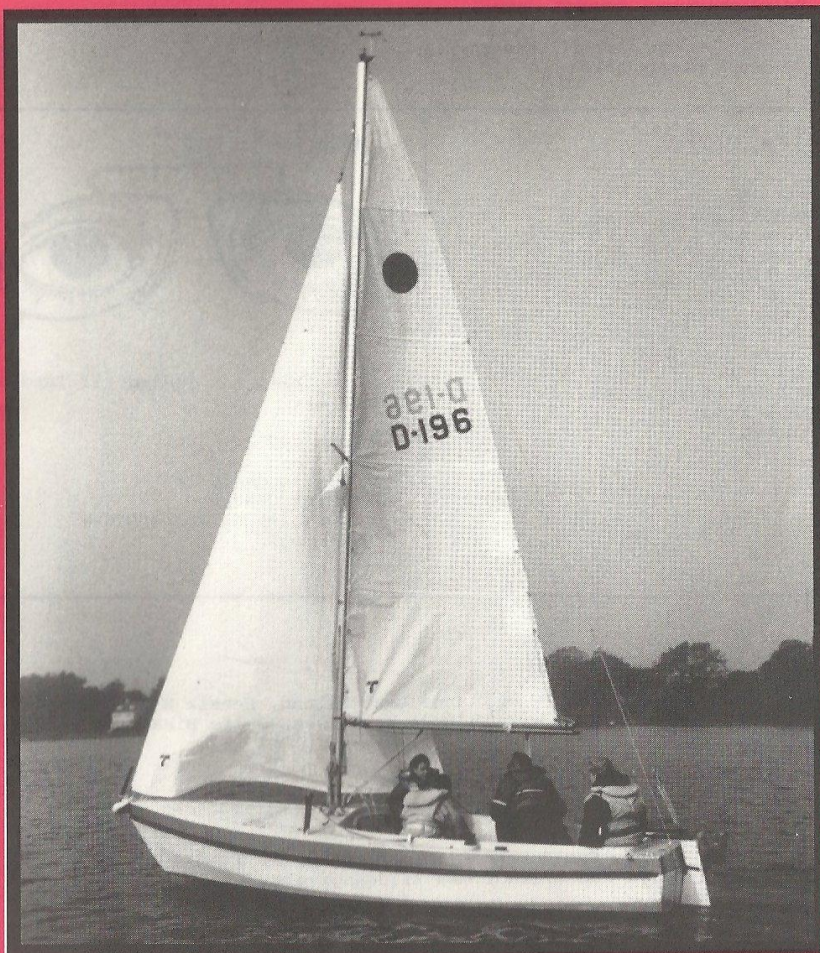


# tandem



PATRULJELEDERBLAD FOR  
DET DANSKE SPEJDERKORPS



nr. 2 - 1997

## Redaktionelt

Solen titter ned fra en skyfri himmel i en baggård i Ålborg. Tandemredaktionen er atter samlet, og ligesom naturen har det for tiden, så spirer ideerne også stille frem her en lørdag eftermiddag. Bladet står i spejderårets store begivenhedstegn SOMMERLEJREN. Der er ideer til patruljekassen, lejrpladsen og lidt til maverne, er det også blevet til.

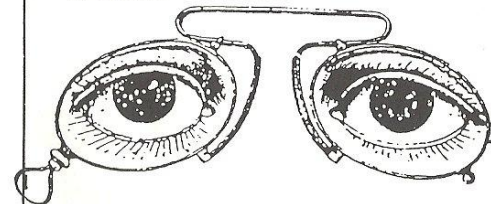
En venlig tropsleder har sendt os en kortlygte til natorienteringsløb - ja o-løb er det jo også så småt ved at være sæson for. Vi håber her på redaktionen, at I kan bruge ideerne og ønsker jer alle en god sommerferie.

*Redaktionen*

## Indhold:

Forside	1
Redaktionelt	2
Stjerner	3
Sund natur	4-5
Kortlygte	6-8
PLAN	9
Super duper patruljekasse***	10-11
Undværlige lejrarbejder	12-13
O-løb (banelægning)	14-15
Knæk koden	16
Knobet	16

## Dead-line



Næste frist for indlæg til Tandem nr.4 er:

Fredag den 20. juni.

Indlæg sendes til:  
Jes Munk Jensen  
Vester Allé 46, Lauerbjerg  
8870 Langå

Ide, tekst og tegninger:

Jes Munk Jensen (ansv.), Marianne Lang Mignon, Henrik Willadsen, Bitten Pave Andersen, Annette Bøge Henriksen, Julie Binau, Maria Petersen.

Tryk Special-trykkeriet A/S Viborg.

ISSN: 0108-7975

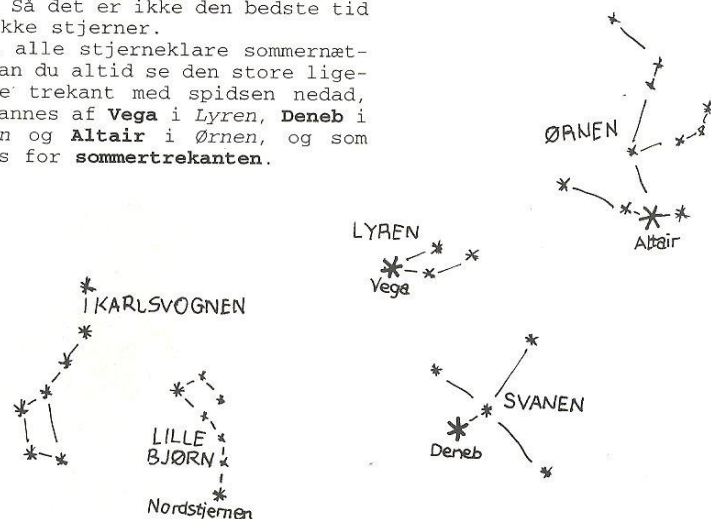
© Det Danske Spejderkorps, Lundsgade 6, 2100 København Ø  
Eftertryk kun tilladt med kildeangivelse.



# Stjerner

Om sommeren er natterne jo korte og lyse. Så det er ikke den bedste tid at kikke stjerner.

Men i alle stjerneklare sommernætter kan du altid se den store lige-benede trekant med spidsen nedad, som dannes af **Vega** i **Lyren**, **Deneb** i **Svanen** og **Altair** i **Ørnen**, og som kaldes for **sommertrekanten**.



Nåede du at spejde  
efter  
Hale-Bobb



ellers på gensyn om 4000 år.

# Sund natur

På sommerlejren kan det være sjovt at indsamle sin aftensmad i naturen. Her er nogle almindelige danske planter, som skulle være til at finde.

## Indsamling:

Ved indsamlingen tager man i reglen først og fremmest de unge blade samt sprøde knopper og skud.

Tidspunktet, hvorpå man indsamler, er ikke ligegyldigt.

Varme og tørre dage eller dage med let blæst efter regn er gode, da planterne endnu er rene og tørre. Blomster indsamles bedst om formiddagen og hele planter tages hen på eftermiddagen, når bladene endnu er fyldt med nydannede næringsstoffer. Undgå at indsamle planter i nærheden af stærkt trafikerede veje, da aflejring af støv og bilos er meget stor her.



## Gederams

En 60-120 cm. høj, flot plante, der ofte vokser i store mængder på ryddede eller afbrændte pletter i skove. Derudover er de hyppige ved stengårde og i højmoser.

Den har spredte, aflange og glatte blade, der er friskgrønne på oversiden, grågrønne på undersiden. I plantens top sidder den pyramideformede, mangeblomstrede klase af store, smukke, violetterøde blomster. De lavest siddende blomster åbner sig først. Frugterne er lange kapsler der udsender en masse frøuld. Man kan bruge gederamsens nye blade i retter, hvor man normalt ville have brugt spinat. De unge spirer kan koges som asparges og har en noget lignende smag.

## Rødkløver

En indtil 50 cm. høj plante. Bladene er temmelig store, trefingrede, og de har ofte en ejendommelig lys tegning i hvert småblad. De kuglerunde blomsterhoveder er hos rødkløveren rosenrøde. Rødkløveren er hyppigt dyrket på markerne og vokser derfor vildt i nærheden af en sådan.

## Vejbred

Glat vejbred, lancetbladet vejbred og strand-vejbred er de tre mest almindelige former af vejbred her i landet.

Glat vejbred har brede, næsten ægrunde og glatte blade, der er buenervede. Blomstestænglerne er lange, trinde og kraftige.

Lancetbladet vejbred har mere aflange blade. Fra bladrossetten udgår de lange, bladløse blomstestængler, der hver bærer en kort akse med små uanselige blomster.

Strand-bred har linieformede, noget kødfulde blade. Strand-vejbred er almindelig på strandenge. De to andre er almindelige ved veje og på græsmarker.



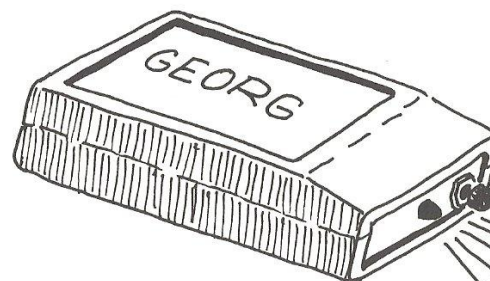
## Vejbredboller

Er en gammel, kendt ret. Bladene ribbes, skylles og renses grundigt. De koges og hakkes og blandes med kolde pressede kartofler. Hertil tilsættes mel, æg og smeltet smør samt krydderier (salt og peber), basilikum, merian eller andet. Bollerne formes med ske, koges i let-saltet vand i 15-20 min.

## Kløverbrød

Kløverbladene skylles og renses godt, hvorefter de koges nogle minutter. Når man har hakket dem tilberedes en tyk stuvning, hvor de hakkede blade tilsættes. Lidt sukker, salt og eddike tilsættes stuvningen efter behag. Rist noget franskbrød og læg en skefuld stuvning på hver skive.

# Kortlygte



Kører det rigtigt i din patrulje, så dyrker I også natorientering. Og så har du et problem: Når I har gået nogle minutter i mørke, så opbygges jeres nattesyn - øjnene bliver gradvis mere lysfølsomme. Det kan nemt tage 10 minutter at opbygge et ordentligt natsyn.

Når I tænder en lommelygte, eller der kommer en bil, så er natsynet ødelagt på få sekunder. Ærgerligt ikke! Du lærer selvfølgelig, at alle, der ikke skal se, lukker øjnene. Skal du se på kort, så lukker du det ene øje. Når så du har slukket lygten, så har du da et øje at finde vej med.

Prøv at eksperimentere med din patrulje: Sæt jer i et mørkt rum. Syng en sang, mens I anstrenger jer for at se, hvad der er i rummet. Til sidst kan I se mange ting bare ved hjælp af den smule lys der er. Tænd så pludselig lys. Det virker meget skarpt, indtil det har ødelagt jeres natsyn.

Kan du skaffe noget rent rødt lys - f.eks. en mørkekammerlampe - men cykelbaglygte kan næsten gøre det. Lav samme forsøg i det mørke rum, men lys rundt med det røde lys. Du vil opdage, at lyset nu ikke ødelægger dit nat syn.

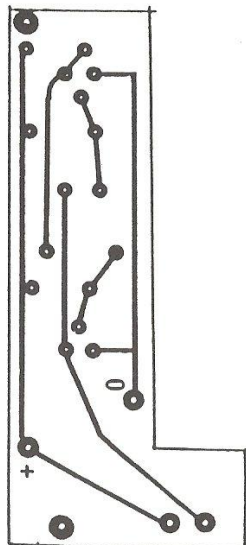
Altså: rødt lys ødelægger ikke natsynet. Og så er vi klar til en lille opfindelse.

Hvis du ikke selv er elektroniker, så må du finde en kammerat, der er det. Du skal også have anskaffet værktøj: elektronikloddekolbe, bidetænger, boremaskiner er de vigtigste. Jeg tror mange af jer kan låne elektronikværkstedet på skolen, der er det hele. Prøv at spørge pænt. Læg så et par patruljemøder der, og I har hver en lille lygte, der ikke er større end sangbogen. Den passer lige i brystlommen.

Det arbejde der sikkert vil volde jer flest problemer, er printpladen, som næsten alle komponenterne skal sidde på. Den rå printplade består af en glasfiberplade, som er belagt med kobber på den side. Ved at lægge pladen i en væske (det kan være jernsulfatopløsning) kan kobberet ætzes væk. Inden man ætser, skal der tegnes nogle streger på kobberet. De skal tegnes med en tusch, som ætsevæsken ikke kan komme igennem. Når printpladen er færdig står der nogle kobberbaner tilbage, som den elektriske strøm kan løbe i.



## Printside

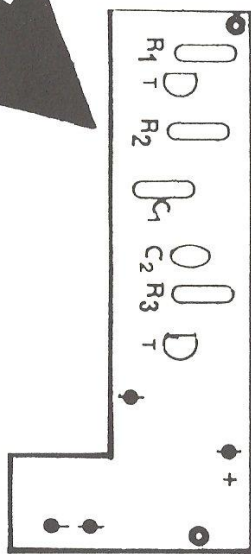


Gør nu printpladen ren, så det røde kobber kommer frem. Sprøjt den med loddelak, så kan den ikke suge fugt, og lodningen bliver nemmere.

De pæneste printplader fås med fototeknik. Det kan de fleste elektronikværksteder også. Pladen skal have nøjagtig den størrelse, som tegningen her viser. I alle Øerne bores der hul; de små øer med 1 mm bor, de større med 1,3 mm, de helt store 4,5 mm.

Nu kan du begynde at montere komponenterne: Deres ben bukket og stikkes gennem hullerne, så de kommer ud på kobbersiden. Her lodder du benene fast og klipper resten af. Transistorerne (med 3 ben) skal vende rigtigt, alle andre komponenter kan du vende som du vil. Få varmet kobberbanerne godt op med loddekolben, så tinnet flyder lidt ud over banen.

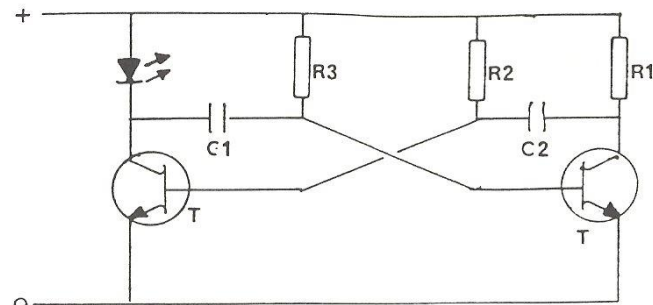
## Komponentside



I den løse plade i enden af boxen borer du nu 2 huller: Et til ringetrykket i den ene og et til LED i midten. LED kaldes også lysdiode; når den får strøm, lyser den med et helt rent rødt lys. Den skal vende rigtigt; det lange ben er +. Pres LED gennem det midterste hul i den lille plade og lod den i de to huller midt på printets korte side.

Det sidste vi mangler, er batteri-clips. Den røde ledning loddes på det ene ben i ringetrykket, den sorte loddes i printet, hvor der står 0. Lod til sidst en ledning fra det frie ben i ringetrykket til printet, hvor der står +.

Her er også et diagram over konstruktionen. Måske siger det ikke dig ret meget, men skulle du blive nødt til at gå til en fagmand, så vil det lette ham meget, hvis du har diagrammet med.



Diagram

Her er så hvad du skal bruge:

printplade 80x54 mm  
T: 2 stk transistor BC 547  
R1: modstand 1k8  
R2 og R3: modstande 12k  
C1: kondensator 29 nF  
C2: kondensator 470 nF  
1 LED 5 mm red - high bright  
1 batteriholder for 2 AA  
1 ringetryk  
2 stk elementer 1,5 V  
1 boks B 10

Så skal du kigge stjerner, er lygten god, hvis du ind imellem får brug for at se på stjerneatlas.

Alle komponenter er standard, som du kan få i enhver elektronikforretning. De vil koste ca. 11 kr. 2 elementer koster ca. 6 kr. Det eneste, der måske kan blive problem med, er boxen. Kan du ikke skaffe den, så ring til O. Hansen Elektronik i Karup (97101188). Han har dem til 16 kr. Men så skal du bestille alle på en gang, ellers bliver det dyrt i porto. Alle priser er uden moms.

Og hvad har du så lavet? Fagfolk kalder den for en AMV - astabil multivibrator. Den får LED til blinke meget hurtigt; så hurtigt at du ikke kan se blinkene, men dit øje tror, der er konstant lys. AMV »halter«; så der er mørke 6 gange længere end der er lys. Det kan du heller ikke se, men det sparer strøm.

Og nødbremsen: Er det dig umuligt at lave printpladen, kan ingen hjælpe dig over et problem, så ring til Pionererne 62251611. Hele troppen har lavet lygten

Hilsen Georg

# PLan

Som du måske har hørt, er der blevet udarbejdet nye PLan-kurser - eller rettere sagt, PLan-kurserne er blevet justeret en smule. Så hvis du skal på PLan i efterårsferien 1997 (og det skal du selvfølgelig), ser tilbudet nu ud som følger:

## Plan 1

Nye PL'er og PA'er på 13-14 år.

## Plan 2

Lidt erfarne PL'er og PA'er på 14-15 år.

## Plan 3

Meget erfarne PL'er og PA'er på 15-16 år.

Det er ikke en forudsætning, at man har deltaget i Plan 1 for at kunne deltage i Plan 2 - eller deltaget i Plan 2 for at kunne deltage i Plan 3.

Arbejdsstofmæssigt tager alle tre PLan-kurser selvfølgelig udgangspunkt i »Den Blå Regnbue«.

PLan-kurserne adskiller sig bl.a. ved, at der lægges vægt på forskellige af arbejdsstoffets bøger.

## Plan 1

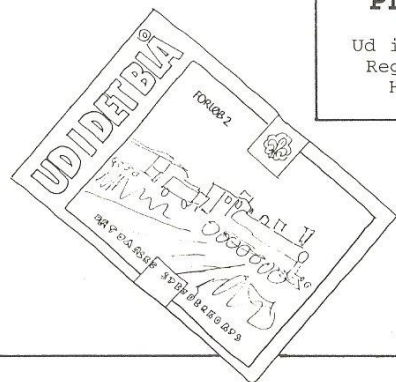
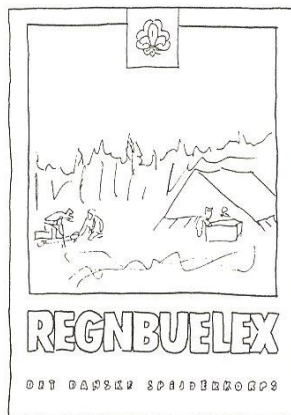
Hej Spejder  
På Sporet  
Hej PL

## Plan 2

Ud i det Blå  
Regnbuelex  
Hej PL

## Plan 3

Regnbuelex  
Hej PL  
PL-patruljen



# Super duper pati

Når I tager på lejr, har I selvfølgelig patruljekassen i orden, med alle de ting, der skal være i sådan én.

Hvis I har plads, så prøv at lave en super duper patruljekasse med kræ for kendere. Hvorfor kun have det med, alle de andre også har?

Her er lidt idéer. Det kan være I allerede bruger en del af dem i forvejen, men prøv så selv at lægge hovederne i blød - der er sikkert mange flere helt uundværlige ting, der bare venter på at komme med jer på tur.

- pioner-målesnor. 12 meter lang snor med en knude for hver halve meter, der er bundet sammen i enderne.

- lille førstehjælpskasse.

- ekstra dolk.

- alt mulig kasse. Indeholder f.eks. saks, papir, blyanter, tusser, clips, hæftemaskine, nål, tråd, sejlgarn, myggebalsam, lommekniv, tape og forstørrelsesglas.

- hjulpisker til de dovne.

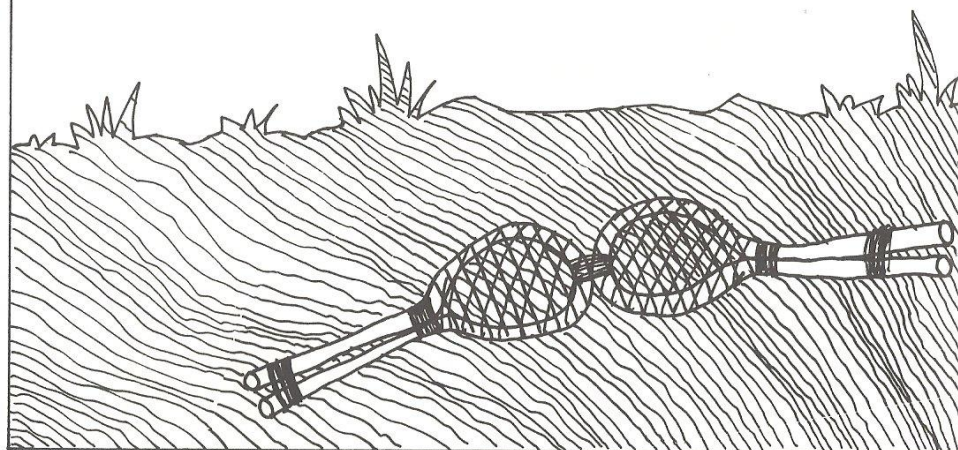
- ekstra sæt spisegrej, der er altid nogen der glemmer sit.

- kogestænger til almindeligt bål.

- kæde med krog til grydeophæng, ved gammelmandsild.

- fast krydderisæt.

- popcorn-sier, to ens sier sat sammen med ståltråd foroven.





# Patuljekasse ★★

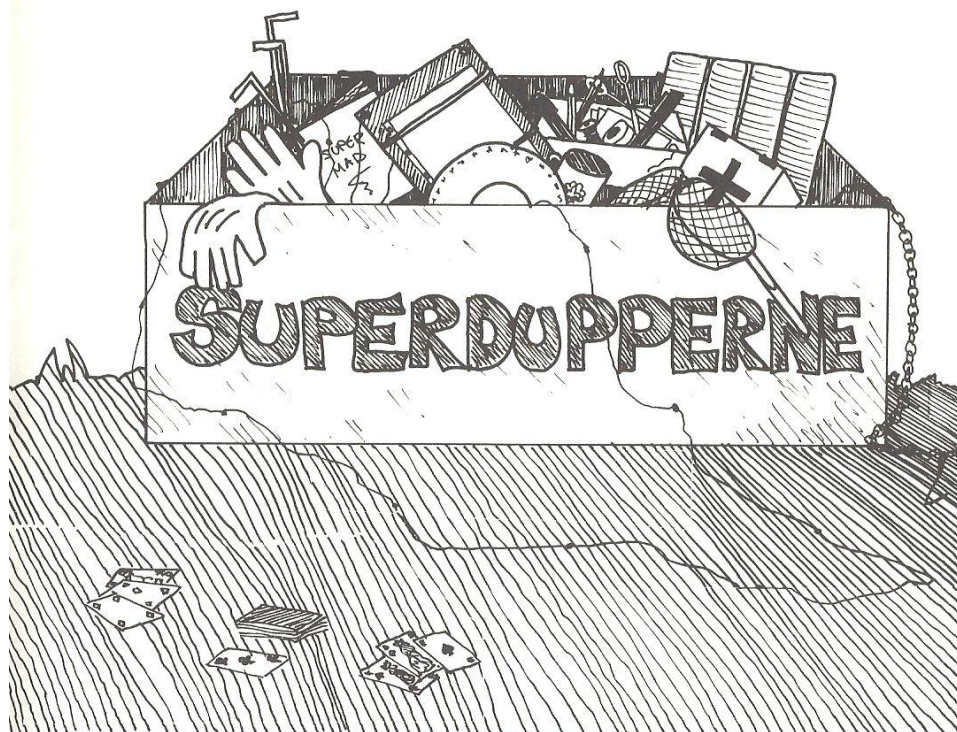
- arbejdshandsker, rene til mad +  
et par til alt andet.

- hejkbræt (se i spejderlex) evt.  
med skaktern på bagsiden til tur-  
neringer og tidsfordriv.

- et spil kort.

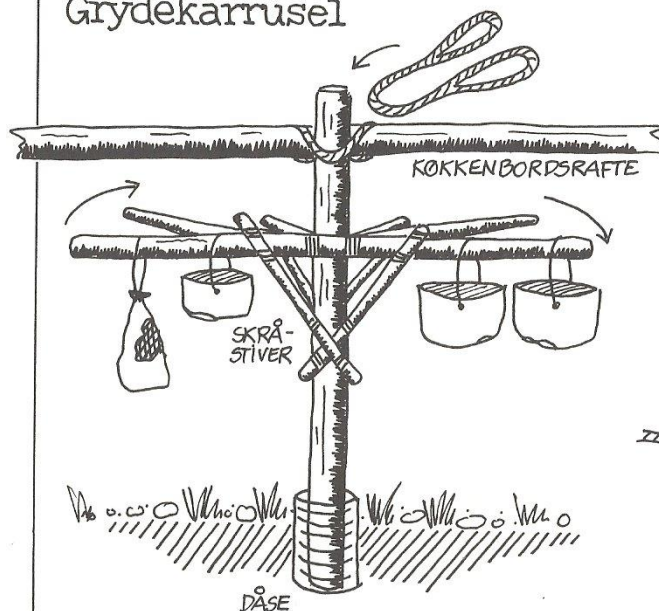
- patruljedagbog/ opskriftsbog.

- idéer fra gamle Tandem:  
siddepuder nr. 3 1993 side 11  
gulfjern nr. 1 1996 side 14  
stormkøkken nr. 3 1996 side 6

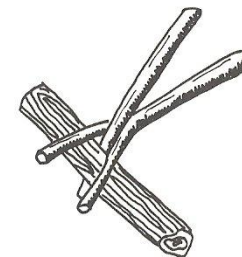


# Undværlige lejrart

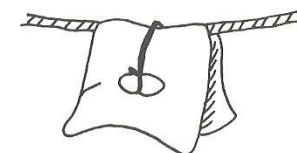
Grydekarrusel



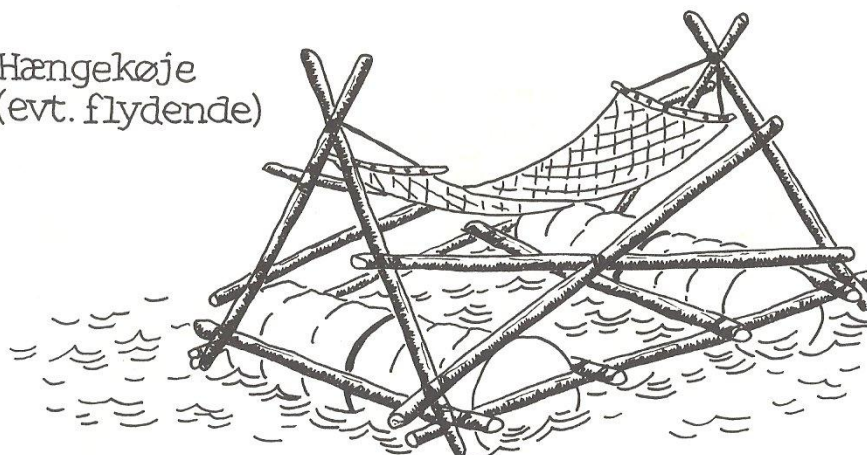
Glødetang



Tøjklemme



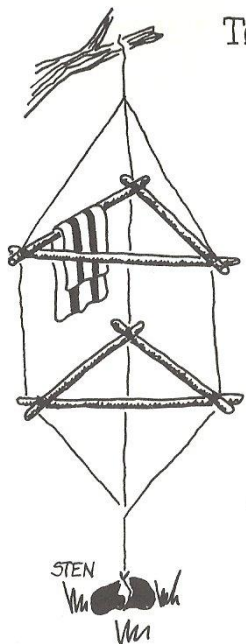
Hængekøje  
(evt. flydende)



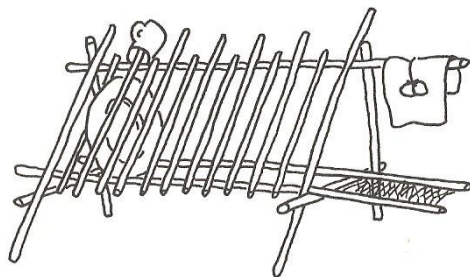


# bejder

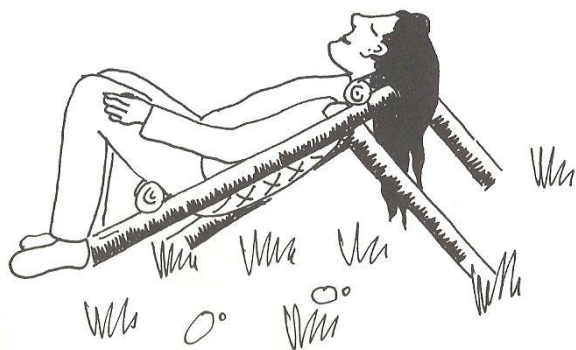
Tørrestativ



Opvaskestativ



Brændebærer



Hårvaskestol



# O-løb (banelægning)

ET GODT O-LØB KRÆVER PLANLÆG-  
NING OG EN GOD BANELEGNING.  
I SKAL BL.A. OVERVEJE POSTERNES  
ANTAL OG PLACERING SAMT LØBETS  
SVÆRHEDSGRAD.  
LIGESOM DE FØLGENDE ELEMENTER  
ALLE INDGÅR I DET AT LAVE ET  
GODT O-LØB.



Følgende er en beskrivelse af de forskellige genstande, som du kan orientere efter, når du løber O-løb. Kun erfaringen kan gøre dig bedre - så prøv det. O-løb er ikke noget med lærer ved skrivebordet eller PC'eren. Så ud i naturen.

**Opfang** er store iøjnefaldende terrængenstande, der kan vise løberen, hvor han/hun er på kortet. F.eks. er marker, vildthejn, indhegninger, store stier, veje, større vandløb og lignende gode opfang, som kan være med til at sikre løberen mod at løbe for lang. For man kan ikke løbe fordi dem uden at opdage det.

**Lineære terrængenstande** er, som navnet siger, ting, der på kortet og i terrænet former linier, der kan følges nøjagtigt, og som også er lette at følge - f.eks. veje, stier, diger, grøfter, mark- og skovkanter og lignende.

**Fladesignaturer** omfatter marker, enge, beplantninger, parkeringspladser, større moser, søer, indhegninger og lignende og er ligeledes lette at orientere efter.

**Punktførmige genstande**, som på kortet er markeret med mindre signaturer, er f.eks.: Sten, punkthøje, huller, små lavninger, tårne m.m., Disse genstande er gode at fin-orientere efter, når du er tæt på posten.

**Kurver** viser terrænformerne - bakker, slugter, udløbere, lavninger m.m. De er erfaringsmæssigt de sværeste genstande at orientere sig efter. Men også de sjoveste - når man kan det.

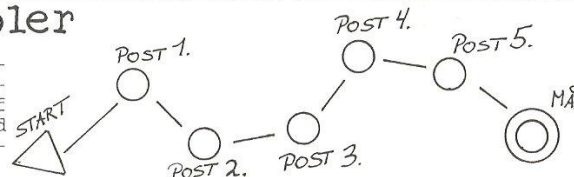
## HUSK:

Posterne udlægges i god tid så eventuelle fejl kan rettes i tide. En sti er måske vokset til eller et foderstativ er fjernet. Tilfældige ting som kortfejl, for godt gemte poster, fejlplacerede poster eller andre SLUMP-MOMENTER skal altid undgås.

For at en bane opfattes som god skal den være af rette sværhedsgrad, være uden sluppmomenter og være spændende og afvekslende i naturen.

## Banesymboler

Indtegnning af O-løb på kortet foretages ved hjælp af følgende standard markeringer (banesymboler).



ng)

## Orienteringsmomenter

ORIENTERINGSMOMENTER er orienteringsopgaver, som løberen skal løse for at finde vej fra post til post.



F.eks. er det et moment at finde ud af at dreje ad den rette vej til højre mod post 2.

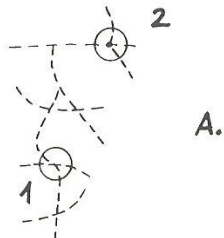
Alle typer opgaver kaldes et moment. Det vil sige hver gang løberen tvinges til at løse en opgave - tage en beslutning og udføre den, er der tale om et orienteringsmoment.

Normalt kan man altså løbe mellem to momenter uden at se på kortet undervejs. F.eks. kan man løbe ad en vej, indtil man krydser en å, uden at kigge på kortet.

### EKSEMPLER:

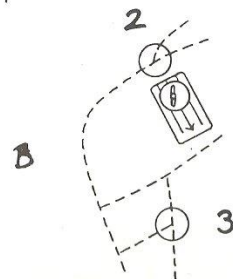
#### A) To momenter

Ved post 1 læses kortet første gang (1. moment), og man løber ad stien til den ikke fortsætter længere. Her læser man kortet anden gang (2. moment), og man løber til højre direkte til post 2 ved at følge stien.



#### B) Opfang og tre momenter

Hvis man står ved post 2 læses kortet første gang (1. moment), og man løber efter kompas (ca. 135°) til man kommer til stien (opfang). Her læses kortet anden gang (2. moment), og man løber til højre hen ad stien, indtil man møder den første sti til venstre. Her læses kortet for tredje gang (3. moment), og man løber til venstre, hvorefter man løber direkte til post 3 ved at følge stien.



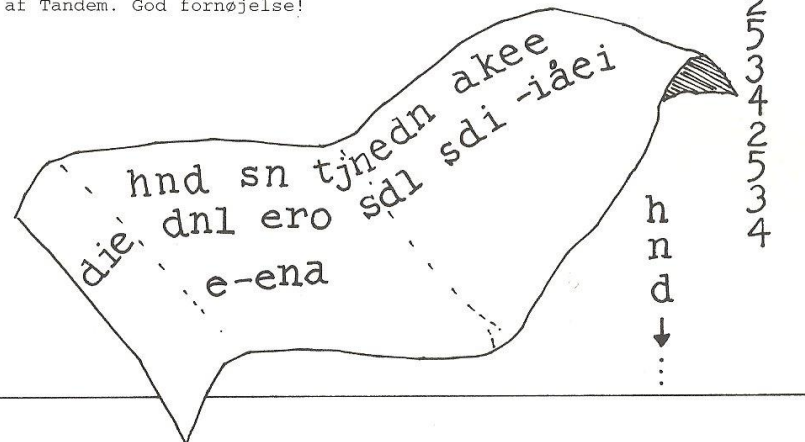
Antallet af af orienteringsmomenter mellem to poster svarer således til, hvor mange gange løberen skal kigge på kortet for at komme fra den ene post til den anden.

Orienteringsmomenterne fortæller derfor også noget om løbets sværhedsgrad. Jo flere orienteringsmomenter, der er mellem posterne, jo sværere er løbet.

## Knæk koden

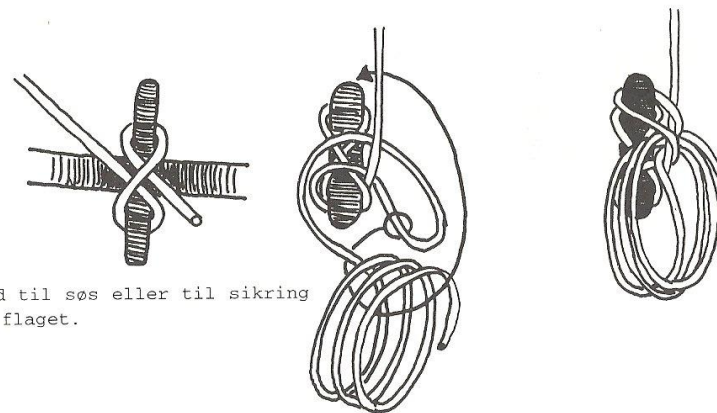
Her er en kode til de gode - Kan I ikke greje den, må I vente med at få løsningen til næste nummer af Tandem. God fornøjelse!

KODETAL: .....



## Knobet

Bidevindstik med opskudt kvejl.



God til søs eller til sikring af flaget.