltråd om skyderens rille og gennem tapperens huller.
- 2 Tagstiverne fastgøres til tophængslet på samme måde.
- 3 Stammen slibes/snittes let i begge ender, så de passer til håndtaget og toppen.
- 4 Skyderen trækkes på stammen.
- 5 Tophængslet sættes fast på stammen med et søm. Lad ca. 1,5 cm af stammen stikke op gennem hullet, hvor toppen senere skal sættes på.
- 6 Tagstivere og tværstivere samles med en dyvel gennem hullet i tværstivernes hak og øskenen i tagstiveren.
- 7 Dugen monteres på paraplyen og fæstnes med messingstifter til tagstiverne.
- 8 Top og håndtag sættes fast med søm og evt. trælim.
- 9 Nu kan låsen laves. Skub skyderen helt op indtil dugen sidder stramt og bor et 3 mm hul i stammen lige under skyderen. Fjedertråden bukkes som vist på tegningen. Skær en rille på langs af stammen, hvor fjedertråden passer ned i. Den nederste del af fjederlåsen slås i stammen, så det passer med, at den øverste del af låsen kan køre i 3 mm hullet.

# Sulfo-raket

## Materialer:

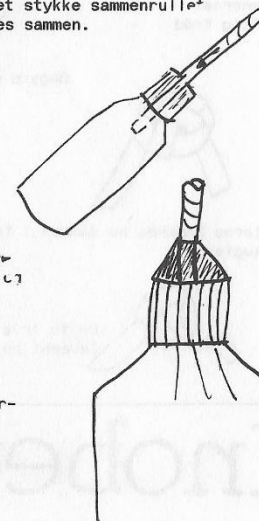
- Blød plastflaske (f.eks. opvaske)
- Tynd sugerør (alm. eller knæk)
- Tykt sugerør (knæk eller milkshake)
- Modellervoks eller ler
- Karton og tape til vinger

## Alternativ 1:

Har I kun en tykkelse sugerør, så brug det i flasken, og lav istedet raketrøret af et stykke sammenrullet papir, der tapes sammen.

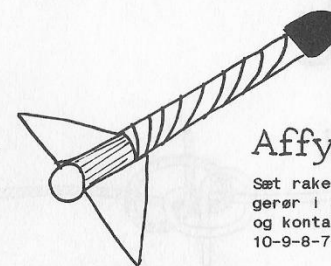
## Affyringsrampe:

Lav et hul i flaskeproppen og stik det tynde sugerør i. Gør samlingen helt tæt med modellervoks eller kontaktlim omkring proppen og sugerør.



## Raketten:

Spidsen er f.eks. en klump modellervoks.



## Affyring:

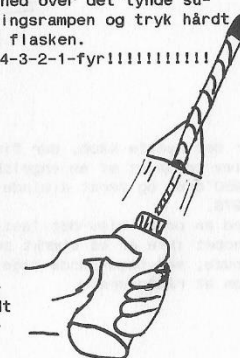
Sæt raketten ned over det tynde sugerør i affyringsrampen og tryk hårdt og kontant på flasken.  
10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-fyr!!!!!!!!!!!!!!

## Vingerne:

...er trekantede kartonstykker, der tapes på sugerøret.

## Alternativ 2:

Lave en stor raket med en cykelfodpumpe og en raket af et stykke hvidt elektrikerør - eller et tyndt papir eller kartonrør.



# Læderknap

## Materialer:

25 x 1 cm. kraftig  
læderstrimmel  
1 lædernål  
kraftig tråd



Begynd med et øje

Lav et til, der går ind i det første. Det ligner meget et dobbelt halvtik, men den lange ende føres bag den korte og flettes skiftevis under og over bugterne.



Parterne trækkes nu sammen i form som en kugle.



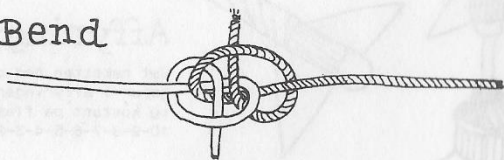
Voila! En færdig læderknap.



De to frie ender sys sammen, så der laves et hul mellem de to syninger,

# Knobet

## Hunter's Bend



er det nyeste knob, der findes. Det blev opfundet af en engelsk læge i 1950'erne og først almindelig kendt i 1978.

Ved en prøve blev det fastslået, at knobet ikke er så stærkt som en blodknode, men nogenlunde lige så stærkt som et råbåndsknob.

VI HAR ET SPØRGSMALE TIL JER!

Hvordan kan det bindes på den mest enkle måde?

Hvis I finder ud af det, så send os en forklaring eller nogle tegninger, der viser, hvordan det skal gøres.

# tandem



PATRULJELEDERBLAD FOR  
DET DANSKE SPEJDERKORPS

